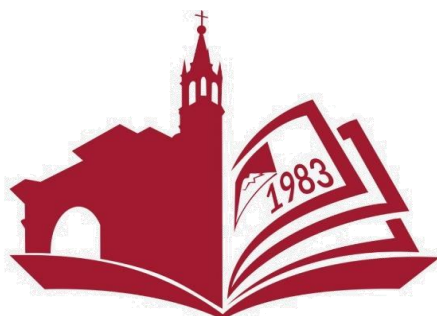


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “AREQUIPA”**

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL



EESPPA

**MEJORANDO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA VIRTUAL DE LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL MSE FLEXIBLE DE UNA IEI DEL
DISTRITO DE PAUCARPATA.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR:**

CAYO CANAZA Mariela Mills
ESCOBEDO IQUIAPAZA Miriam Violeta
MAYTA LA TORRE Nataly Miluska

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
INICIAL**

**AREQUIPA – PERÚ
2023**

Resumen

Esta investigación abordó el tema “Mejorando la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años, tuvo como objetivo general mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos en el aula virtual de los niños y niñas de 3 años del MSE flexible de la IEI del distrito de Paucarpata – Arequipa 2021.

La metodología utilizada de acuerdo al tipo de investigación según su enfoque es cuantitativa y un diseño de Investigación Acción. La técnica aplicada es la observación, el instrumento es el mapa de calor, el diario de campo y la lista de cotejo que se utilizan para ambas categorías. La población fue de 146 alumnos de la IEI, para ello, se trabajó con una muestra de 8 estudiantes del aula del MSE Flexible perteneciente a la IEI.

Los resultados muestran que el 100% de los niños y niñas de 3 años del aula del MSE Flexible lograron mejorar la resolución de problemas matemáticos a través de los juegos didácticos. Por consiguiente, permitió la mejora significativa de la Resolución de Problemas Matemáticos en los niños de tres años de la IEI.

Palabras claves: Resolución de problemas matemáticos, juegos didácticos.

Abstract

This research addressed the topic "Improving the resolution of mathematical problems through didactic games in the virtual classroom of 3-year-old children of the flexible MSE of the IEI of the district of Paucarpata - Arequipa 2021", had as general objective to improve the resolution of mathematical problems through didactic games in the virtual classroom of 3-year-old children of the flexible MSE of the IEI of the district of Paucarpata - Arequipa 2021.

The methodology used according to the type of research according to its approach is quantitative and an I-A design. The technique applied is the observation that is applied for both categories and the instrument is the heat map, the field diary and the checklist. The population was 146 students of the IEI, for this, we worked with a sample of 8 students from the Flexible MSE classroom belonging to the I.E. in reference.

The results show that 100% of the 3-year-old children in the Flexible MSE classroom were able to improve their mathematical problem solving through the didactic games. Consequently, it allowed the significant improvement of the RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS in the three-year-old children of the I.E.I. 2021.

Key words: Mathematical problem solving, didactic games.