

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en
niños 5 años de la I.E Newton Kids, Chiclayo, 2024**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Reyes Tineo, Elizabeth
Bach. Tineo Morante, Carolin Arleth

Asesora: Dra. Rios Rodríguez, Martha

Lambayeque – Perú

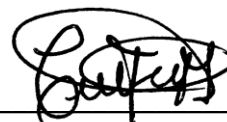
2025

**Juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en
niños 5 años de la I.E Newton Kids, Chiclayo, 2024**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial**



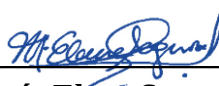
Bach. Elizabeth Reyes Tineo
Investigadora



Bach. Carolin Arleth Tineo Morante
Investigadora



Dra. Yvonne de Fatima Sebastiani Elías
Presidenta



Dra. María Elena Segura Solano
Secretaria



M.Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Vocal



Dra. Martha Rios Rodríguez
Asesora

Acta de sustentación



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS **N° 240-2025**

Siendo las 9:00 horas, del día **viernes 11 de abril 2025** en los Ambientes de la FACHSE: _____, por mandato de la **Resolución N° 1312-2025-D-FACHSE** de fecha **9 de abril de 2025** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 2419-2024-D-FACHSE** de fecha **27 de diciembre de 2024**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
Secretario(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: M. Sc. MILAGROS DEL PILAR CABEZAS MARTÍNEZ
Asesor(es)	: Dra. Martha Ríos Rodríguez



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **JUEGOS TRADICIONALES PARA EL APRENDIZAJE DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN NIÑOS 5 AÑOS DE LA I.E NEWTON KIDS, CHICLAYO, 2024** Presentada por **REYES TINEO ELIZABETH Y TINEO MORANTE CAROLIN ARLETH** para obtener **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy Bueno**.

Siendo las 10:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

M. Sc. MILAGROS DEL PILAR CABEZAS MARTÍNEZ
VOCAL

OBSERVACIONES: : la sustentación se desarrolló de manera virtual, mediante el link: <https://meet.google.com/adq-qaaj-hnm> debido a inconvenientes administrativos.

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

Constancia de verificación de originalidad

Yo; **Martha Rios Rodríguez**, usuario revisor de Tesis ☒ Trabajo de Suficiencia
Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulado: **Juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E Newton Kids, Chiclayo, 2024**

Cuyas autoras son: **Elizabeth Reyes Tineo**; con DNI N° **48076260** y **Carolín Arleth Tineo Morante**; con DNI N° **72527257**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud **17%**, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos, se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 11 de abril de 2025.



Dra. Martha Rios Rodríguez
DNI: 16655814
Asesora

Se adjunta:

Resumen del Reporte (Con porcentaje y parámetros de configuración)

Recibo digital.

Juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E Newton Kids, Chiclayo, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	17%	6%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	3%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	passagetonirvana.com Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dra. Martha Rios Rodríguez
DNI: 16655814
Asesora

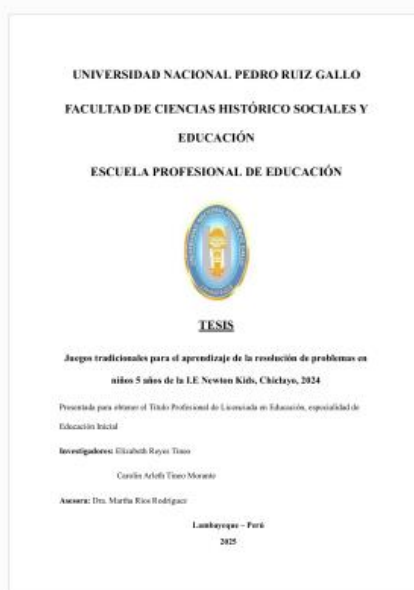


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Elizabeth Reyes Tineo Y Carolin Arleth Tineo Morante
 Título del ejercicio: Quick Submit
 Título de la entrega: Juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de ...
 Nombre del archivo: NUEVO_INFORME_FINAL_REYES_Y_TINEO.docx
 Tamaño del archivo: 1.11M
 Total páginas: 83
 Total de palabras: 14,436
 Total de caracteres: 84,067
 Fecha de entrega: 29-ene.-2025 12:22p. m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2574558768



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: 16655814
Asesora

Dedicatoria

Dedico esta tesis a Dios, mi guía y fuente de fortaleza, por mostrarme el camino que me permitió alcanzar esta meta en mi carrera. A mis padres, mi esposo y mi hijo, por su amor incondicional y su apoyo constante. Gracias por estar siempre a mi lado, por acompañarme en los momentos difíciles y por alentarme a seguir adelante. Este logro es un reflejo de su dedicación y confianza en mí. Siempre estaré profundamente agradecida por su fe en mi capacidad y por caminar junto a mí en cada paso de este proceso.

Carolin Arleth Tineo Morante

Dedico este trabajo a mi familia, por su amor incondicional y constante apoyo en cada etapa de mi vida. A mis seres queridos, cuya presencia y palabras de aliento han sido fundamentales para alcanzar este logro.

Elizabeth Reyes Tineo

Agradecimiento

Agradezco a Dios, a mi hija y a mis padres, quienes me apoyaron para seguir adelante. ¡Gracias!

Elizabeth Reyes Tineo

Agradezco profundamente a Dios, por darme la fortaleza y sabiduría necesarias para culminar esta etapa.

A mi familia, por ser mi principal fuente de motivación y apoyo inquebrantable.

A mis docentes y asesores, por compartir sus conocimientos y guiarme con paciencia y compromiso.

Y a todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron al desarrollo de este trabajo. A todos, ¡muchas gracias!

Carolin Arleth Tineo Morante

Resumen

El objetivo primordial de esta investigación fue evaluar la incidencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños de 5 años en la Institución Educativa “Newton Kids”. Para ello, se implementó una metodología de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra incluyó a 22 niños del nivel inicial, a quienes se les aplicó una lista de cotejo para medir sus habilidades en resolución de problemas, utilizando una prueba diagnóstica inicial (pretest) y una evaluación final (postest). Los resultados demostraron que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en el aprendizaje de la resolución de problemas, lo cual fue confirmado estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, con un p-valor inferior a 0.05 ($p = 0.00$). En conclusión, el empleo de juegos tradicionales fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y estrategias efectivas para abordar diversas situaciones, generando un aporte positivo al proceso de aprendizaje en esta competencia específica.

Palabras claves: juegos, tradicionales, aprendizaje, resolución de problemas, niños.

Abstract

The main objective of this research was to evaluate the incidence of traditional games in the learning of problem solving in 5-year-old children at the “Newton Kids” Educational Institution. For this purpose, an applied methodology with a quantitative approach and a pre-experimental design was implemented. The sample included 22 preschool children, to whom a checklist was applied to measure their problem-solving skills, using an initial diagnostic test (pretest) and a final evaluation (posttest). The results showed that traditional games have a significant influence on learning problem solving, which was statistically confirmed by the Wilcoxon test, with a p-value of less than 0.05 ($p = 0.00$). In conclusion, the use of traditional games promotes the development of critical thinking skills and effective strategies to address various situations, generating a positive contribution to the learning process in this specific competence.

Key words: games, traditional, learning, problem solving, children.

Índice

RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN	12
I. DISEÑO TEÓRICO.....	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Bases teóricas.....	19
1.3. Bases teóricas.....	21
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
2.1. Diseño de investigación	26
2.2. Población y muestra.....	27
2.2.1. Población.....	27
2.2.2. Muestra	28
2.3. Técnicas e instrumentos.....	29
2.3.1. Técnica.....	29
2.3.2. Instrumento	29
III. RESULTADOS	31
3.1. Resultados descriptivos.....	31
3.2. Resultados inferenciales.....	34
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	36
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES.....	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
ANEXOS	73

Índice de tablas

Tabla 1	Nivel de pretest y postest de la variable resolución de problemas	31
Tabla 2	Nivel de pretest y postest de la dimensión problemas de cantidad	32
Tabla 3	Nivel de pretest y postest de la dimensión problemas de forma, movimiento y localización.....	33
Tabla 4	Prueba de normalidad.....	34
Tabla 5	Prueba de Wilcoxon del pretest y postest del aprendizaje de la resolución de problemas	35

Índice de figuras

Figura 1	Esquema del diseño preexperimental	27
Figura 2	Nivel de pretest y posttest de la variable resolución de problemas	31
Figura 3	Nivel de pretest y posttest de la dimensión problemas de cantidad	32
Figura 4	Nivel de pretest y posttest de la dimensión problemas de forma, movimiento y localización.....	33

Introducción

Las habilidades para resolver problemas son talentos cognitivos esenciales que permiten a los niños adaptarse a su entorno, aprender de nuevas experiencias y desarrollar el pensamiento crítico y creativo. Los juegos tradicionales se han considerado desde hace mucho tiempo como instrumentos útiles para fomentar el desarrollo de este talento porque desafían a los jóvenes a planificar, tomar decisiones e idear soluciones creativas; sin embargo, existe una tendencia creciente a reemplazar los juegos tradicionales por actividades planificadas y mediadas por la tecnología, lo que puede tener un impacto perjudicial en el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas.

A nivel internacional, la importancia de esta capacidad ha sido reconocida en diversos estudios, evidenciando una preocupación creciente por su desarrollo en la primera infancia. En Finlandia, por ejemplo, un estudio del Finnish National Agency for Education (2020) reveló que el 30% de los niños de 5 años presenta dificultades significativas en la resolución de problemas, lo que afecta su desempeño en áreas como matemáticas y ciencias. En Estados Unidos, la National Center for Education Statistics (NCES, 2021) reportó que un 25% de los niños en preescolar enfrenta problemas en esta habilidad, lo que impacta negativamente en su rendimiento académico a lo largo de su vida escolar. De igual manera, en Japón, un estudio del Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology (MEXT, 2019) indicó que un 28% de los niños de 5 años tiene un desarrollo insuficiente en la resolución de problemas, lo que ha llevado a la implementación de programas específicos para abordar esta deficiencia desde edades tempranas.

En el contexto nacional, la situación en Perú refleja preocupaciones similares. De acuerdo con el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021), aproximadamente el 35% de los niños de 5 años presenta dificultades para resolver problemas de manera efectiva, una

situación que se agrava en zonas rurales y en instituciones con recursos limitados. Estas dificultades son atribuibles en gran medida a la falta de programas educativos enfocados en el desarrollo de habilidades cognitivas a través del juego y la interacción social. Un estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020) destacó que los niños que participan en actividades lúdicas tradicionales muestran una mejora significativa en su capacidad de resolución de problemas, sin embargo, estas prácticas no están ampliamente implementadas en todas las instituciones educativas, dejando un vacío en el desarrollo integral de los estudiantes.

En la Institución Educativa “Newton Kids” de Chiclayo, los niños de 5 años tienen dificultades para resolver problemas pues, los docentes han observado que los alumnos tienen dificultades en situaciones que implican análisis y creatividad, lo que se traduce en un aprendizaje más pasivo y una menor participación en tareas que requieren un pensamiento más complejo. Además, el origen de este problema podría estar relacionado con la pérdida de los juegos tradicionales en el currículo escolar, necesarios para el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales. Se ha demostrado que estos juegos, que forman parte de nuestro pasado cultural y educativo, mejoran la resolución de problemas al fomentar el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la colaboración entre pares.

No abordar estas deficiencias en la resolución de problemas tiene graves repercusiones ya que, los niños que no desarrollan esta habilidad de manera eficaz pueden tener dificultades en la escuela, lo que se traduce en un bajo rendimiento académico, apatía en el aprendizaje y una menor capacidad para hacer frente a los obstáculos diarios. Esto, a su vez, puede repercutir en su autoestima y en su capacidad de trabajo en equipo, ambas necesarias para su crecimiento personal y social.

En este sentido, la inclusión de juegos tradicionales en el currículo de la I.E. “Newton Kids” puede ser una excelente manera de aumentar la capacidad de resolución de problemas en los niños de 5 años. Estas actividades no sólo promoverían un aprendizaje más activo y participativo, sino que también ayudarían a los niños a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales, preparándolos para enfrentar las dificultades de la escuela y la vida con mayor confianza y competencia. Además, la incorporación de estos aspectos tradicionales mejoraría la conexión con la cultura local, lo que daría como resultado una educación más completa y contextualizada.

En ese sentido, se planteó el problema de investigación siendo ¿Cómo influye los juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, 2024?

De la misma manera, se planteó como hipótesis: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, 2024

El objetivo general fue: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, 2024

Y sus objetivos específicos fueron:

OE1: Identificar el nivel de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.

OE2: Aplicar sesiones de aprendizaje basadas en los juegos tradicionales para el aprendizaje de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.

OE3: Establecer el nivel de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, después de la aplicación de los juegos tradicionales.

Por otro lado, la presente investigación se estructura en tres capítulos que siguen una secuencia lógica. El primer capítulo se dedica a sentar las bases teóricas del estudio, contextualizando las variables de investigación a nivel mundial y nacional. En el segundo capítulo, se detalla la metodología empleada, incluyendo el diseño de investigación, los instrumentos utilizados y el procedimiento de recolección de datos. Por último, el tercer capítulo presenta los resultados obtenidos, su análisis e interpretación, así como las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación.

Capítulo I: Diseño teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Trullo (2023) en su investigación buscó mejorar estas competencias matemáticas mediante el uso de una estrategia de Gamificación implementada en la plataforma digital ClassDojo. El enfoque utilizado fue mixto, con un tamaño de muestra de 13 alumnos. Se utilizó un pre-test para identificar problemas con las habilidades matemáticas, centrándose en los componentes numérico-variacional y espacial-métrico. A continuación, se creó una intervención didáctica basada en retos dinámicos, que incluía actividades en el huerto escolar y en el laboratorio de informática. Además, los datos del pre-test revelaron bajos niveles de rendimiento en las competencias evaluadas. Tras la aplicación de la técnica, la prueba posterior reveló aumentos considerables en la resolución de problemas matemáticos, lo que indicaba que el entusiasmo y la capacidad de cooperación de los alumnos habían aumentado. En conclusión, se constató que la gamificación puede ser una técnica eficaz para promover el aprendizaje significativo de las matemáticas mediante la combinación de recursos digitales con entornos educativos naturales.

Díaz (2021) en su estudio tuvo como objetivo mejorar las habilidades de resolución de problemas en estudiantes de grado tercero mediante el uso de juegos lúdicos como herramienta pedagógica. El enfoque utilizado fue experimental, con 20 individuos en grupos de trabajo y recolección de datos. Los primeros resultados sugirieron que los niños mostraban bajos niveles de resolución de problemas, como se comprobó en un examen de diagnóstico; sin embargo, la intervención incluyó juegos como la búsqueda del tesoro, la escalera y la tienda escolar, que combinaban actividades lúdicas con objetivos matemáticos. Tras el examen final, los alumnos del grupo de trabajo mostraron un desarrollo considerable en sus capacidades de resolución de problemas, con mejoras en la identificación y conexión de

variables en las circunstancias previstas. Por último, se reveló que el uso del juego como técnica didáctica promueve el desarrollo de las capacidades cognitivas y físicas, mejorando la motivación y la comprensión en la resolución de problemas matemáticos, por lo que apoya su uso como herramienta didáctica eficaz en circunstancias comparables.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Palomino y Encalada (2021) investigaron la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo en el área de matemática entre los alumnos de Apurímac. Emplearon una técnica cuantitativa utilizando un diseño experimental, con una muestra de 20 infantes de cinco años que realizaron una evaluación inicial (pre-test) y final (post-test). Los resultados del pre-test revelaron que el 65% de los niños tenían un nivel pobre de pensamiento lógico-matemático, mientras que el 35% tenían un nivel típico. Tras la intervención con juegos convencionales, la posprueba reveló una mejora considerable, ya que el 100% de los niños alcanzó un buen nivel en esta capacidad. La prueba estadística de Wilcoxon, con un valor p de 0,000, reveló que los cambios eran significativos. Por último, se demostró que la incorporación de juegos tradicionales al entorno educativo es una técnica eficaz para desarrollar el pensamiento lógico y matemático de los niños.

Arribasplata (2019) investigó cómo los juegos tradicionales influyen en las habilidades de resolución de problemas en niños limeños. El estudio utilizó un método cuantitativo y un diseño experimental, con un tamaño de muestra de cincuenta infantes. Los datos se obtuvieron utilizando un enfoque observacional y un formulario de registro, revelando que el 100% de los jóvenes tenían habilidades rudimentarias de resolución de problemas. Además, las pruebas posteriores a la intervención revelaron que el 88% de los alumnos alcanzaron la escala de realización y el 12% se situaron en la escala de proceso. Por otro lado, la prueba U de Mann-Whitney, con un valor p de 0,000, validó la significación

estadística de la intervención. Finalmente, se determinó que los juegos tradicionales son una técnica útil para desarrollar habilidades de resolución de problemas en la educación infantil.

Charca (2019) investigó cómo los juegos tradicionales afectan las habilidades de resolución de problemas en escolares de Lima. El estudio utilizó una metodología cuantitativa y un diseño experimental, con un tamaño de muestra de 50 niños y niñas. Los datos se obtuvieron utilizando un enfoque de observación y un formulario de registro, y reveló que todos los infantes se encontraban en el nivel elemental cuando se trataba de la resolución de problemas. Una prueba posterior a la intervención reveló que el 88% de los alumnos cumplían la escala de realización y el 12% la escala de proceso. Asimismo, la prueba U de Mann-Whitney, con un valor p de 0,000, reveló que la intervención era estadísticamente significativa. Finalmente, se determinó que los juegos tradicionales son una técnica útil para desarrollar habilidades de resolución de problemas en la educación preescolar.

Saavedra (2019) se propuso crear técnicas pedagógicas que utilizaran juegos tradicionales para ayudar a los alumnos de primaria a mejorar estas habilidades. Se utilizó un método cuantitativo y un diseño experimental para trabajar con un grupo de seis estudiantes y dos instructores. Además, se empleó el Test de Evaluación de la Capacidad Matemática en Niños Pequeños (TEMT) , en donde se demostró inicialmente bajos niveles de competencia numérica y aritmética. Sin embargo, la intervención con nuevas técnicas basadas en juegos tradicionales dio lugar a una mejora considerable de las habilidades evaluadas. Según estos resultados, los juegos tradicionales son una técnica excelente para desarrollar las capacidades matemáticas de los niños pequeños y reforzar el aprendizaje cuando se integran correctamente en el proceso educativo.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Juegos tradicionales

Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.

Según la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, las interacciones sociales, mediadas por herramientas y señales culturales como el lenguaje, influyen en el desarrollo humano, sobre todo en los elementos cognitivos, y sostiene que el aprendizaje es esencialmente social y no se produce de forma aislada, por lo que tiende un puente entre los procesos interpsicológicos e intrapsicológicos. Asimismo, el lenguaje se posiciona específicamente como un instrumento esencial para interiorizar experiencias sociales y desarrollar procesos mentales superiores ya que, según Vygotsky, este fenómeno se manifiesta primero en el plano social antes de desarrollarse en un potencial psicológico interior (Mota & Villalobos, 2007).

Uno de los fundamentos clave de su teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se describe como el área entre lo que un individuo puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de un mediador más experimentado, por lo que la necesidad del aprendizaje colaborativo y del andamiaje de los demás promueven el avance hacia procesos mentales más sofisticados. Según el autor, estas interacciones desempeñan un papel importante en el desarrollo infantil porque permiten el aprendizaje de herramientas simbólicas cruciales para el pensamiento y la resolución de problemas, como el lenguaje y los sistemas de signos (Carrera & Mazzearella, 2001).

En el ámbito educativo, Vygotsky hace hincapié en la necesidad de prácticas pedagógicas que animen a los alumnos a participar activamente en actividades significativas. El juego, según este punto de vista, es una actividad orientadora del desarrollo cognitivo y social porque permite la representación simbólica, estimula la creatividad y ayuda a interiorizar leyes y normas culturales; por ejemplo, a través del juego, los niños investigan la relación entre objetos reales y significados abstractos, aumentando su capacidad de procesar

y generar conocimientos de forma creativa e independiente (Sánchez-Dominguez et al., 2020).

En conclusión, la teoría sociocultural subraya que el aprendizaje humano se ve muy afectado por su contexto cultural y social, en donde se sostiene que los procesos psicológicos superiores se originan a través de la mediación de herramientas culturales y evolucionan en un marco de colaboración social, sentando las bases de los sistemas educativos que hacen hincapié en el aprendizaje cooperativo y el uso estratégico de los recursos simbólicos (García et al., 2021).

1.2.2. Resolución de problemas

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel subraya que el conocimiento se construye a través de la interacción de la nueva información con las estructuras cognitivas preexistentes, un proceso que permite la asignación de significados y está mediado por la relación no arbitraria y sustantiva de ambos. Además, uno de los factores más importantes para lograr un aprendizaje significativo es identificar y aprovechar los conocimientos previos del alumno, conocidos como subsumidos, que sirven como puntos de anclaje para integrar los nuevos conceptos (Baque-Reyes & Portilla-Faican, 2021).

A su vez, el deseo de aprender del alumno es fundamental porque refleja una disposición activa y una disposición a relacionar la nueva información con experiencias pasadas. Asimismo, los materiales didácticos deben tener un sentido lógico y presentarse de forma que resulten relacionables; por ejemplo, utilizar organizadores del pasado ayuda a crear un vínculo entre lo que se sabe y lo que es nuevo, garantizando que el aprendizaje tenga un propósito y no sea una acumulación de material inconexo (Guamán & Venet, 2019).

Por otro lado, el aprendizaje significativo exige un enfoque en la preparación didáctica que tenga en cuenta la diversidad única de los alumnos y, al mismo tiempo, fomente un ambiente colaborativo y emocional. Esta técnica fomenta la participación activa, el debate y la producción comunitaria de conocimientos, lo que la convierte en una excelente herramienta para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Matienzo, 2020).

Ausubel también hace hincapié en la necesidad de evaluar el aprendizaje significativo mediante actividades que requieran la transformación y aplicación de la información adquirida en nuevos entornos, lo que garantiza que el aprendizaje sea duradero y aplicable a circunstancias del mundo real, mejorando así el crecimiento cognitivo y crítico del alumno (Moreira, 2019).

1.3.Bases teóricas

1.3.1. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales, vistos como expresiones lúdicas que trascienden generaciones, son parte importante del legado cultural y social de una comunidad, tal y como señala Ardila-Barragán (2022), estas actividades permiten a los participantes reconocer las costumbres y tradiciones regionales, al tiempo que refuerzan su identidad cultural ya que, al transmitirse de generación en generación, sirven como medio para preservar los orígenes culturales y desarrollar habilidades sociales en niños y jóvenes.

Por otro lado, Stevenson (2021) subraya que los juegos tradicionales tienen un tono sombrío que se remonta a la antigüedad y que, a pesar del tiempo, han conservado su esencia en muchas comunidades, por lo que estas actividades no sólo tienen una finalidad recreativa, sino que también promueven el crecimiento físico y emocional, así como la colaboración y la sociabilidad entre los participantes.

Desde otro punto de vista, este tipo de juegos son reconocidos como valiosos auxiliares educativos pues, según Góez-Truco et al. (2022), estas actividades se integran en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ayudando al niño a desarrollarse holísticamente en los dominios cognitivo, emocional y físico. A su vez, esto no sólo mejora la experiencia educativa en el aula, sino que también ayuda a los estudiantes a aprender habilidades importantes para su crecimiento personal y social. En ese sentido, los juegos tradicionales en la educación permiten a los alumnos aprender a través de experiencias significativas y entretenidas, al tiempo que fomentan el trabajo en equipo, el liderazgo y las capacidades autónomas.

Según García-Ramírez y Tarazona Meza (2022), los juegos tradicionales tienen un papel importante en la educación infantil al potenciar las capacidades psicomotrices de los infantes, lo que estas actividades ayudan a los pequeños a mejorar su control corporal y a desarrollar habilidades como el equilibrio y la coordinación, propiciando una integración armónica de sus capacidades físicas con su crecimiento cognitivo y emocional. Esta técnica educativa no sólo favorece el aprendizaje, sino que estimula el autodescubrimiento y el conocimiento de las propias habilidades dentro de un entorno cultural.

Por otra parte, tienen valor educativo por su capacidad de promover el desarrollo integral de los alumnos al contribuir a su crecimiento físico, así como a su fortalecimiento cultural y social. Calderón et al. (2023) afirman que estos juegos no sólo son instrumentos de enseñanza, sino también un método fundamental para preservar los valores y las costumbres culturales. En ese sentido, los juegos tradicionales en la educación física ayudan a los jóvenes a desarrollar habilidades motrices básicas al tiempo que refuerzan su sentido de identidad pues, al permitir a los alumnos experimentar y practicar sus raíces culturales, estas actividades les capacitan para conservar y proteger su patrimonio en una sociedad cada vez más globalizada.

Además, como señalan Cancino-Mesa et al. (2018), rescatar y promover los juegos clásicos contribuye al uso efectivo del tiempo libre, al proporcionar una alternativa saludable y educativa a las posibilidades recreativas digitales actuales, especialmente si estos juegos tradicionales tienen impacto en las zonas rurales, ayudando a los niños y adolescentes a desarrollar habilidades de interacción social a la vez que los conectan con sus costumbres locales. Y es que estas actividades, adaptadas a las cualidades y necesidades únicas de cada comunidad, no sólo enriquecen el tiempo de ocio, sino que fortalecen los vínculos sociales y familiares, promoviendo un desarrollo emocional saludable.

Dimensiones.

Conforme a Chacón (2022) define los juegos tradicionales como aquellos que tienen tres elementos clave que ayudan al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños:

- **Conceptual**

Este componente permite a los niños comprender los orígenes y los valores que transmiten estos juegos, ya que cada juego tiene un contexto distinto que refleja las convenciones de la sociedad en la que se originó. Además, esta característica ayuda a los participantes a interiorizar nociones fundamentales como el respeto, la justicia y la colaboración, todas ellas necesarias para la cohesión social y la formación de la identidad cultural.

- **Procedimental**

Este componente permite a los más pequeños desarrollar habilidades físicas y cognitivas mediante la repetición y la práctica, mejorando su coordinación, resistencia y disciplina. Además, jugando en equipo o solos, los niños aprenden a seguir instrucciones, respetar turnos y realizar las actividades necesarias para cumplir las reglas del juego, lo que refuerza sus capacidades de planificación y secuenciación.

- **Actitudinal**

Este componente hace hincapié en el desarrollo de actitudes como la tolerancia, el respeto a los demás y el sentimiento de justicia. Los juegos tradicionales proporcionan un entorno de colaboración y enseñan a los jóvenes a regular sus emociones y a aceptar tanto el triunfo como el fracaso con dignidad y humildad, y también es necesario para establecer una convivencia pacífica y conexiones constructivas entre los participantes.

1.3.2. Resolución de problemas

La resolución de problemas en matemáticas es un enfoque que va más allá de los procesos mecánicos y se centra en el desarrollo de habilidades críticas y creativas para hacer frente a circunstancias inciertas. Según Espinoza González (2017), este enfoque requiere que los estudiantes examinen y comprendan el contexto del problema, creen hipótesis y utilicen técnicas de resolución hasta llegar a una solución adecuada. Esto hace que la resolución de problemas sea una herramienta metodológica esencial para desarrollar un pensamiento matemático sólido y analítico.

Desde un punto de vista epistemológico, la resolución de problemas se considera un proceso cognitivo en el que los alumnos no sólo utilizan información previa, sino que también reorganizan y construyen nuevos conocimientos a medida que persiguen diversas aproximaciones a la respuesta; en ese sentido, Díaz y Díaz (2020) mencionan que este proceso ayuda a los alumnos a integrar el conocimiento en su estructura cognitiva y a desarrollar conexiones entre los principios matemáticos y las aplicaciones prácticas.

De acuerdo a Zona-López y Giraldo-Márquez (2017), la resolución de problemas en matemáticas promueve el pensamiento crítico al animar a los estudiantes a desafiar a sí mismos, investigar alternativas e idear sus propias respuestas. Este estilo varía de la resolución mecánica de ejercicios en que se centra en resolver cuestiones abiertas que

necesitan un análisis profundo y una interpretación creativa, lo que da lugar a un conocimiento más holístico de las ideas matemáticas.

Dimensiones.

El Currículo Nacional de la Educación Básica del Ministerio de Educación (2016) establece dos dimensiones clave en la resolución de problemas matemáticos:

- **Problemas de cantidad**

Esta dimensión se centra en la capacidad de los niños para detectar y gestionar cantidades a través de la observación y la investigación de su entorno. En esta etapa temprana, los niños pequeños relacionan objetos basándose en sus propiedades perceptivas, como el tamaño y el peso, y transmiten nociones de cantidad mediante gestos y expresiones vocales y no verbales. Además, estas actividades permiten a los infantes contar y organizar objetos según sus propios criterios, sentando las bases para operaciones aritméticas más complicadas a medida que se desarrollan sus capacidades cognitivas.

- **Problemas de forma, movimiento y localización**

Esta dimensión examina la capacidad de los niños para reconocer y gestionar cantidades a través de la observación y la investigación de su entorno. En esta etapa temprana, los niños pequeños relacionan objetos basándose en sus características perceptivas, como el tamaño y el peso, y transmiten concepciones de cantidad mediante gestos y frases vocales y no verbales. Además, estos juegos enseñan a los niños pequeños a contar y clasificar objetos según sus propios criterios, estableciendo el marco para operaciones aritméticas más complejas a medida que maduran sus capacidades cognitivas.

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño de investigación

El proceso metodológico que se siguió fue:

En cuanto a la naturaleza de la investigación, es aplicada, lo que indica que su objetivo primordial es resolver problemas reales utilizando el conocimiento teórico. Esta forma de investigación busca no sólo comprender un fenómeno, sino también utilizar los resultados fundamentales de la investigación para abordar y resolver cuestiones particulares de la vida cotidiana, lo que resulta en una influencia directa en el contexto de estudio (Arias & Covinos, 2021).

De igual forma, en el presente estudio se tomó un método cuantitativo, el cual consiste en medir fenómenos con datos numéricos y analizarlos mediante herramientas estadísticas. Debido a que utiliza enfoques lógicos para establecer o refutar ideas, este enfoque proporciona una mayor imparcialidad y precisión en la interpretación de los resultados (Hernández & Mendoza, 2018). Según Sánchez (2019), el método cuantitativo consiste en recopilar y analizar datos numéricos para descubrir patrones de comportamiento en una población, lo que permite extraer conclusiones basadas en pruebas objetivas.

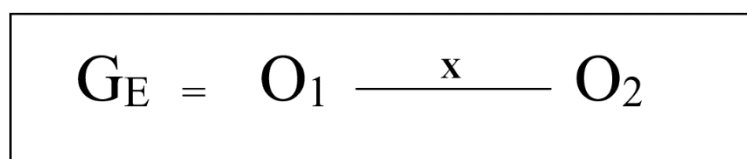
Por otro lado, la investigación se sustentó en un diseño preexperimental, el cual implica un control limitado sobre las variables y no cuenta con la presencia de un grupo de control, y suele aplicarse a un solo grupo al que se le administra una intervención o estímulo, permitiendo observar los efectos mediante mediciones antes y después del tratamiento (Ñaupas et al., 2018).

Por otro lado, conforme a las conceptualizaciones de Hernández y Mendoza (2018), la presente investigación se adscribe al nivel explicativo ya que, buscó identificar las causas y efectos de los fenómenos, proporcionando una comprensión más profunda de las relaciones

entre variables. Como destacan Castro et al. (2020), el nivel explicativo en la investigación cuantitativa permite al investigador formular hipótesis causales y, a través del análisis de datos, identificar los factores que influyen en las variaciones de los resultados, lo que ofrece una visión detallada y fundamentada de los fenómenos estudiados.

Figura 1

Esquema del diseño preexperimental



Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Pre test al grupo

O₂ = Post test al grupo

X = Aplicación de las actividades al grupo experimental

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

Siguiendo la conceptualización de Arias y Covinos (2021), se define como el conjunto total de unidades de estudio que poseen características comunes y son el objeto de la investigación. En este caso, representa a todos los elementos que comparten un criterio específico dentro de un contexto delimitado.

Tal como lo señalan Carhuancha et al. (2019), indican que la población en una investigación es el grupo completo de personas u objetos que cumplen con las características establecidas y son de interés para el estudio

En ese sentido, la población de estudio estuvo integrada por un total de 22 niños y niñas de cinco años, matriculados en el nivel inicial de la Institución Educativa “Newton Kids”, ubicada en el distrito de José Leonardo Ortiz, lo cual la selección de esta población se justificó por su pertinencia para los objetivos de la investigación, ya que permitió explorar de manera detallada las variables de interés en un contexto específico. Además, la colaboración de la institución educativa facilitó la recolección de datos y garantizó la participación activa de los niños.

2.2.2. Muestra

La muestra, tal como la conceptualizan Ñaupas et al. (2018), representa un subconjunto cuidadosamente seleccionado de la población, diseñado para reflejar de manera fidedigna las características y propiedades de dicha población. En este sentido, la muestra actúa como un microcosmos que permite realizar inferencias estadísticas sobre el conjunto total, es decir, generalizar los hallazgos obtenidos a partir del análisis de la muestra a toda la población de interés.

Además, la selección de la muestra implica el uso de una variedad de estrategias de muestreo, cada una de las cuales pretende garantizar que la muestra sea representativa de la población. Según Arias y Covinos (2021), la elección de una técnica de muestreo viene determinada por factores como el tamaño de la población, la disponibilidad de información, los recursos disponibles y los objetivos de la investigación.

En este contexto, se utilizó un diseño muestral censal, que incluyó a todos los miembros de la población investigada. Esta selección se basó en que la población era pequeña y de fácil acceso, lo que permitió una descripción exhaustiva y detallada de los fenómenos investigados (Hernández y Mendoza, 2018).

En tal sentido, la muestra estará constituida por un total de 22 niños y niñas de cinco años, matriculados en el nivel inicial de la Institución Educativa “Newton Kids”, ubicada en el distrito de José Leonardo Ortiz.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

En el marco de este estudio se utilizó la técnica metodológica de observación no participante, la cual permite al investigador observar y documentar los hechos sin participar ni influir en la dinámica de los mismos. Esta estrategia es eficaz para recabar información exhaustiva y precisa en situaciones en las que los participantes deben mantener su comportamiento habitual (Carhuacho et al., 2019).

2.3.2. Instrumento

En este estudio se utilizó como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, ya que consiste en una serie de criterios o ítems que identifican los rasgos o comportamientos observados. Este estilo permite al investigador anotar de manera ordenada si determinadas características están presentes o ausentes en el comportamiento observado, apoyando un estudio sistemático (Ñaupas et al. 2018).

Para medir de forma correcta y sistemática las habilidades de resolución de problemas de los estudiantes en el nivel introductorio, se eligió la herramienta Verastegui (2023). Este instrumento único consta de treinta ítems distribuidos en dos dimensiones principales, cada una de las cuales se divide en indicadores distintos. Como resultado, este marco permite una comprensión más completa de la habilidad en cuestión al investigar tanto los procesos cognitivos involucrados en la resolución de problemas como los resultados finales alcanzados.

Por otro lado, para asegurar la calidad de los datos obtenidos, el instrumento fue validado rigurosamente. En primer lugar, un equipo de especialistas en desarrollo infantil y evaluación educativa evaluó la pertinencia, relevancia y claridad de cada ítem, asegurando la validez de contenido del instrumento. Luego se realizó una prueba piloto con una muestra de doce niños de cinco años para identificar y corregir cualquier ambigüedad en la formulación de los ítems. El tiempo estimado de aplicación de la lista de cotejo fue de 30 minutos aproximado. El coeficiente alfa de Cronbach reveló un valor de 0,963, lo que muestra una alta confiabilidad e implica que los ítems del instrumento evalúan de manera consistente las habilidades de resolución de problemas en niños del nivel inicial.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados descriptivos

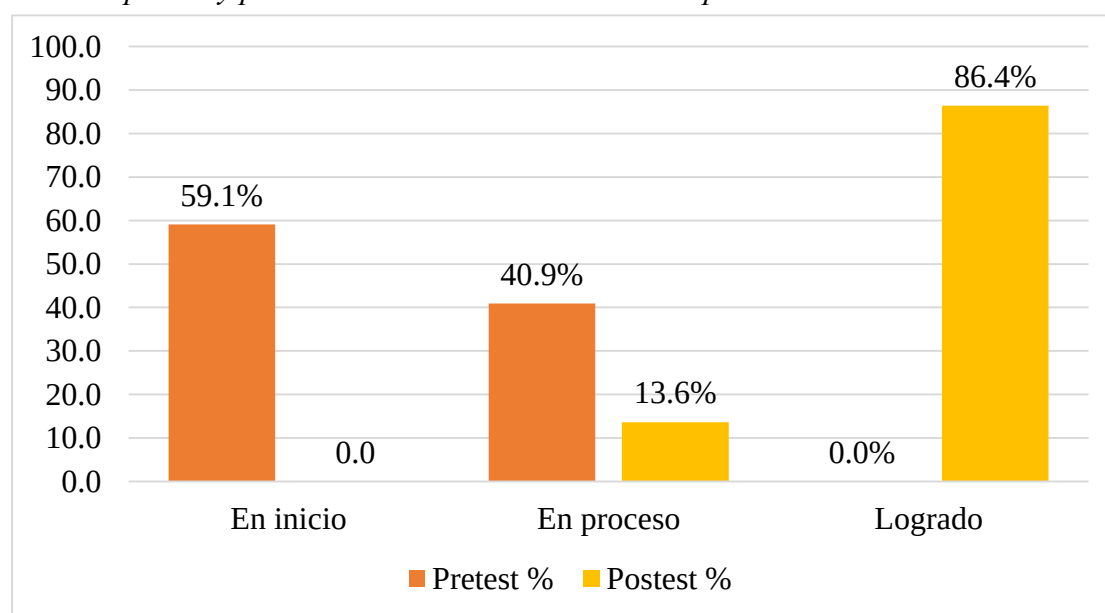
Tabla 1

Nivel de pretest y posttest de la variable resolución de problemas

Nivel	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
En inicio	13	59.1	0	0.0
En proceso	9	40.9	3	13.6
Logrado	0	0.0	19	86.4
Total	22	100.0	22	100.0

Figura 2

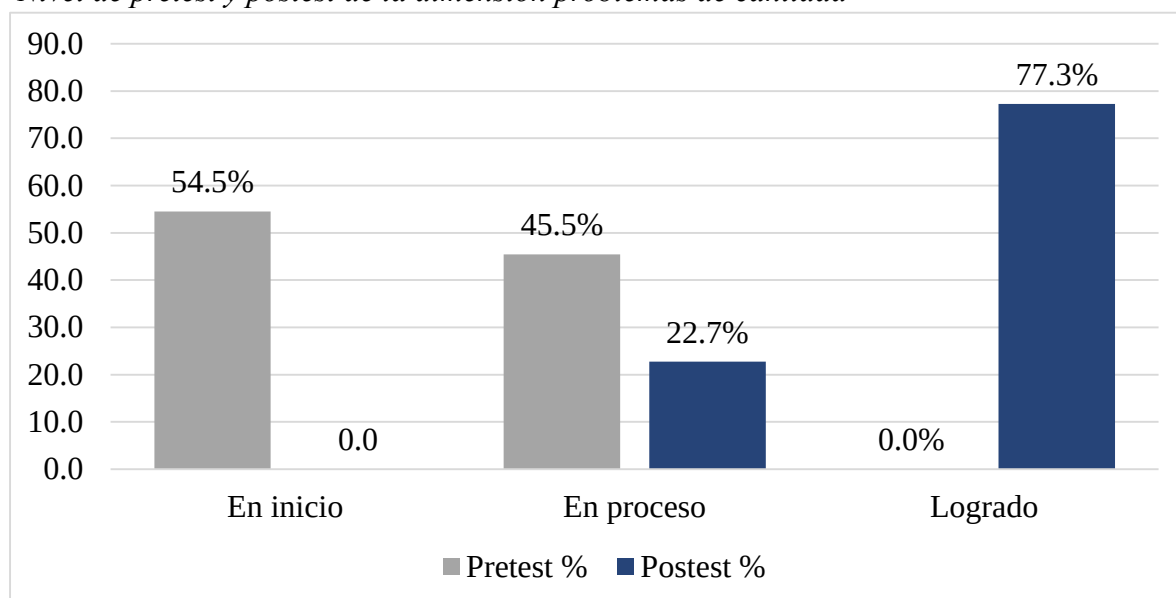
Nivel de pretest y posttest de la variable resolución de problemas



Según los datos reflejados en la tabla 1 y la figura 2, se observa que, en la evaluación inicial de la variable resolución de problemas, el 59.1% de los niños se encontraba en el nivel “en inicio” y el 40.9% en el nivel “en proceso”. No obstante, tras la implementación de las sesiones de aprendizaje, se evidenció un cambio significativo. En la evaluación final, el 86.4% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que el 13.6% permaneció en el nivel “en proceso”.

Tabla 2*Nivel de pretest y postest de la dimensión problemas de cantidad*

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
En inicio	12	54.5	0	0.0
En proceso	10	45.5	5	22.7
Logrado	0	0.0	17	77.3
Total	22	100.0	22	100.0

Figura 3*Nivel de pretest y postest de la dimensión problemas de cantidad*

Conforme a los datos presentados en la tabla 2 y la figura 3, se evidencia que, en la evaluación inicial de la dimensión problemas de cantidad, el 54.5% de los niños se encontraba en el nivel “en inicio” y el 45.5% en el nivel “en proceso”. Sin embargo, tras la implementación de las sesiones de aprendizaje, se observó un cambio notable. En la evaluación final, el 77.3% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que el 22.7% continuó en el nivel “en proceso”.

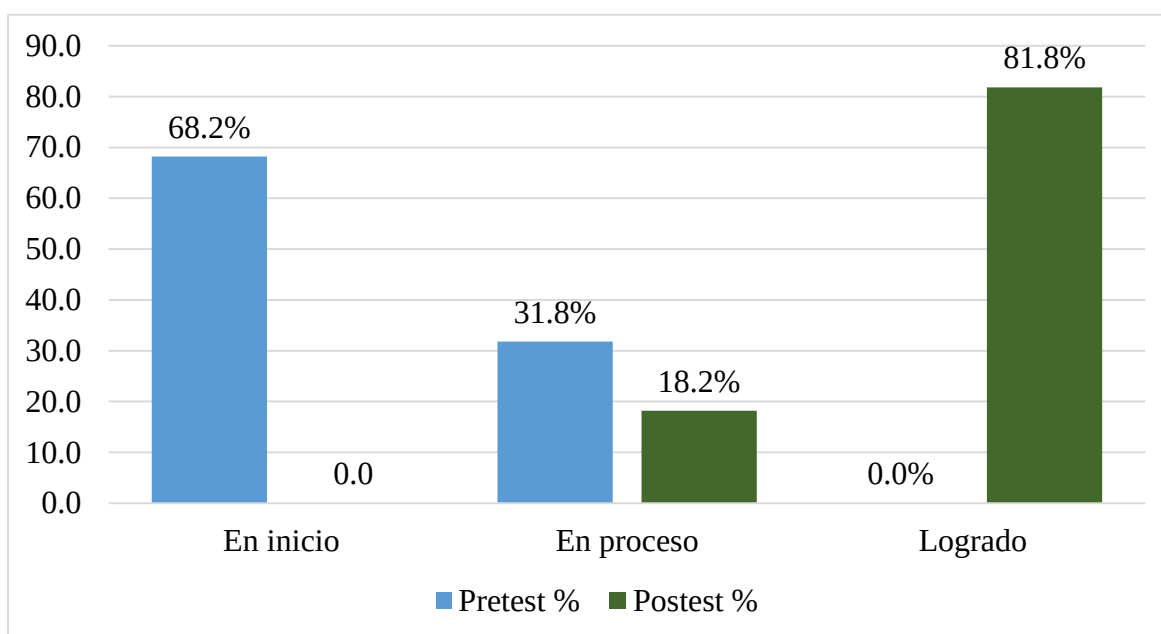
Tabla 3

Nivel de pretest y postest de la dimensión problemas de forma, movimiento y localización

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
En inicio	15	68.2	0	0.0
En proceso	7	31.8	4	18.2
Logrado	0	0.0	18	81.8
Total	22	100.0	22	100.0

Figura 4

Nivel de pretest y postest de la dimensión problemas de forma, movimiento y localización



De acuerdo con los datos expuestos en la tabla 3 y la figura 4, se observa que, en la evaluación inicial de la dimensión problemas de forma, movimiento y localización, el 68.2% de los niños se encontraba en el nivel “en inicio” y el 31.8% en el nivel “en proceso”. No obstante, después de las sesiones de aprendizaje, se evidenció un cambio significativo. En la evaluación final, el 81.8% de los estudiantes logró alcanzar el nivel “logrado”, mientras que el 18.2% se mantuvo en el nivel “en proceso”.

3.2.Resultados inferenciales

Prueba de normalidad.

Tabla 4

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Resolución de problemas pretest	.912	22	.000
Problemas de cantidad pretest	.963	22	.000
Problemas de forma, movimiento y localización pretest	.987	22	.000
Resolución de problemas posttest	.934	22	.000
Problemas de cantidad posttest	.946	22	.000
Problemas de forma, movimiento y localización posttest	.958	22	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

En coalición con la Tabla 4, se llevó a cabo un análisis de normalidad utilizando los resultados del pretest y posttest de la variable, junto con sus dimensiones correspondientes. Para esta evaluación, se seleccionó la prueba de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño de la muestra era inferior a 50 participantes ($N=22$), lo cual hace recomendable el uso de este test en contextos de muestras pequeñas. En cuanto a los niveles de significancia, se observó que los valores de la variable de estudio y sus dimensiones, tanto en el pretest como en el posttest, fueron inferiores a 0.05. Esto sugiere que los datos no se ajustan a una distribución normal, razón por la cual se optó por la prueba estadística de Wilcoxon para llevar a cabo el contraste de la hipótesis formulada.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

Hi: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”.

Tabla 5

Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest del aprendizaje de la resolución de problemas

	Resolución de problemas pretest-postest
Z	-4.875 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 5, el análisis mediante la prueba estadística de Wilcoxon revela que el nivel de significancia es inferior a 0.05, con un p-valor de 0.000. Este hallazgo permite rechazar la hipótesis nula, indicando que los juegos tradicionales tienen un impacto sustancial en el desarrollo de la habilidad para resolver problemas en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Newton Kids”. En este sentido, se demostró que el uso de juegos tradicionales potencia la capacidad de pensamiento crítico y la técnica efectiva para resolver problemas, contribuyendo de manera favorable al proceso de aprendizaje de esta competencia específica.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Respecto al objetivo general, que fue investigar el impacto de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños de 5 años, los hallazgos de la prueba de Wilcoxon muestran una influencia significativa, con un valor p de 0,000, que es menor al nivel de significancia de 0,05. Esto confirma que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en estos estudiantes, y que es importante destacar que los juegos tradicionales fomentan habilidades de pensamiento crítico, permitiendo que los niños enfrenten desafíos y generen estrategias efectivas de resolución de problemas, lo que fortalece su aprendizaje en esta área.

Comparando con estudios previos, se observa una concordancia con los hallazgos de Trullo (2023), quien también reportó mejoras significativas en habilidades numéricas y resolución de problemas tras implementar gamificación, demostrando que las actividades lúdicas favorecen la adquisición de habilidades matemáticas y cognitivas en los estudiantes. De igual manera, Palomino y Encalada (2021) obtuvieron resultados similares, ya que el 100% de sus participantes alcanzó un nivel satisfactorio en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático tras una intervención con juegos tradicionales, lo que resalta la efectividad de esta metodología en la educación inicial. Desde la perspectiva teórica, la teoría sociocultural de Vygotsky sostiene que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo porque potencia el aprendizaje en el contexto de la interacción social y cultural. Los juegos tradicionales, una práctica cultural transmitida de generación en generación, ayudan a los jóvenes a desarrollar capacidades cognitivas y asimilar normas y valores en un entorno lúdico (Mota & Villalobos 2007).

En cuanto al primer objetivo concreto, que pretendía determinar el grado de resolución de problemas de los niños antes de la utilización de los juegos convencionales, los resultados muestran que en el pretest el 59,1% de los alumnos se encontraba en el nivel

“inicio” y el 40,9% en el nivel “en proceso”. Este primer diagnóstico revela que una gran mayoría de los alumnos presentaba dificultades para afrontar y resolver problemas de forma eficaz, careciendo de métodos y habilidades que les permitieran afrontar estos obstáculos de forma autónoma y con éxito. Además, la importante concentración en los niveles bajos indica que antes de la intervención los niños carecían de las herramientas necesarias para el aprendizaje autónomo en este ámbito.

En comparación con investigaciones anteriores, Arribasplata (2019) descubrió que el 100% de los niños evaluados se encontraban en la escala de “inicio” en términos de resolución de problemas antes de su intervención con juegos tradicionales, lo que es consistente con el hallazgo actual. A su vez, Díaz (2021) descubrió que muchos niños carecían de habilidades para la resolución de problemas antes de la intervención. Estos estudios demuestran que, en ausencia de una técnica adecuada, los alumnos con frecuencia tienen habilidades restringidas para la resolución de problemas, lo que podría tener un impacto en su desarrollo cognitivo a largo plazo

Además, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel respalda estos hallazgos preliminares, al sostener que el aprendizaje es más exitoso cuando las ideas y las tareas están vinculadas al conocimiento previo del estudiante (Baque-Reyes y Portilla-Faican, 2021). En este contexto, el juego convencional puede servir como un “organizador previo” al permitir que los jóvenes vinculen nuevas experiencias con su entorno, sentando las bases para un aprendizaje de resolución de problemas más regimentado y a largo plazo.

Para el segundo objetivo específico, que consistía en aplicar sesiones de aprendizaje basadas en juegos tradicionales para el aprendizaje de resolución de problemas, los niños pudieron interactuar de manera activa, experimentar con situaciones problemáticas y

desarrollar estrategias de resolución en un ambiente controlado y lúdico, lo cual facilitó su comprensión y aplicación de conceptos relacionados con la resolución de problemas.

Comparando con antecedentes, Díaz (2021) encontró que la combinación de actividades de aprendizaje y juego mejoraba la capacidad de los estudiantes para resolver problemas matemáticos, lo que respalda la eficiencia de los juegos tradicionales para crear un entorno de aprendizaje propicio. La teoría sociocultural de Vygotsky, por otro lado, contiene que el aprendizaje ocurre con mayor éxito en entornos sociales en los que los estudiantes pueden explorar, discutir y crear conocimiento con sus compañeros y profesores. Los juegos tradicionales, al fomentar la interacción, sirven como una herramienta de aprendizaje activo y cooperativo, ayudando a los niños a desarrollar habilidades de resolución de problemas en un entorno significativo y gratificante (Carrera & Mazzarella, 2001).

Por último, en cuanto al tercer objetivo concreto, que pretendía determinar el grado de resolución de problemas de los niños tras el uso de juegos tradicionales, los resultados revelan una mejora sustancial. En el post-test, el 86,4% de los estudiantes obtuvo el nivel “logrado”, mientras que el 13,6% se quedó en el nivel “en progreso”. Estos resultados muestran que la mayoría de los estudiantes fueron capaces de adquirir las habilidades necesarias para resolver problemas de forma autónoma y eficaz, lo que demuestra que los juegos tradicionales permitieron un aprendizaje exitoso y a largo plazo en este ámbito.

Palomino y Encalada (2021) encontraron un resultado similar a investigaciones previas, ya que el 100% de los estudiantes examinados alcanzaron un “buen” nivel de pensamiento lógico-matemático luego de la intervención con juegos tradicionales. De manera similar, Charca (2019) encontró que luego de adoptar un programa de juegos convencionales, el 59,4% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto de habilidades de resolución de problemas, mientras que el resto de los alumnos alcanzaron un nivel medio. Estos hallazgos

demuestran que los juegos tradicionales mejoran las habilidades de resolución de problemas, consolidan las habilidades de pensamiento crítico y permiten un crecimiento demostrable en el desarrollo cognitivo de los niños.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel da credibilidad a estos hallazgos, argumentando que el aprendizaje es más exitoso cuando el nuevo conocimiento está vinculado a experiencias previas y es relevante para la vida cotidiana del estudiante (Guamán & Venet, 2019). En ese sentido, los estudiantes no solo aprenden habilidades en el juego, sino que también las practican y aplican en un entorno que simula escenarios del mundo real, lo que permite una comprensión profunda y práctica de la resolución de problemas.

SESIONES DE APRENDIZAJE APLICADAS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la actividad	¡Exploradores de números y formas!
------------------------------------	------------------------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Resolución de problemas: Capacidad para analizar situaciones, identificar obstáculos y encontrar soluciones. - Pensamiento lógico-matemático: Capacidad de establecer relaciones entre números y cantidades, de seguir secuencias y de realizar clasificaciones. - Pensamiento espacial: Capacidad de reconocer y representar formas geométricas en el espacio. - Trabajo en equipo: Capacidad de colaborar con otros para alcanzar un objetivo común.	- Secuencia numérica: Reconocer y reproducir patrones numéricos ascendentes, descendentes y alternos. - Clasificación: Clasificar objetos según diferentes criterios (color, tamaño, forma). - Geometría: Identificar y nombrar formas geométricas básicas.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Identifican y reproducen secuencias numéricas simples. - Utilizan estrategias de conteo para resolver problemas. - Comparan cantidades de manera correcta. - Colaboran con sus compañeros para resolver los desafíos planteados.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Juegos tradicionales peruanos (canicas, trompo, rayuela, etc.) - Tableros de juego personalizados con números y figuras geométricas - Fichas de diferentes colores y formas - Cuerdas o cintas para delimitar espacios - Objetos cotidianos de diferentes tamaños y formas (pelotas, cubos, conos)	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida dinámica: Los niños se saludan con un saludo divertido y realizan una ronda de calentamiento, imitando los movimientos de los animales. – Presentación del tema: Se presenta una imagen de un mercado tradicional peruano y se pregunta a los niños qué productos se venden allí. Se introduce la idea de que en el mercado se pueden encontrar muchos números y formas. – Motivación: Se cuenta una historia corta sobre un niño que juega con sus amigos en una plaza y descubre la diversión de los juegos tradicionales.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: La carrera de las canicas numéricas (15 minutos) – Se dibuja un tablero en el suelo con casillas numeradas del 1 al 10 (o más, dependiendo del nivel de los niños). – Se proporcionan a cada niño una canica y un dado. – Se establecen diferentes secuencias numéricas (pares, impares, múltiplos de 2, 5, etc.) para cada ronda. – Los niños se turnan para lanzar el dado y avanzar el número de casillas indicado. – Antes de avanzar, deben decir en voz alta el número de la casilla a la que van a llegar. – Para agregar un desafío adicional, se pueden incluir casillas especiales con instrucciones como: "Retrocede 2 casillas", "Salta una casilla", "Suma 3 al número de la casilla". – Se pueden establecer metas, como llegar a una casilla específica o alcanzar un determinado puntaje. Actividad 2: El trompo numérico (15 minutos) – Se proporcionan trompos a cada niño. – Se establece una secuencia numérica inicial (por ejemplo, contar de 1 en 1, de 2 en 2).	30 minutos

	– Se puede utilizar un cartel con la secuencia numérica para ayudar a los niños a recordar. – Cada niño hace girar su trompo. – Mientras el trompo gira, el niño debe decir en voz alta el siguiente número de la secuencia. – Si el niño se equivoca, otro niño puede continuar la secuencia. – Se puede aumentar la dificultad de la secuencia a medida que los niños avanzan. Actividad 3: "La ronda de los números mágicos" (10 minutos) – Se elige una ronda tradicional conocida por los niños (por ejemplo, "Arroz con leche"). – Se modifican las letras de la ronda para incluir números y secuencias numéricas. – Se pueden utilizar gestos y movimientos corporales para acompañar la canción. – Los niños se sientan en círculo y cantan la ronda modificada, enfatizando los números y las secuencias. – Se pueden utilizar objetos (como pelotas o fichas) para representar los números. – Se pueden agregar movimientos y gestos para hacer la actividad más divertida.	
FINAL	– Reflexión grupal: Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué juego les gustó más y qué aprendieron. – Creación de un mural: Se crea un mural colectivo donde los niños dibujan los juegos tradicionales que más les gustaron y escriben los números y formas que utilizaron. – Canción de despedida: Se canta una canción tradicional peruana relacionada con los números y las formas.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Identifica y reproduce secuencias numéricas ascendentes, descendentes y alternas.		
Clasifica objetos según diferentes criterios (color, tamaño, forma).		
Identifica y nombra formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo).		
Resuelve problemas sencillos que involucran números y formas.		
Colabora con sus compañeros durante las actividades.		
Demuestra interés y disfrute por los juegos tradicionales.		
Utiliza un lenguaje matemático adecuado (más, menos, igual, antes, después).		
Establece relaciones entre los números y las cantidades.		
Representa gráficamente secuencias y patrones.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.2. Título de la actividad	¡Campeones de las Canicas! ¡Sumando y restando en cada juego!
------------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Resolución de problemas: Capacidad para analizar situaciones, identificar obstáculos y encontrar soluciones. - Pensamiento lógico-matemático: Capacidad de establecer relaciones entre números y cantidades, de seguir secuencias y de realizar clasificaciones. - Pensamiento lógico-matemático: Capacidad de establecer relaciones entre números y cantidades, realizar operaciones básicas de suma y resta. - Comunicación matemática: Capacidad de expresar ideas matemáticas de manera clara y concisa.	- Suma: Combinar cantidades para obtener un total. - Resta: Quitar una cantidad de otra. - Conservación de la cantidad: Comprender que la cantidad total no cambia aunque se distribuya de otra manera.	- Identifica correctamente los elementos de un problema matemático. - Selecciona la operación matemática adecuada (suma, resta) para resolver el problema. - Justifica la elección de la operación utilizada. - Verifica si la solución obtenida es lógica y coherente con el contexto del problema. - Expresa la solución de manera clara y concisa, utilizando el lenguaje matemático adecuado.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Bolsas con diferentes cantidades de canicas - Tablero con casillas numeradas - Fichas de colores - Dados - Lápices y hojas - Un cartel con los signos de suma (+) y resta (-)	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida dinámica: Los niños se saludan con un saludo divertido y se les pregunta si les gusta jugar con canicas. – Presentación del tema: Se presenta un juego de canicas y se explica que hoy aprenderán a sumar y restar jugando. – Motivación: Se cuenta una historia corta sobre dos amigos que juegan a las canicas y deben resolver un problema para saber quién tiene más canicas.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "Mi tesoro de canicas" (15 minutos) – Prepara bolsas con diferentes cantidades de canicas (por ejemplo, 5, 10, 15). – Preparar un cartel grande con los signos de suma (+) y resta (-) para visualizar las operaciones. – Explicar a los niños que cada uno recibirá un tesoro de canicas y que juntos descubrirán cuántas tienen. – Cada niño cuenta sus canicas y registra el número en su hoja. – Los niños se emparejan y se intercambian algunas canicas. – Cada niño vuelve a contar sus canicas y registra el nuevo número. – Utilizando el cartel con los signos, los niños representan la operación que realizaron (suma o resta) y escriben la ecuación correspondiente. – Realizar preguntas como: "¿Qué hiciste con tus canicas?", "¿Cuántas canicas tienes ahora?", "¿Cómo podemos representar lo que pasó con números?". Actividad 2: "La gran aventura de las canicas" (25 minutos) – Crear un tablero de juego con casillas numeradas, incluyendo casillas especiales con signos de suma, resta, "pierde un turno", "gana un turno", etc. – Preparar un conjunto de canicas para cada equipo. – Preparar dados de diferentes colores para cada equipo. – Dividir a los niños en equipos de 3 o 4 integrantes.	30 minutos

	– Explicar cómo funciona el tablero, cómo lanzar el dado y cómo realizar las operaciones según la casilla en la que caigan. – Cada equipo lanza el dado por turnos y mueve su ficha. Al caer en una casilla especial, deben realizar la operación indicada y ajustar su cantidad de canicas. – Los niños pueden registrar sus movimientos y cálculos en una hoja. – El primer equipo en llegar a la meta o en obtener una cierta cantidad de canicas gana.	
FINAL	– Reflexión grupal: Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué les gustó más y qué dificultades encontraron. – Creación de un problema: Se propone un problema sencillo relacionado con las canicas y se invita a los niños a resolverlo en grupo. – Canción de despedida: Se canta una canción sobre los números y las operaciones.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Cuenta correctamente un conjunto de objetos.		
Realiza sumas y restas simples con objetos concretos.		
Utiliza los signos de suma y resta de manera apropiada.		
Resuelve problemas sencillos que involucran sumas y restas.		
Expresa sus ideas matemáticas de manera clara y concisa.		
Colabora con sus compañeros durante las actividades.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.3. Título de la actividad	¡Piratas en Acción! ¡Buscando tesoros escondidos!
------------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Noción espacial: Identificar y utilizar términos espaciales como arriba, abajo, dentro, fuera, cerca, lejos, delante, detrás. - Resolución de problemas: Utilizar pistas y razonamiento lógico para encontrar objetos escondidos. - Comunicación: Expresar ideas y seguir instrucciones relacionadas con la ubicación espacial.	- Razonamiento lógico: Utiliza la información de las pistas para llegar a conclusiones. - Expresión oral: Describe con claridad la ubicación de los objetos utilizando el lenguaje espacial. - Resolución de problemas: Encuentra soluciones creativas para superar obstáculos.	- Identifica correctamente los términos espaciales en el mapa y los utiliza para ubicar el tesoro. - Sigue las instrucciones del mapa de manera precisa y ordenada. - Trabaja en equipo para encontrar el tesoro, compartiendo información y ayudándose mutuamente.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Mapa del aula o patio - Tesoro (una caja con pequeños premios) - Pistas con dibujos o palabras relacionadas con la ubicación espacial - Objetos para marcar los lugares clave (conos, cuerdas, etc.)	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida: Los niños se saludan con un saludo de bienvenida y se les presenta el tema de los piratas y los tesoros escondidos. – Presentación del concepto: Se introduce la idea de un mapa del tesoro y se explica la importancia de seguir las pistas para encontrarlo. – Calentamiento: Se realiza un juego de calentamiento que involucre movimientos y ubicación espacial, como "La estatua".	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: El mapa del tesoro pirata (10 minutos): – Se presenta a los niños un mapa sencillo del aula o patio, con dibujos de objetos familiares (ventana, puerta, mesa, etc.) y se marcan los lugares clave con objetos. – Se explican los términos espaciales básicos (arriba, abajo, dentro, fuera, cerca, lejos, delante, detrás) utilizando ejemplos del entorno. – Se dividen a los niños en equipos y se les proporciona un mapa cada uno. Deben seguir las pistas del mapa para encontrar un objeto escondido (por ejemplo, "El tesoro está debajo de la mesa, cerca de la ventana"). Actividad 2: La isla de los piratas (15 minutos): – Se delimita un área del aula o patio como una "isla" y se esconden varios tesoros en diferentes lugares. – Se crean pistas con dibujos o palabras que indiquen la ubicación de los tesoros utilizando términos espaciales. – Los niños se turnan para buscar los tesoros siguiendo las pistas. Cada vez que encuentran un tesoro, deben describir su ubicación utilizando los términos aprendidos.	30 minutos
FINAL	– Reflexión grupal: Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué juego les gustó más y qué aprendieron. – Canción de despedida: Se canta una canción tradicional peruana relacionada con los números y las formas.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Identifica correctamente los términos espaciales (arriba, abajo, dentro, fuera, cerca, lejos, delante, detrás).		
Sigue las instrucciones relacionadas con la ubicación espacial.		
Utiliza los términos espaciales para describir la ubicación de objetos.		
Colabora con sus compañeros durante las actividades.		
Demuestra interés por la actividad.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.4. Título de la actividad	¡Saltamos y Contamos como Campeones!
------------------------------------	--------------------------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Número: Reconoce, nombra y representa cantidades. - Operaciones básicas: Realiza sumas y restas sencillas utilizando objetos concretos. - Resolución de problemas: Aplica estrategias para resolver problemas numéricos en un contexto lúdico.	- Secuencia numérica: Reconocer y reproducir patrones numéricos ascendentes, descendentes y alternos. - Clasificación: Clasificar objetos según diferentes criterios (color, tamaño, forma). - Geometría: Identificar y nombrar formas geométricas básicas.	- Realiza saltos de acuerdo a la cantidad indicada. - Compara cantidades utilizando términos como más, menos e igual. - Resuelve problemas sencillos de suma y resta utilizando objetos concretos. - Participa activamente en las actividades grupales.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Un dado. - Tarjetas con números. - Marcadores o algún objeto pequeño para marcar los casilleros. - Cinta adhesiva o bloques para construir la escalera. - Tarjetas con números para identificar cada escalón	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida: Los niños se saludan con un saludo de bienvenida y se les presenta el tema de los números y los saltos. – Presentación del concepto: Se introduce la idea de que los números pueden representarse a través de movimientos, como los saltos. – Calentamiento: Se realiza un juego de calentamiento donde los niños saltan y realizan movimientos siguiendo las instrucciones del facilitador.	15 minutos

DESARROLLO	Actividad 1: La carrera de los números (10 minutos): – Se dibujan números en el suelo o se utilizan tarjetas con números. – Se explica que cada número representa una cantidad de saltos. – Los niños se turnan para lanzar un dado y avanzar la cantidad de casillas indicada. Actividad 2: La escalera mágica (10 minutos): – Se crea una escalera utilizando cinta adhesiva o bloques, numerando cada escalón. – Se explica que cada escalón representa un número y que los niños deben subir o bajar según la instrucción. – Se dan instrucciones como "Sube 3 escalones", "Baja 2 escalones", etc. Actividad 3: El juego de las adivinanzas (10 minutos): – Se utilizan objetos pequeños (botones, fichas, etc.) y bolsas opacas. – Se explica que los niños deben adivinar la cantidad de objetos dentro de una bolsa sin abrirla, realizando saltos. – Se muestran diferentes bolsas con distintas cantidades de objetos y los niños realizan la cantidad de saltos correspondiente a su estimación.	30 minutos
FINAL	– Reflexión grupal: Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué actividad les gustó más y qué aprendieron sobre los números. – Canción de despedida: Se canta una canción relacionada con los números y el movimiento.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Realiza la cantidad exacta de saltos indicada.		
Compara cantidades utilizando los términos "más", "menos" e "igual" de manera correcta.		
Resuelve problemas sencillos de suma y resta utilizando objetos concretos.		
Participa activamente en las actividades grupales, siguiendo instrucciones y respetando turnos.		
Demuestra interés y entusiasmo por las actividades.		

Utiliza el lenguaje matemático adecuado para describir las cantidades y las acciones realizadas.		
--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.5. Título de la actividad	¡Piratas del Saber Matemático!
------------------------------------	--------------------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Resolución de problemas: Aplica estrategias para resolver problemas matemáticos en contextos lúdicos. -Razonamiento lógico: Utiliza el razonamiento lógico para justificar sus respuestas. -Comunicación matemática: Expresa ideas matemáticas de forma clara y concisa.	- Resolución de problemas: Identifica y analiza problemas matemáticos presentados en un contexto lúdico. -Razonamiento lógico: Establece relaciones entre números y cantidades. -Comunicación matemática: Utiliza el lenguaje matemático adecuado para expresar ideas y conceptos.	- Sigue las reglas del juego. Utiliza estrategias para resolver los problemas matemáticos planteados. -Explica su razonamiento al resolver los problemas. -Colabora con sus compañeros de equipo. -Resuelve conflictos de manera pacífica apelando a las reglas del juego.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Tesoros (objetos pequeños): Botones, monedas, fichas, etc. -Mapa del tesoro (dibujado en papel o en el suelo): Con pistas y desafíos matemáticos. -Sombreros de pirata: Para crear ambiente. -Bandanas: Para crear equipos. -Dados: Para determinar movimientos en el mapa. -Tarjetas con problemas matemáticos: Suma, resta, comparación de cantidades.	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida: Los niños se saludan con un saludo de piratas y se les presenta la aventura de buscar el tesoro perdido. – Presentación del juego: Se les muestra el mapa del tesoro y se explica que para encontrarlo deberán resolver diferentes desafíos matemáticos. – División en equipos: Los niños se dividen en equipos de piratas y cada equipo elige un capitán.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: Navegando por el mapa (10 minutos): – Los equipos lanzan el dado y avanzan por el mapa. – Al caer en un casillero, deben resolver el problema matemático indicado en la tarjeta correspondiente. – El equipo que resuelva correctamente el problema avanza y obtiene una pista para encontrar el tesoro. Actividad 2: La isla de los enigmas (10 minutos): – Los piratas llegan a una isla donde encuentran varios cofres con enigmas matemáticos. – Cada equipo elige un cofre y debe resolver el enigma para obtener una parte del tesoro. Actividad 3: El duelo de piratas (10 minutos): – Los equipos se enfrentan en un duelo matemático. Se les plantean preguntas y problemas que deben resolver de forma rápida y correcta. – El equipo que resuelva más problemas correctamente gana más tesoros.	30 minutos
FINAL	– Reflexión grupal: Se realiza un círculo donde los piratas comparten sus experiencias y lo que aprendieron durante la aventura. – Entrega de los tesoros: Se reparten los tesoros entre todos los piratas como recompensa por su esfuerzo.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Sigue las reglas del juego durante toda la actividad.		
Utiliza estrategias para resolver los problemas matemáticos planteados (conteo, dibujos, etc.).		
Explica su razonamiento al resolver los problemas de forma clara y concisa.		
Colabora con sus compañeros de equipo para resolver los desafíos.		
Resuelve conflictos de manera pacífica apelando a las reglas del juego.		
Demuestra interés y entusiasmo por la actividad.		
Utiliza el lenguaje matemático adecuado para describir las cantidades y las operaciones.		
Identifica y aplica diferentes estrategias de resolución de problemas.		
Disfruta del juego y se divierte aprendiendo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.6. Título de la actividad	¡Rayuela Mágica!
------------------------------------	------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Número: Reconoce, nombra y representa cantidades. - Operaciones básicas: Realiza sumas y restas sencillas utilizando objetos concretos. - Resolución de problemas: Aplica estrategias para resolver problemas numéricos en un contexto lúdico.	- Conteo: Cuenta de forma precisa los espacios de la rayuela. - Comparación: Compara cantidades (número de saltos, de fichas, etc.). - Secuenciación: Sigue una secuencia de movimientos preestablecida. - Resolución de problemas: Adapta sus movimientos según las reglas del juego y los desafíos propuestos.	- Realiza la secuencia de saltos de manera correcta. - Cuenta los espacios de la rayuela de forma precisa. - Resuelve los desafíos numéricos propuestos. - Sigue las reglas del juego. - Participa activamente y colabora con sus compañeros.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Tiza: Para dibujar la rayuela en el suelo. - Piedras pequeñas o fichas: Para lanzar y avanzar en la rayuela. - Dados: Para determinar el número de casillas a avanzar. - Tarjetas con desafíos: Problemas matemáticos relacionados con el juego (sumas, restas, comparación).	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida: Los niños se saludan con un saludo de bienvenida y se les presenta el juego de la rayuela. – Presentación del juego: Se explica cómo se juega a la rayuela tradicional y se introducen las modificaciones que se harán para incorporar elementos matemáticos. – Dibujar la rayuela: Los niños participan en la creación de la rayuela, dibujando los números en cada casilla.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: Rayuela tradicional (5 minutos):	30 minutos

	- Los niños juegan a la rayuela tradicional para familiarizarse con las reglas y los movimientos. Actividad 2: Rayuela con desafíos (15 minutos): - Se introducen tarjetas con desafíos matemáticos en algunas casillas. - Al caer en una casilla con desafío, el niño debe resolver el problema para poder avanzar. - Ejemplos de desafíos: "Suma 2 al número de la casilla y avanza", "Resta 1 al número de la casilla y retrocede". Actividad 3: Carrera de rayuelas (10 minutos): - Los niños se dividen en equipos y compiten en una carrera de rayuelas. - Cada equipo lanza el dado para determinar cuántas casillas avanzar. - El primer equipo en llegar al final gana.	
FINAL	- Reflexión grupal: Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias y lo que aprendieron durante el juego. - Canción de despedida: Se canta una canción relacionada con los números y el movimiento.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Realiza la secuencia de saltos de manera correcta.		
Cuenta los espacios de la rayuela de forma precisa.		
Resuelve los desafíos numéricos propuestos.		
Sigue las reglas del juego.		
Participa activamente y colabora con sus compañeros.		
Demuestra interés y entusiasmo por la actividad.		
Utiliza el lenguaje matemático adecuado para describir las cantidades y las acciones realizadas.		
Identifica y aplica diferentes estrategias de resolución de problemas.		
Disfruta del juego y se divierte aprendiendo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.7. Título de la actividad	¡La Oca Mágica!
------------------------------------	-----------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Número: Reconoce, nombra y representa cantidades - Resolución de problemas: Aplica estrategias para resolver problemas numéricos en un contexto lúdico. - Coordinación: Coordina movimientos grandes y pequeños para realizar secuencias de movimientos. - Equilibrio: Mantiene el equilibrio al realizar diferentes movimientos.	- Coordinación óculo-manual: Lanza el dado con precisión y sigue la secuencia de movimientos indicada. - Orientación espacial: Se ubica en el espacio y sigue el recorrido del tablero. - Resolución de problemas: Adapta sus movimientos según las reglas del juego y los desafíos propuestos.	- Lanza el dado con precisión y fuerza adecuada. - Sigue la secuencia de movimientos indicada en el tablero. - Realiza los movimientos con coordinación y equilibrio. - Resuelve los desafíos propuestos en cada casilla. - Participa activamente y colabora con sus compañeros.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Tablero de la oca: Puede ser casero o comprado. - Dados: Uno por cada equipo o jugador. - Fichas: Una por cada jugador. - Tarjetas con desafíos: Problemas de coordinación, equilibrio y pensamiento lógico.	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida: Los niños se saludan con un saludo de bienvenida y se les presenta el juego de la oca. – Presentación del juego: Se explica cómo se juega a la oca tradicional y se introducen las modificaciones que se harán para incorporar desafíos de coordinación y resolución de problemas. – División en equipos: Los niños se dividen en equipos y cada equipo elige un color de ficha.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: La oca tradicional (5 minutos): – Los niños juegan a la oca tradicional para familiarizarse con las reglas y los movimientos. Actividad 2: La oca mágica (15 minutos): – Se introducen tarjetas con desafíos en algunas casillas. – Al caer en una casilla con desafío, el jugador debe realizar una acción específica, como saltar en un pie, girar sobre sí mismo o resolver un problema matemático. Actividad 3: Carrera de la oca (10 minutos): – Los equipos compiten en una carrera de la oca. – El primer equipo en llegar a la meta gana.	30 minutos
FINAL	– Reflexión grupal: Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias y lo que aprendieron durante el juego. – Estiramientos: Se realizan unos estiramientos para relajar los músculos.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Lanza el dado con precisión y fuerza adecuada.		
Sigue la secuencia de movimientos indicada en el tablero.		
Realiza los movimientos con coordinación y equilibrio.		

Resuelve los desafíos propuestos en cada casilla.		
Participa activamente y colabora con sus compañeros.		
Demuestra interés y entusiasmo por la actividad.		
Sigue las reglas del juego.		
Expresa sus dificultades y busca soluciones.		
Disfruta del juego y se divierte aprendiendo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.8. Título de la actividad	¡La Aventura del Tesoro Perdido!
------------------------------------	----------------------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CAPACIDADES ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE ÉXITO
- Participación: Participa activamente en juegos y actividades grupales. - Trabajo en equipo: Colabora con otros para alcanzar objetivos comunes. - Respeto: Respeto las reglas del juego y las opiniones de los demás. - Resolución de problemas: Aplica estrategias para resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización en un contexto lúdico. - Pensamiento lógico: Utiliza el razonamiento lógico para tomar decisiones y resolver desafíos.	- Iniciativa: Propone ideas y se involucra en las actividades. - Cooperación: Trabaja en conjunto con otros para resolver desafíos. - Escucha activa: Presta atención a las instrucciones y a las opiniones de los demás. - conteo: Cuenta objetos y establece correspondencias. - Espacialidad: Reconoce formas, tamaños y posiciones en el espacio. - Lógica: Sigue secuencias y resuelve problemas sencillos.	- Participa activamente en todas las actividades propuestas. - Colabora con sus compañeros de equipo. - Respeto las reglas del juego. - Escucha las indicaciones del facilitador. - Expresa sus ideas y opiniones de manera respetuosa. - Resuelve los desafíos propuestos utilizando estrategias adecuadas. - Demuestra comprensión de los conceptos de cantidad, forma, movimiento y localización.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Mapa del tesoro: Con dibujos y pistas que involucren conceptos matemáticos y espaciales. - Tesoro: Pequeños objetos como monedas de chocolate, piedras preciosas de colores, etc. - Objetos para medir: Regla, cinta métrica, balanza. - Figuras geométricas: Círculos, cuadrados, triángulos, etc. - Objetos para contar: Botones, fichas, etc.	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	– Bienvenida: Los niños se transforman en piratas y reciben un mapa del tesoro. – Presentación de la aventura: Se explica que para encontrar el tesoro, deberán superar diferentes desafíos que involucran números, formas y ubicación.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: Descifrando el mapa (10 minutos): – Los niños trabajan en equipo para descifrar las pistas del mapa. Las pistas pueden incluir: – Contar el número de pasos para llegar a un lugar. – Identificar formas geométricas en el camino. – Medir distancias utilizando una regla o cinta métrica. Actividad 2: Pruebas de habilidad (10 minutos): – Los piratas se enfrentan a diferentes pruebas: – Lanzar una pelota a un objetivo (coordinación y espacialidad). – Construir una torre con bloques de diferentes formas (forma y equilibrio). – Resolver acertijos matemáticos relacionados con el tesoro (cantidad). Actividad 3: Búsqueda del tesoro (10 minutos): – Una vez superadas las pruebas, los piratas siguen las últimas pistas para encontrar el tesoro escondido.	30 minutos
FINAL	– Reflexión grupal: Los piratas comparten sus experiencias y lo que aprendieron durante la aventura. – Celebración: Se reparte el tesoro y se realiza una pequeña celebración.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		

Colabora con sus compañeros de equipo.		
Respetar las reglas del juego.		
Escucha las indicaciones del facilitador.		
Expresa sus ideas y opiniones de manera respetuosa.		
Resuelve los desafíos propuestos utilizando estrategias adecuadas.		
Demuestra comprensión de los conceptos de cantidad, forma, movimiento y localización.		
Utiliza el lenguaje matemático adecuado.		
Disfruta de la actividad y muestra interés por aprender.		

CONCLUSIONES

La incorporación de juegos tradicionales tuvo una influencia considerable en el aprendizaje de la resolución de problemas, como lo demuestra el test de Wilcoxon con un valor p de 0,000. Este hallazgo indica que los juegos tradicionales son una buena técnica para mejorar las habilidades de resolución de problemas en los alumnos de primera infancia, fomentando así un aprendizaje activo y significativo.

En el primer diagnóstico, el 59,1% de los niños se encontraban en el nivel “inicio” y el 40,9% en el nivel “en proceso” de resolución de problemas, lo que indica que la mayoría de los niños tenían un grado básico de competencia en esta área, con restricciones en su capacidad para enfrentar y resolver problemas de manera autónoma.

El uso de sesiones convencionales basadas en juegos promovió el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en un entorno lúdico y colaborativo, permitiendo a los estudiantes explorar y crear formas de enfrentar circunstancias difíciles.

Tras la intervención, el 86,4% de los estudiantes alcanzó el nivel “alcanzado” en resolución de problemas, mientras que el 13,6% se mantuvo en el nivel “mejorando”. Este resultado indica que la mayoría de los niños mostraron un dominio aceptable de esta habilidad, consolidando su capacidad para resolver problemas de forma autónoma y eficaz, demostrando así el impacto favorable de los juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento crítico.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes del nivel inicial de la I.E Newton Kids, incorporar de forma sistemática juegos estructurados en las actividades diarias, ya que estos ofrecen a los estudiantes oportunidades para enfrentar y resolver problemas en contextos seguros y controlados.

Es recomendable que los docentes del nivel inicial de la I.E Newton Kids diseñen actividades de resolución de problemas que partan de situaciones cotidianas y cercanas al contexto de los niños, facilitando así la transferencia de conocimientos y habilidades al mundo real.

Se recomienda a los docentes del nivel inicial de la I.E Newton Kids implementar juegos y actividades manipulativas que involucren materiales como bloques, fichas y figuras geométricas, los cuales permitan a los estudiantes trabajar en la comparación, estimación y agrupación de cantidades, así como en la comprensión de formas, posiciones y desplazamientos en el espacio.

Es aconsejable que los docentes del nivel inicial de la I.E Newton Kids integren actividades de orientación en el aula y de construcción con materiales concretos que permitan a los estudiantes experimentar con conceptos numéricos y espaciales ya que, los niños logran una comprensión más profunda de los conceptos de cantidad.

Se recomienda a los docentes del nivel inicial de la I.E Newton Kids implementar un sistema de evaluación continua que permita monitorear el avance de cada estudiante en resolución de problemas mediante observaciones y registros periódicos, facilitando que el docente ajuste sus estrategias pedagógicas según las necesidades individuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima.

<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Ardila-Barragán, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 1(1).

<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafe/article/view/2152/2269>

Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.

<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>

Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.

https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf

Arribasplata, T. (2019). *Juegos tradicionales para la resolución de problemas en niños de 3*

años de la I.E.I. Mi Niñito Jesús – Surquillo - 2019. [Tesis para optar el Título

Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad César Vallejo].

Repositorio Institucional de la UCV.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/116524>

Baque-Reyes, G., & Portilla-Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia

didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>

Calderón, Y., Valdés, Y., & Paredes, E. (2023). Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 8(2), 224-239.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-17732023000200224

Cancino-Mesa, P., Reyes-Riquenes, C., & González-Medel, E. (2018). Rescate de los juegos tradicionales para el empleo del tiempo libre. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 15(48), 67-78.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6399852>

Carhuancho, I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>

Chacón, J. (2022). *Juegos tradicionales e Inteligencia Emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1056 Champa – Cusco 2021*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/90207/Chacon_MJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Charca, F. (2019). *Juegos tradicionales en el logro de la competencia resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 80779 La Inmaculada - 2019*. [Tesis para optar el Título Profesional de

Licenciada en Educación Primaria, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45023/Charca_MF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz, J., & Díaz, J. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. *Foro de Educación*, 18(2), 191-209.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7573109.pdf>

Díaz, N. (2021). *El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los niveles de resolución de problemas con estructura aditiva*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Enseñanza de las Ciencias, Universidad Autónoma de Manizales]. Repositorio Institucional de la UAM.

<https://repositorio.autonoma.edu.co/handle/11182/1258>

Espinoza, J. (2017). La resolución y planteamiento de problemas como estrategia metodológica en clases de matemática. *Atenas*, 3(39), 64-79.

<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149005/html/>

García, V., Izquierdo, J., Aquino, S., & Silva, M. (2021). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en la clase mágica. *Profesorado*, 25(1). <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/8683>

García-Ramírez, V., & Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*, 26(2), 27-51. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1776>

Góez, S., Guarín, S., Salcedo, W., & Aponte, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-16. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/4277/3432>

- Guamán, J., & Venet, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400218
- Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento. *Ciencia, Cultura y Sociedad*, 6(1), 62-72.
https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación (1era edición ed.)*. McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Moreira, M. (2019). Aprendizaje significativo. *Programa de Pós – Graduação em Ensino de Física*, 30(3), 1-26. https://www.if.ufrgs.br/public/tapf/tapf_v30n3.pdf
- Mota, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultura del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411-418.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000300005
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp->

content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.

International Journal of Morphology, 35(1), 227-232.

<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Oviedo, P. (2017). La resolución de problemas. Una estrategia para aprender a aprender.

Pedagogía Y Saberes, 26(57).

<https://revistas.upn.edu.co/index.php/PYS/article/view/6842>

Palomino, E., & Encalada, E. (2021). *Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento*

lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. N°225 "Miraflores" Tamburco-2019.

[Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe:

Primera y Segunda Infancia, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac].

Repositorio Institucional de la UNAMBA.

<http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/906>

Rodríguez, M., Poblano, E., Alvarado, L., González, A., & Rodríguez, M. (2021). Validación

por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje

conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*,

12(22), 1-16. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3053>

Saavedra, L. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la*

competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. [Tesis para optar

el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de

Tumbes]. Repositorio Institucional de la UNTUMBES.

[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNTU_5ba50bfb104ce84565ac959052c](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNTU_5ba50bfb104ce84565ac959052c8cf50)

8cf50

- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sánchez-Dominguez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Stevenson, R. (2021). Los juegos tradicionales como medio para fortalecer la autonomía, el trabajo en equipo y el liderazgo en la escuela. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 1(1), 14-20. <https://revista-acief.com/index.php/articulos/article/view/10>
- Trullo, J. (2023). *Estrategia didáctica basada en Gamificación para fortalecer la competencia de planteamiento y resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de tercero y quinto de primaria*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional de la UNICARTAGENA. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16543/TGF_Jefry%20Trullo%20Soscue.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Verastegui, N. (2023). *Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/122468/Verastegui_ENL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zona-López, J., & Giraldo-Márquez, J. (2017). Resolución de problemas: Escenario del pensamiento crítico en la didáctica de las ciencias. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(2), 122-150.
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134154501008.pdf>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, 2024			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿Cómo influye los juegos tradicionales para el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, 2024?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, 2024.	Los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprendizaje de la resolución de problemas en niños 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, 2024	Tipo: Aplicada
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		Enfoque: Cuantitativo
	Identificar el nivel de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.		Diseño: Pre-experimental
	Aplicar sesiones de aprendizaje basadas en los juegos tradicionales para el aprendizaje de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, antes de la aplicación de los juegos tradicionales.		Nivel: Explicativa
	Establecer el nivel de resolución de problemas en niños de 5 años de la I.E “Newton Kids”, Chiclayo, después de la aplicación de los juegos tradicionales.		Población: 22 niños y niñas de cinco años.
			Muestra: 22 niños y niñas de cinco años.
			Técnica: Observación no participante
			Instrumento: Lista de cotejo

Anexo 02. Cuadro de operacionalización

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones		Indicadores
Juegos tradicionales	Se definen como actividades lúdicas transmitidas de generación en generación, que no solo reflejan la cultura y las costumbres de una comunidad, sino que también fortalecen el vínculo entre los participantes a través de la recreación (Calderón et al., 2023).	Para la variable solución se realizarán sesiones de aprendizaje.	Conceptual		-Secuencia numérica en el juego -Cantidades de canicas ganadas y perdidas -Ubicaciones de los escondites con las zonas en el área de juego -Número de saltos realizados
			Procedimental		-Uso de reglas para resolver conflictos matemáticos -Número de vueltas en el juego -Coordina movimientos
			Actitudinal		-Participa activamente -Muestra cooperación -Responder con entusiasmo -Trabaja en grupo
Resolución de problemas	Según Díaz y Díaz (2020), implica una serie de pasos lógicos y estructurados que permiten al sujeto comprender la naturaleza del problema, diseñar estrategias para abordarlo, aplicar dichas estrategias y finalmente evaluar la eficacia de la solución propuesta.	La variable resolución de problemas será medido a través de un instrumento en base a sus dimensiones: Problemas de cantidad y problemas de forma, movimiento y localización	Problemas de cantidad	de	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo
			Problemas de forma, movimiento y localización	de y	-Modelo objetos con formas geométricas y sus transformaciones -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

Anexo 03. Instrumento

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Alumno(a): _____

Nº	ÍTEMS	INICIO	EN PROCESO	LOGRADO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD				
1	Clasifica diferentes objetos tomando en cuenta sus características			
2	Utiliza el conteo espontaneo en situaciones cotidianas			
3	Menciona la secuencia que utilizo para ordenar los bloques			
4	Reconoce las seriaciones por tamaño y forma, continua la serie según corresponde			
5	Identifica el número y dibuja el número de elementos en el conjunto			
6	Reconoce y encierra el número que corresponde según la cantidad de elementos			
7	Identifica los objetos que tienen mayor o menor cantidad ya sea más o menos en cada recipiente			
8	Explica con sus propias palabras el criterio que uso para agrupar objetos			
9	Precisa el orden de llegada en la carrera con sus compañeros: primero, segundo, ,tercero...para establecer el lugar o posición de un objeto o persona			
10	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo			
11	Identifica y representa la figura que continua.			
12	Emplea estrategias para comparar y agrupar objetos			
13	Compara cantidades utilizando expresiones de muchos, pocos			
14	Compara el peso de los objetos usando expresiones “pesa mucho” “pesa poco”			

15	Utiliza expresiones como ayer, hoy y mañana para ubicarse en el tiempo			
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				
16	Identifica y colorea las imágenes que tienen forma triangular y realiza la figura geométrica mencionada			
17	Relaciona los objetos que ve con las figuras geométricas que conoce.			
18	Reconoce las figuras que tienen forma de rombo y las encierra			
19	Relaciona los objetos que por si mismo crea con las figuras geométricas			
20	Se ubica en el espacio y se sitúa a la derecha o izquierda a partir del eje medio corporal			
21	Establece su ubicación, de objetos y personas en el entorno utilizando las expresiones “arriba” “abajo”			
22	Establece su ubicación, de objetos y personas en el entorno utilizando las expresiones “dentro”, ”fuera			
23	Establece relaciones de medida utilizando expresiones como “es más largo”, “Es más corto” al jugar con cintas			
24	Realiza desplazamientos organizando sus movimientos y acciones para ir de un lugar a otro			
25	Explica con su propio lenguaje sus recorridos o desplazamientos			
26	Compara la distancia entre los objetos y su cuerpo utilizando las expresiones “cerca” “lejos”			
27	Identifica las imágenes que están cerca y lejos			
28	Emplea diferentes estrategias al realizar desplazamientos en el espacio en situaciones de juego o exploración			
29	Utiliza diferentes estrategias para la construcción de objetos con material concreto			
30	Estima la duración de ciertas actividades y utiliza las expresiones “rápido”, “lento”			