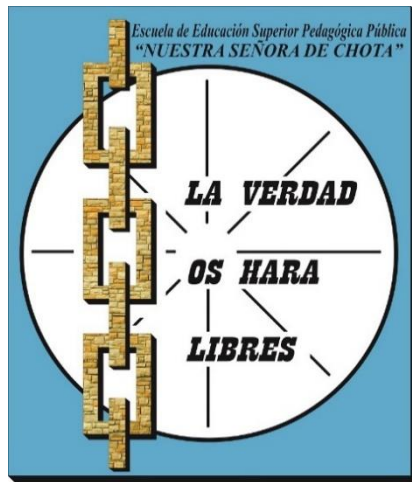


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE
CANTIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORES:

FRANKLIN DANIEL FERNÁNDEZ DÍAZ (ORCID: [0009-0007-1888-4851](https://orcid.org/0009-0007-1888-4851))

CRISTIAN NILSER OLANO SÁNCHEZ (ORCID: [0009-0005-5629-9384](https://orcid.org/0009-0005-5629-9384))

ASESOR:

DR. EDGARDO NAPOLEÓN RIVERA PORTILLA (ORCID: [0000-0002-4111-7163](https://orcid.org/0000-0002-4111-7163))

CHOTA, PERÚ - 2025

Franklin Fernandez

Franklin y Nilser EA.pdf

- PRIMARIA
- PRIMARIA
- Universidad Nacional Autónoma de Alto Amazonas

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::15388:464959044

12 Páginas

Fecha de entrega

5 Jun 2025, 11:19 p.m. GMT-5

3549 Palabras

Fecha de descarga

5 Jun 2025, 11:22 p.m. GMT-5

20594 Caracteres

Nombre de archivo

Franklin y Nilser EA.pdf

Tamaño de archivo

223.7 KB



Página 2 of 17 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::15388:464959044

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidos las fuentes superpuestas, para ea...

Fuentes principales

- 15% Fuentes de Internet
- 10% Publicaciones
- 16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y lo revise.

Franklin Fernandez

Franklin y Nilser EA.pdf

PDFMARGA
PDFMARGA
Universidad Nacional Autónoma de Alto Amazonas



Detalles del documento

Identificador de la entrega

trccid:15388-464658044

12 Páginas

Fecha de entrega

5 Jun 2025, 11:19 p.m. GMT-5

3549 Palabras

Fecha de descarga

5 Jun 2025, 11:22 p.m. GMT-5

20.584 Caracteres

Nombre de archivo

Franklin y Nilser EA.pdf

Tamaño de archivo



turnitin Página 2 of 16. Descargado desde turnitin.com EA

Identificador de la entrega en tccid: 15388-464658044

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de palabras. Aunque el texto leído en esta entrega se genera probablemente con IA, los puntajes inferiores al nivel de 20% no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se requiere revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de la forma de detección de IA. Para los trabajos de estudiantes, es importante obtener más información acerca de los factores de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Nota legal

Nuestro análisis de detección de IA está diseñado para ayudar a los educadores a identificar los textos que podría haberse creado con una herramienta de IA generativa. Nuestra evaluación de escritura con IA puede no ser perfecta debido a las limitaciones de la tecnología de detección de IA. Por lo tanto, siempre recomendamos a los educadores que revisen los trabajos de los estudiantes por sí mismos, ya que el uso de la herramienta de detección de IA no garantiza un resultado perfecto. Se recomienda a los educadores que usen la herramienta de detección de IA como una herramienta de apoyo y no como una herramienta de evaluación final. Siempre recomendamos a los educadores que usen la herramienta de detección de IA como una herramienta de apoyo y no como una herramienta de evaluación final.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje mostrado en el informe de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina si un texto se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje grande.

Los falsos positivos que muestran incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA con una probabilidad en los modelos de IA.

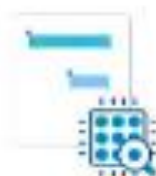
Los puntajes de detección de IA inferiores a 20%, que no aparecen en informes, tienen una mayor probabilidad de falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje a resultado y se indican con un asterisco en el informe (*%).

El porcentaje de escritura de IA no debe ser el fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor de texto debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes, ya sea para evaluar el ejercicio o revisar según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo solo procesa el texto calificado en el formato de escritura de formato largo. La escritura de formato largo significa que los documentos incluidos en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resalta en color con un subrayado.

El texto no calificado, como citas, bibliografía comentada, etc., no se procesa y puede crear discrepancia entre los puntos destacados del texto y el porcentaje mostrado.



Índice

Resumen	8
Abstract.....	9
Introducción.....	10
Categoría de análisis.....	11
1. Enfoques teóricos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad.	11
2. Dimensiones de la variable de estudio	12
3. Propuestas de intervención	14
4. Resultados de las investigaciones.....	17
Conclusiones.....	18
Referencias	19
Anexos	22
Ficha técnica.....	22
Matriz bibliográfica	26
Matriz del análisis de contenido	29

Resumen

Este estudio analiza la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de educación básica, en la actualidad esta habilidad no solo se trata de aplicar fórmulas, sino que comprendan el sentido de los problemas, argumenten sus respuestas y apliquen lo aprendido en contextos reales. Tiene como objetivo principal de este estudio es analizar y reflexionar el estado actual de las investigaciones seleccionadas sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en los últimos siete años. Siendo esta una investigación de análisis documental, en primer lugar, se empleó un método heurístico en la fase de búsqueda y recopilación de información, al indagar en fuentes relevantes como Dialnet, Redalyc, ERIC, Scielo, Google Académico, Alicia, artículos y sitios web nacionales e internacionales en español. Así mismo, se empleó la hermenéutica para interpretar y analizar los antecedentes seleccionados, luego estructurar cuatro categorías: los enfoques teóricos sobre la competencia, las dimensiones de la variable de estudio, las propuestas de intervención y los resultados obtenidos. La conclusión general destaca que la competencia resuelve problemas de cantidad es un proceso complejo que demanda habilidades superiores y la lúdicas se consolida como una estrategia fundamental para la mejora de los aprendizajes.

Palabras clave: Competencia, resuelve problemas de cantidad, matemática, análisis documental, hermeneútica y analítica.

Abstract

This study analyzes the competency of solving quantity problems in elementary school children. Today, this skill is not only about applying formulas, but also about understanding the meaning of problems, justifying their answers, and applying what they have learned in real-life contexts. The main objective of this study is to analyze and reflect on the current state of selected research on the competency of solving quantity problems over the past seven years. As a documentary research study, a heuristic method was first used during the information search and collection phase, exploring relevant sources such as Dialnet, Redalyc, ERIC, Scielo, Google Scholar, Alicia, as well as national and international articles and websites in Spanish. Likewise, hermeneutics was employed to interpret and analyze the selected background literature, leading to the structuring of four categories: theoretical approaches to the competency, dimensions of the study variable, intervention proposals, and research findings. The overall conclusion highlights that the competency of solving quantity problems is a complex process that requires higher-order thinking skills, and play-based strategies have become a fundamental approach for improving learning outcomes.

Keywords: Competence, solving quantity problems, mathematics, documentary analysis, hermeneutics and analytics.

Introducción

En el ámbito educativo la competencia resuelve problemas de cantidad ha adquirido mayor relevancia dentro del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) del Perú. Esta competencia busca que los estudiantes no solo sepan hacer cálculos, sino que comprendan el sentido de los problemas, argumenten sus respuestas y apliquen lo aprendido en contextos reales. A pesar, de que hay pruebas de la efectividad de diferentes metodologías, carecemos de un entendimiento completo de como estas intervenciones pueden ser aplicadas de forma más contextualizada ya que en la actualidad los alumnos presentan dificultades al momento de resolver problemas relacionados con cantidades. Esto se debe, a que no siempre se aplican estrategias didácticas adecuadas, lo que limita la comprensión de los conceptos numéricos. También se ha identificado desafíos importantes entorno a la calidad de información, no se especifica el correcto uso de las teorías que respaldan estas prácticas y estos estudios abordan dimensiones del CNEB que son muy amplias para desarrollarlas en un tiempo muy corto, lo cual afecta negativamente en la efectividad de los resultados.

Este estudio permite tener un punto de vista más amplio y actualizado sobre los avances, desafíos y enfoques relevantes en los últimos siete años en relación con la competencia resuelve problemas de cantidad. A través de este proceso, se busca no solo identificar logros alcanzados, sino también vacíos existentes y desafíos que persisten en su enseñanza. Además, brindan una base sólida para orientar futuras investigaciones y propone estrategias que mejora la práctica docente, en especial desde los primeros niveles de la educación. El objetivo general de esta investigación es analizar y reflexionar el estado actual de las investigaciones seleccionadas sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en los últimos siete años. Además, como objetivos específicos se propone: recopilar la información de tesis, artículos científicos y base de datos; analizar enfoques, tendencias y estrategias utilizadas; asimismo, organizar y elaborar el documento que sistematice estos hallazgos y constituya el estado del arte sobre el tema. Es por eso, en esta investigación se busca establecer una revisión crítica y actualizada de las investigaciones seleccionadas en los últimos siete años como se ha desarrollo dicha competencia.

Esta investigación responde a la pregunta: ¿Cuál es el estado de desarrollo alcanzado en las investigaciones sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en

niños de educación básica en los últimos siete años? Se adoptó una metodología descriptiva, cualitativa-documental, para la cual se seleccionó 30 investigaciones relevantes entre el periodo de tiempo del 2018 y 2025. Al inicio, durante la fase de búsqueda y recopilación de información, se aplicó el método heurístico con el fin de identificar y seleccionar información claves, tales como tesis y artículos científicos. Además, se aplicó el método hermenéutico realizando un análisis documental de los enfoques teóricos, las dimensiones abordadas, las propuestas de intervención y resultados obtenidos en los estudios relacionados a la competencia, aportando así al fortalecimiento de los aprendizajes matemáticos.

Categoría de análisis

1. Enfoques teóricos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad.

La competencia resuelve problemas de cantidad brinda la posibilidad de perfeccionar significativamente el proceso de enseñanza del aprendizaje, permitiendo a los alumnos adoptar habilidades matemáticas y analíticas esenciales para optimizar su rendimiento académico. Este estudio analiza los enfoques relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad, considerando los estudios de: Romero (2023); Cuevas (2023); Chani et al. (2021); Huzco (2021); Quispe (2020); y Álvarez (2019).

Romero (2023) y Huzco (2021) definen a dicha competencia como una habilidad donde el estudiante establece relaciones entre datos, comprende los números, usa estrategias y argumenta la solución de los problemas de su entorno, lo que favorece el desarrollo de su aprendizaje. Según MINEDU (2019), las matemáticas favorecen la habilidad de razonar, analizar, tomar decisiones y resolver problemas. Dentro de la investigación se analizan teorías como la de Siemens (2005), donde se afirma que el conectivismo es una teoría del aprendizaje digital, que indica que esta competencia es la habilidad de los escolares para relacionar y emplear conocimientos matemáticos dentro de redes de información, utilizando medios digitales y colaborativos para dar solución a los problemas de su vida diaria.

También Cuevas (2023) establece en su estudio el enfoque teórico de la estrategia didáctica de Alan Schoenfeld, que se fundamenta en lo que él llama microcosmo matemático en el aula. Este enfoque consiste que los alumnos interactúen con sus compañeros y comuniquen los resultados hallados luego de resolver un problema

matemático, al establecer cinco etapas: análisis, diseño, estudio, conciencia y control. Estas etapas se orientan en diferentes elementos al momento de la resolución de un problema, desde la comprensión hasta la verificación de la solución. Además, este proceso de la resolución de problemas está vinculado a comprender conceptos numéricos, sistemas, operaciones y propiedades, reforzando el conocimiento para la representación de datos y condiciones en el momento de enfrentarse a una situación problemática.

Chani et al. (2021) y Quispe (2020) en sus estudios presentan el enfoque de la etnomatemática, en el cual se relaciona la matemática con la cultura. D'Ambrosio la describe como una propuesta de intervención donde busca integrar los saberes matemáticos de las culturas indígenas y su uso en la educación. Además, este estudio se apoya en la teoría sociocultural de Vygotsky, que enfatiza el valor de las personas cuando se relacionan en el proceso de aprendizaje, siendo un proceso que esta mediado social y culturalmente, porque se aprende con la interacción con otros y dentro de un mismo contexto. La competencia resuelve problemas de cantidad es una habilidad del estudiante para dar significado a conocimientos de su contexto cultural que le ayudan a formular problemas y solucionarlos los problemas matemáticos.

El enfoque teórico del conectivismo reconoce que hoy en día ya no aprendemos solo utilizando un lápiz y un papel, sino que estamos rodeados por una amplia información utilizando medios digitales que nos ayudan a resolver desafíos numéricos. Por su parte, el enfoque de Alan Schoenfeld propone que resolver problemas es un proceso que no solo se trata de obtener una respuesta, sino de trabajar en equipo, compartir ideas y desarrollar soluciones de manera colaborativa. Sin embargo, la etnomatemática, junto con la teoría sociocultural de Vygotsky, resaltan que la matemática está relacionada por el entorno cultural y social del estudiante. Estos enfoques teóricos concuerdan en que el pensamiento matemático se construye de forma social mediante el acompañamiento colaborativo y el diálogo.

2. Dimensiones de la variable de estudio

Hemos encontrado investigaciones que abordan las capacidades del Diseño Curricular Básico Nacional (DCBN) como dimensiones: Ruiz (2024), Medina y Mondragón (2021), Zapata (2020), Martínez (2024) y Porras (2017).

La primera capacidad, traduce cantidades a expresiones numéricas, se refiere a interpretar los datos de las relaciones entre hechos y circunstancias de un problema. Esta expresión actúa como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades, lo que permite a los estudiantes representar de manera efectiva situaciones del mundo real mediante las matemáticas. En la segunda capacidad, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, se refiere a manifestar el entendimiento de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida y las relaciones que establece entre ellos. Esto se logra a través del uso del lenguaje numérico y varias representaciones, así como la interpretación de representaciones e información con contenido numérico. La tercera capacidad, usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, implica seleccionar, adaptar, combinar o generar una variedad de estrategias y procedimientos, tales como el cálculo mental y escrito, la estimación, la aproximación y medición, y la comparación de cantidades; además de utilizar diferentes recursos. Finalmente, la cuarta capacidad, argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones, se refiere a elaborar afirmaciones sobre las posibles relaciones entre números naturales, enteros, racionales, reales, sus operaciones y propiedades. Esta habilidad se fundamenta en comparaciones y vivencias en las que induce propiedades a partir de situaciones específicas; además de explicarlas mediante analogías, justificarlas, validarlas o refutarlas con ejemplos y contraejemplos.

En estos estudios se encuentra un vacío en que las capacidades de la competencia resuelven problemas de cantidad como dimensiones son muy amplias para desarrollarlas y mejorarlas en un corto tiempo, por lo cual se sugiere que los investigadores trabajen una o dos dimensiones para que tengan mejores resultados.

Martínez (2021) aborda estas dimensiones como: La clasificación hace referencia a la habilidad de ordenar objetos o ideas según sus similitudes y diferencias, utilizando criterios como forma, color o tamaño. Esto conlleva a reconocer características significativas de los objetos, compararlos y agruparlos en categorías. Este procedimiento promueve capacidades de razonamiento lógico como: la abstracción y la generalización. En el ámbito educativo desempeña una tare fundamental en el aprendizaje de la matemática ya que es fundamento previo al concepto de los números y es importante para resolver un problema. La seriación hace referencia a la capacidad de organizar elementos en una secuencia lógica, basándose en sus cualidades, como el tamaño o el color. Es un proceso que compara los elementos e identifica la relaciones entre ellos, promoviendo el

desarrollo de habilidades como la transitividad y la reversibilidad, que son importantes para entender los números y las operaciones matemáticas. Así mismo en el ámbito educativo existen ejercicios de seriación, siendo importante para preparar al niño en su desarrollo y crecimiento del pensamiento lógico. Los cuantificadores son símbolos o palabras que indican la cantidad de elementos de un grupo, ya sea de forma precisa donde se indican los números o de forma imprecisa al indicar poco, mucho o algunos. Esto se refiere a la habilidad de comparar medidas y de usar el lenguaje para expresar relaciones numéricas. En el ámbito educativo, los cuantificadores son necesario para entender conceptos matemáticos, la cardinalidad siendo la cantidad total de elementos en un grupo y la ordinalidad es la secuencia en la que se ubica los elementos. Estas dimensiones tienen ideas relacionadas que ayudan a desarrollar el pensamiento lógico en los niños al brindar un procedimiento que mejora la habilidad para resolver un problema.

La competencia resuelve problemas de cantidad, tiene por dimensiones a las capacidades como: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números, usa estrategias y procedimientos de cálculo y argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas. A sí mismo, se desarrollan dimensiones importantes como la clasificación, la seriación y los cuantificadores. Estas dimensiones son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes porque ayudan a mejorar el pensamiento lógico-matemático, y permiten obtener habilidades necesarias para el aprendizaje de matemáticas más complejas.

3. Propuestas de intervención

En este estudio se analizó las propuestas como las siguientes: el uso de material concreto, las estrategias lúdicas, el oráculo matemático, el método Singapur y el método de Polya.

Una primera propuesta, según Palomino y Barrón (2023); Marín (2023) y Martínez (2024) en sus trabajos de tipo aplicado, se basa en la utilización de material concreto como propuesta de intervención. El material concreto es aquel que se puede maniobrar y permite el desarrollo de trabajos tanto grupales como individuales. Esto se refiere al material que puede ser manipulable y está cuidadosamente diseñado para atraer la atención y despertar el interés del estudiante. Se clasifica en dos tipos de material concreto: el estructurado que incluye el ábaco, material base diez, tangram y el material cuisenaire y el no estructurado incluyen objetos naturales como piedras, semillas, ramitas

u objetos cotidianos como botones o canicas. Por lo tanto, el uso de estos materiales ayuda a los estudiantes a manipular los objetos, facilitando la comprensión del problema. Al explorar este material de diferentes maneras, invita a los estudiantes a experimentar, divertirse y aprender al mismo tiempo de esta forma no solo permiten realizar tareas individuales, sino que también fomentan el trabajo en equipo. En este sentido, las actividades que motivan a través del uso de este material concreto se generan aprendizajes que van más allá de solo obtener conocimientos, sino de una formación integral y al desarrollo de habilidades fundamentales en los estudiantes.

El material concreto se utiliza en el aula de manera que los estudiantes puedan manipularlo fácilmente, lo que facilita su comprensión activa de los conceptos, debe ser atractivo para captar su interés y alinearse con los temas programados para facilitar el aprendizaje. Además, los materiales permitirán que los estudiantes trabajen de forma autónoma y relacionen conceptos abstractos con experiencias tangibles, promoviendo la internalización de los conocimientos.

Como segunda propuesta, según Ramírez (2017); Carranza (2019); Guillen (2019) trabajaron las estrategias lúdicas como una propuesta de intervención siendo estos trabajos de tipo aplicado. Es donde el profesor puede reconocer la importancia del juego en el ámbito físico creando espacios donde el alumno mejore su aprendizaje y desarrolle de manera integral en el aula, además promoviendo el desarrollo de estrategias de manera individual y grupal. De una forma entretenida se utilizan juegos educativos en el aula como bingo matemático o juegos de mesa, simulaciones y role-playing para que los estudiantes resuelven problemas prácticos asumiendo diferentes roles.

Están diseñadas para fomentar la participación activa, la creatividad y el trabajo en equipo. Además, estas herramientas permiten a los estudiantes indagar conceptos de manera práctica, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas en un ambiente ameno y dinámico. Así, los estudiantes aprenden activamente mientras se divierten. Asimismo, se fomentan competencias y desafíos grupales que impulsan la colaboración y el pensamiento crítico.

Como tercera propuesta “Oráculo matemático” siendo este un trabajo de investigación aplicado, presentado por Chani et al (2023) esta investigación es una estrategia pedagógico que se aplica en una plataforma digital y un curso en línea; procura

mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, donde se utiliza dispositivos móviles como un celulares, tablets y computadoras que sirve de soporte para aprender el área de matemática, los docentes son usuarios y podrán acceder, realizar configuraciones y registrar a los estudiantes. Se plantean misiones con el objetivo de adquirir conocimientos, realizar publicaciones, asignar contenidos a sus estudiantes registrados y realizar el monitoreo de cada uno de los estudiantes a través de gráficos e informes disponibles en la plataforma. Se caracteriza por generar motivación en los estudiantes para afrontar problemas matemáticos, en especial la fase de aventura, a través de estímulos que hacen sentir al estudiante implicado en la situación problemática, debido a que se convierte en un reto para él.

Cuarta propuesta es el método Singapur trabajado por Chalco y Valdivia (2023). Esta estrategia didáctica permite que los docentes trabajen de forma colaborativa con los estudiantes y así obtengan una solución a los problemas matemáticos, enfocándose en la exploración el análisis y la solución de problemas reales. Este enfoque permite a los estudiantes desarrollar habilidades importantes del aprendizaje matemático al trabajar en grupo para enfrentar y resolver problemas matemáticos al discutir, compartir ideas y estrategias fortaleciendo la comprensión colaborativa. Así mismo, El docente interviene como facilitador, guía del proceso y brindando apoyo cuando es necesario.

Como última propuesta se observa en el estudio de Álvarez (2019) el método de Polya. Consiste en un procedimiento que presenta una serie de pasos en la solución de los problemas matemáticos, los cuales puede ser utilizados por los estudiantes de una manera efectiva y entendible. Este método tiene cuatro etapas la primera es entender el problema, donde los estudiantes realizan una observación detallada para identificar y describir los elementos del problema. Esta etapa permite desarrollar la habilidad de explicar datos o imágenes presentadas, de esta manera se obtiene una comprensión del problema. La segunda etapa es de diseñar un plan, donde los estudiantes proponen diferentes estrategias como: analogías, prueba y error, hasta encontrar la solución del problema. La tercera etapa es ejecutar el plan donde se aplicará la estrategia seleccionada promoviendo el trabajo colaborativo al utilizar materiales concretos como billetes y bloques de base diez, para dar solución al problema de forma vivencial. Como última etapa de mirar hacia atrás, se refiere a la reflexionan de los estudiantes sobre el proceso que han aplicado comparando las estrategias empleadas y la solución obtenida además se alienta a justificar sus respuestas y crear nuevos problemas. Es importante señalar, que estos cuatro pasos

guían a los alumnos de manera lógica y eficiente promoviendo una comprensión para resolver un problema, permitiendo desarrollar habilidades que ayudan en su formación integral.

El estudio de las diferentes propuestas de intervención muestra la presencia de enfoques efectivos e innovadores para mejorar la variable de estudio, al promover un aprendizaje colaborativo, activo y crítico empleando herramientas que varían desde lo manipulable hasta lo digital. Asumiendo un objetivo común fortalecer y mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes.

4. Resultados de las investigaciones

Se presenta resultados alcanzados en las siguientes investigaciones seleccionadas: Porras (2024), Marín (2023), Carbajal (2022), Martines (2021), Angulo (2020) y Carranza (2019). Del análisis realizado en su investigación de Angulo (2020) se puede apreciar que en la población luego de aplicarse el método Singapur se evaluó con una prueba de salida y se logró obtener los siguientes resultados: Logrado destacado 10.94%, logrado 29.69% y en Proceso 59.38% donde se puede apreciar una mejora en la variable de estudio. Así mismo Porras (2024) muestran resultados obtenidos luego de su aplicación el 4% se encuentra en un nivel de logro, lo que sugiere que están cerca de alcanzar plenamente las capacidades esperadas, requiriendo únicamente más tiempo y acompañamiento, el 32% se encuentra en el nivel del logro esperado, demostrando que los estudiantes lograron desarrollar las actividades diseñadas para el logro de la variable de estudio de forma eficiente y efectiva y el 64% se encuentran en el nivel de logro destacado, mostrando una mejora al adquirir habilidades más allá de lo esperado. Eso indica que todos los estudiantes han superado las dificultades más básicas, lo que implica que la propuesta de intervención empleada fue efectiva mejorando los niveles de logro en la variable de estudio abordada. Siguiendo esta lógica Marín (2023) en su investigación se aprecia resultados positivos en la dimensión entender el problema con un 33.8% en un nivel alto, la dimensión ejecutar el plan, se observa que el 39.4% obtiene un nivel alto y la dimensión examinar la solución obtenida, se logra observar un 43.7% en el nivel alto. Se puede afirmar no solo una mejora cuantitativa en los niveles de logro, sino una mejora cualitativa en la forma de pensar y actuar matemáticamente.

Las investigaciones elegidas evidencian resultados positivos en el desarrollo de la competencia "resuelve problemas de cantidad". Se ha registrado una mejora considerable

en los niveles de logro de los estudiantes. Asimismo, se ha notado un mayor dominio de la competencia, demostrando así la eficacia de las estrategias didácticas implementadas esto resalta la relevancia de aplicar enfoques pedagógicos innovadores y diversos para fortalecer la habilidad en la resolución de problemas y preparar a los alumnos para enfrentar retos matemáticos en situaciones reales.

Conclusiones

En las líneas teóricas estudiadas evidencian los enfoques teóricos como el conectivismo, la teoría de Schoenfeld y la teoría de Vygotsky coinciden en que resolver problemas de cantidad va más allá de aplicar fórmulas, sino que implica usar herramientas digitales, pensar estratégicamente y aprender en comunidad. Por lo tanto, el pensamiento matemático se construye a través del diálogo, la colaboración y el contexto cultural del estudiante.

Las dimensiones evaluadas se toman principalmente las cuatro capacidades de la competencia resuelve problemas de cantidad del DCBN, otros estudios proponen o priorizan dimensiones específicas como: Traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números, usa estrategias y procedimiento de estimación y argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones. Estas articulan el razonamiento lógico y el pensamiento matemático desde una perspectiva cognitiva y pedagógica integral. Por otra parte, resisten estudios que tienen dimensiones como la clasificación, la seriación y el uso de cuantificadores, estas permiten el desarrollo del pensamiento matemático en la niñez al establecer una comprensión significativa y crítica de un problema matemático.

Uso de material concreto, estrategias lúdicas, oráculo matemático, la etnomatemática, el método de Singapur y el método de Polya son propuestas valiosas, motivadoras e innovadoras ya que integra estrategias, como metodologías virtuales con enfoques lúdicos jugando un papel muy importante y mejorando el desarrollo integral de los estudiantes.

Como señala los estudios relacionados en la competencia resuelve problemas de cantidad tras aplicar las diversas propuestas de intervención como el material concreto, el método de singapur, la etnomatemática y el método de Pólya se obtuvieron buenos resultados en las dimensiones. Efectivamente se observa que los niveles de desempeño

de los estudiantes avanzaron positivamente, tal como se observa que las estrategias lúdicas arrojan buenos resultados.

Con respecto a los estudios muestran un cambio en las prácticas pedagógicas hacia enfoques más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante, dejando atrás métodos mecánicos y repetitivo. Mientras que en algunos estudios se abarcan las dimensiones establecidas por el currículo, otras incorporan otras dimensiones relacionadas al razonamiento lógico matemático. También es importante destacar la efectividad de estrategias lúdicas mostrando resultados positivos. Se destaca un potencial que existe para integrar enfoques, dimensiones y estrategias lúdicas innovadoras que mejoren la competencia resuelve problemas de cantidad.

Referencias

- Alvarez, M.(2019). *Aplicación del método Polya para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de primaria en la Institución Educativa N° 156 Lima – 2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Lima], Perú. Repositorio Alicia Concytec. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38202>
- Carranza, N. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 5° grado de la Institución Educativa 11516, Tumán* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Alicia Concytec. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38345>
- Cuevas Huayta, J. L. (2023). *Estrategia didáctica Schoenfeld en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de una institución educativa secundaria, Aniso, Ayacucho, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121304>
- Chalco, B. y Valdivia, X. (2023). *El método Singapur en el cálculo mental de los estudiantes del tercer grado de primaria del Colegio Peruano Alemán Max Uhle, Deutsche Schule, Arequipa 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de SantaMaría]. Repositorio UCSM. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/13053/4N.3280.E.pdf>
- Chani, F et al (2021). *Eficacia de la plataforma “Oráculo Matemático” para mejorar la competencia de resolución de problemas de cantidad del área de matemática en los estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Inmaculada*

- Concepción, Arequipa, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María] Repositorio USCM.
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/ecbc3abc-30d7-4722-ab3c-693901c3a650/full>
- Gamboa, G. E., Porras, J., & Campos, M. M. (2020). *Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo*. Revista EDUCARE – UPEL-IPB, 24(3), 473–487. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- Guevara, R. (julio-diciembre de 2016). *El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos?* Revista Folios(44), 165-179. <https://www.redalyc.org/pdf/3459/345945922011.pdf>
- Londoño, O.(2014), Maldonado Granados, L. F., & Calderón Villafañez, L. C. *Guía para construir estados del arte*. Bogotá. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4637>
- Marín Barrera, E. J., Rodas Mora, J. P., Baque Arteaga, M. E., & Guzmán Hernández, R. (2024). *Gamificación en la enseñanza de matemáticas como estrategia innovadora para el desarrollo del razonamiento analítico*. Revista Scientific, 9(Ed. Esp. 4), 61–82. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.E4.3.61-82>
- Marín, H. (2023). *Material didáctico - concreto y resolución de problemas matemáticos en una institución educativa, Puno – 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Alicia Concytec. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/12826>
- Martinez, Y. (2024). *Material concreto 2D y 3D para resolver problemas de cantidad con niños de 5 años de edad de la I. E.I 16506, Puerto Ciruelo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPRG. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/13587>
- Martinez, D. (2021). *Juego gusanito en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la institución educativa pública N° 39009/El Maestro – Ayacucho, 2019* [Tesis de licenciatura, ULADECH CATOLICA]. Repositorio institucional ULADECH CATOLICA. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22238>
- Medina, K. y Mondragón, E. (2021). *Satisfacción del uso de Kahoot! y el nivel de logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de segundo grado – Lima, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. RED DE REPOSITOTIOS LATINOAMERICANOS. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/9344031>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2016). Currículo nacional de la educación básica. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Palomino, A y Barron, L. (2024). *Uso del material concreto y el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes del tercero de primaria de la Institución Educativa*

- Parroquial Virgen del Rosario, Manchay, Pachacamac, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/11063>
- Porras Cornejo, L. Y. (2022). *Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99959>
- Porras, L. (2017). *Programa de juegos matemáticos para mejorar la competencia: resuelve problemas de cantidad en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E.P. "Joyas Preciosas" del distrito de la Victoria, Chiclayo, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Alicia Concytec. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30302>
- Ramírez, M. (2017). *Estrategias lúdicas para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de educación primaria de la I.E. 81025 "José Antonio Encinas", Trujillo - 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/128261>
- Reyes Carrión, J. P., Delgado Fernández, J. R., Vivanco Ureña, C. I., Morocho Angamarca, L. A., & Torres Aguilar, A. O. (2023). *Gamificación como estrategia didáctica en el rendimiento académico de ecuaciones de primer grado con una incógnita*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 9497–9515. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5074
- Ruiz, P. (2024). *Educaplay para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del cuarto grado de las instituciones educativas rurales del distrito de Cachora, 2023* [Tesis para licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Alicia Concytec. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1417>
- Zapata, D. (2020). *Juegos didácticos con material concreto para el desarrollo de la competencia "Resolución de problemas de cantidad" en alumnos de primer grado de primaria de la I.E. 14953, Pampa Verde, Sapillica, Sullana, Piura-2018* [Tesis de licenciatura. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote], Alicia Concytec. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17663>

Anexos

Ficha técnica

Tema

“La competencia resuelve problemas de cantidad en niños de educación básica”

Problema

¿Cuál es el estado de desarrollo alcanzado en las investigaciones sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de educación básica en los últimos siete años?

Objetivo general

Analizar y reflexionar el estado actual de las investigaciones seleccionadas sobre la competencia resuelve problemas de cantidad en los últimos siete años.

Objetivos específicos

Recopilar la información de tesis, artículos científicos y base de datos orientado la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de educación básica en los últimos siete años.

Analizar enfoques, tendencias y estrategias utilizadas en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de educación básica en los últimos siete años.

Organizar y elaborar el documento que contiene el estado del arte.

Metodología

La presente investigación se centra en un enfoque cualitativo, con el propósito de llevar a cabo una revisión bibliográfica del análisis de contenido, para dar a conocer el estado actual de la competencia resuelve problemas de cantidad. Esta investigación se sustenta en una metodología descriptiva, documental y cualitativa, que incorpora fuentes de información académica y científica. Hoyos (2000) citado en Guevara Patiño (2016) plantea que el estado del arte es una investigación documental que tiene un desarrollo propio, cuya finalidad esencial es dar cuenta de construcciones de sentido sobre bases de datos que apoyan un diagnóstico y un pronóstico en relación con el material documental sometido a análisis. Implica, además, una metodología mediante la cual se procede

progresivamente por fases bien diferenciadas para el logro de unos objetivos delimitados que guardan relación con el resultado del proceso.

Este tipo de Estado del Arte es de enfoque cualitativo con un nivel de estudio descriptivo. Estudio bibliográfico porque se basó en realizar una búsqueda y/o revisión de documentos publicados online. Las investigaciones cualitativas usan técnicas para recoger datos como la revisión de documentos, siendo el proceso investigativo flexible para el desarrollo de la teoría. Otero (2018).

Con respecto al enfoque, el presente estado del arte responde a un tipo de investigación cualitativa, de alcance crítico-interpretativo, ya que se basó en una recopilación de fuentes bibliográficas y un análisis de la literatura científica en torno a la problemática identificada. De acuerdo con Calderón (2014) un estudio de carácter cualitativo permite la comprensión de cómo los propios participantes perciben, entienden e interpretan el mundo, develando lo que sucede en un contexto particular.

Método:

El método del estado del arte para investigar un tema se origina en un enfoque que, en un primer momento, es heurístico y, en una etapa posterior, se torna hermenéutico. En otras palabras, el proceso se desarrolla en dos fases distintas.

Polanyi, 1994 citado en Londoño et al (2014) la Heurística. del griego heuriskein, significa descubrir, encontrar e indagar en documentos o fuentes históricas, la información necesaria para procesos investigativos y la resolución de problemas en diversos ámbitos científicos, con el fin de describir procedimientos sin rigurosidad o no formales que se llevan a cabo con el propósito de resolver una dificultad o solucionar una determinada cuestión. Se compone de una suma de procedimientos que pueden aplicarse con el mismo éxito tanto para demostrar una aseveración como para refutarla, al calificar una hipótesis provisional o una actitud epistemológica, como principio rector de una investigación. En esta etapa, se recopiló información de repositorios de universidades acreditadas a nivel nacional con acceso virtual libre. Los datos se organizaron en una base de datos en Microsoft Excel, categorizando aspectos como autor, título de la investigación, universidad, tipo de gestión, ubicación, objetivo y resumen. Posteriormente, se identificaron las ideas clave para seleccionar la información necesaria para avanzar a la siguiente fase.

Londoño et al (2014) La hermenéutica, del griego *hermeneutiké tejne*, es la capacidad para explicar, traducir, interpretar y explicar las relaciones existentes entre un hecho y el contexto en el que acontece. En tanto de la interpretación busca determinar la expresión y representación del pensamiento. Tiene dos dimensiones: por un lado, es la reflexión filosófica sobre la estructura y condiciones del ‘comprender’ (forma única de conocimiento, que aprehende la existencia como realización de sentido, de valor y de posibilidades [poder-ser]). Por otro lado, es la teoría-práctica de un método que incluye orientaciones para comprender e interpretar la realidad. Explica Gadamer (1977) que el lenguaje es su medio universal, pues lo que se busca es la comprensión de textos y, a su vez, comprender significa interpretar. En esta fase, se llevó a cabo un análisis interpretativo exhaustivo del contenido, examinando detenidamente los resultados y conclusiones de las investigaciones. Esta información se organizó en una tabla de análisis en Microsoft Excel, con el objetivo de enriquecer y construir el estado del arte.

Delimitación:

Espacial

La investigación abarca estudios realizados en América Latina, tanto a nivel nacional como internacional. La recopilación de información se centra en fuentes académicas y científicas provenientes de diversas regiones y contextos educativos.

Temporal

El análisis se limitará a los trabajos de investigación publicados en los últimos siete años, específicamente entre 2018 y 2025.

Muestra Documental

Se seleccionarán al menos 30 trabajos de investigación que aborden el tema de la resolución de problemas de cantidad en niños de nivel primario. La muestra incluirá tesis, artículos científicos y otros documentos académicos relacionados con enfoques descriptivos, correlacionales y aplicados.

Fuentes

Los criterios de búsqueda incluirán términos relacionados con la competencia en la resolución de problemas de cantidad en la educación primaria y las metodologías didácticas. Se revisarán trabajos académicos, artículos científicos, tesis, bases de datos y publicaciones sobre el tema, enfocándose en investigaciones y propuestas de los últimos siete años. La recopilación de investigaciones se llevó a cabo de manera precisa y organizada, utilizando repositorios de universidades públicas y privadas con acceso completo en línea. Las palabras clave empleadas en esta búsqueda fueron: competencia en la resolución de problemas de cantidad en educación primaria, resolución de problemas matemáticos y matemáticas. La búsqueda resultó en una considerable cantidad de investigaciones relacionadas con el tema de estudio, lo que dio inicio a un proceso de selección de documentos basado en el interés temático y el idioma. Donde se encontró más de 30 investigaciones, todas ellas trabajos de tesis, que fueron analizadas detalladamente conforme a los criterios establecidos para la elaboración del estado del arte. Las investigaciones recopiladas abarcan un periodo temporal desde 2018 hasta 2025.

Repositorios

Las fuentes fundamentales para la recopilación de investigaciones relevantes sobre el tema abarcarán bases de datos de prestigio, tales como Scopus, ScienceDirect, Alicia Concytec, Google Scholar, Google Académico, Dialnet, Alicia y SciELO. Estas plataformas son reconocidas por su rigor académico y la calidad de los estudios que albergan, lo que las convierte en herramientas esenciales para la búsqueda de información. La estrategia de búsqueda se enfocará en un periodo temporal que no exceda los últimos siete años, lo que permitirá asegurar que se incluyan únicamente las investigaciones más recientes y pertinentes. Este enfoque garantizará que la revisión bibliográfica esté actualizada y refleje los avances más recientes en el campo de estudio, contribuyendo así a una comprensión más profunda y contemporánea del tema en cuestión.

Matriz bibliográfica

N°	Título	Autor	Año	Descriptor	Tipo de material	Centro de documentación	Ubicación
1	Uso de regletas de Cuisenaire en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del nivel primaria.	Porras Montalvan, Jessica Dina	2024	Regletas de Cuisenaire Área de matemática Competencia resuelve problemas de cantidad capacidades matemáticas	Trabajo de suficiencia profesional para obtener el título profesional.	Alicia Concytec	https://hdl.handle.net/20.500.12692/145847
2	Material concreto 2D y 3D para resolver problemas de cantidad con niños de 5 años de edad de la I. E.I 16506, Puerto Ciruelo.	Yuatany Martínez Bermeo	2024	Material concreto 2D y 3D	Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial	Repositorio Institucional UNPRG	https://hdl.handle.net/20.500.12893/13587
3	Material didáctico - concreto y resolución de problemas matemáticos en una institución educativa, Puno – 2023	Marín Quispe, Hermenegilda Victoria	2023	Material didáctico - concreto	Tesis para obtener el Grado de maestría	Alicia Coconcytec	https://hdl.handle.net/20.500.12692/128261
4	Estrategias didácticas aplicadas por una docente para desarrollar la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en estudiantes de segundo grado de primaria.	Carbajal Huanay, Enma Estefany	2022	Estrategias didácticas aplicadas	Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Primaria	Alicia Concytec	http://hdl.handle.net/20.500.12404/23904
5	Materiales didácticos estructurados y aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5to grado de primaria de la I.E. N° 20320 Domingo Mandamiento Sipán – Huacho	Ayala Herrera, Angel Goovert	2022	Materiales didácticos estructurados y aprendizaje	Tesis para obtener el grado de maestría	Repositorio UNJFSC	http://hdl.handle.net/20.500.14067/5880
6	Estrategias lúdicas para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Primaria de la I.E. 81025” José Antonio Encinas, Trujillo – 2017	Ramírez Villacorta, Milagros Ysabel	2017	Estrategias lúdicas para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad	Tesis para para obtener el grado de Licenciatura en educación primaria	Alicia Concytec	https://hdl.handle.net/20.500.12692/11906
7	Programa de juegos matemáticos para mejorar la competencia: resuelve problemas de cantidad en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E.P.” Joyas Preciosas” del distrito de la Victoria, Chiclayo, 2017.	Porras Rojas, Luisa Soledad	2017	Programa de juegos matemáticos Resuelve problemas de cantidad Instituciones educativas	Tesis para obtener el grado de licenciatura en educación primaria	Alicia Concytec	https://hdl.handle.net/20.500.12692/30302

8	El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018.	Puchaicela Chocho, Dania Irene	2018	Juego enseñanza	Tesis para obtener el grado de Licenciatura en ciencias de la educación; mención: educación básica.	Repositorio Digital – Universidad Nacional de Loja	https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20779
9	La eficacia de la plataforma “oráculo matemático” para mejorar la competencia de resolución de problemas de cantidad del área de matemática en los estudiantes de sexto grado de primaria de la institución educativa inmaculada concepción, Arequipa, 2019.	Chani Coaquira, Flora Silvia Mendoza Pérez, Pamela Luisa Quispe Quico, Nelly Verónica	2021	Oráculo Matemático, competencia, resolución de problemas, educación básica regular.	Trabajo fin de grado maestra en educación infantil	Repositorio USCM.	https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/ecbc3abc-30d7-4722-ab3c-693901c3a650/full .
10	Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 5º grado de la institución educativa 11516”. Tután	Carranza Rivera, Nancy Angélica	2019	Juegos educativos Estrategias de aprendizaje - Metodología Matemáticas - Estudio y enseñanza (primaria)	Tesis para optar el grado de maestría en psicología educativa	Alicia Concytec	https://hdl.handle.net/20.500.12692/38345
11	Juego gusanito en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la institución educativa pública N° 39009/El Maestro – Ayacucho, 2019	Martínez Flores, Dilce	2021	Gusanito juego Problemas de resolución	Tesis para obtener el grado de licenciatura en educación inicial	Alicia Concytec	http://hdl.handle.net/20.500.12423/3188
12	Aplicación del método Polya para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de primaria en la Institución Educativa N° 156 Lima – 2019	Maria Salome Alvarez Ylla	2019	Método de Polya, Competencia resuelve problemas, estudiantes.	Tesis para obtener el grado de maestría en administración de la educación	Alicia Concytec	https://hdl.handle.net/20.500.12692/38202
13	Estrategia metodológica para desarrollar la competencia de resolución de problemas matemáticos en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa privada de Surco.	<u>Pomahuacre</u> Palomino, Melissa	2022	Estrategia metodológica para desarrollar la competencia de resolución de problemas matemáticos	Tesis para optar el grado de Maestro en Educación con Mención en Gestión de la Educación	Mendeley	https://hdl.handle.net/20.500.14005/12268
14	Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para Resolver problemas de cantidad en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero - UGEL Cajamarca, 2016.	Marlyn Soledad Briones Briones	2020	Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para resolver problemas de cantidad en los niños	Trabajo académico para optar el grado de para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial	Google académico	https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=UTILIZACION%20DE%20ESTRATEGIAS%20LUDICAS%20PARA%20RESOLVER%20PROBLEMAS%20DE%20CANTIDAD%20EN%20NIÑOS
15	La gamificación y la resolución de problemas de matemática en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, Santa Elena, 2019	Bazán Zúñiga, Yessenia Maribel	2020	Gamificación Resolución de problemas Matemáticas - Estudio y enseñanza Estudiantes – Actitudes	Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa	Alicia Concytec	https://hdl.handle.net/20.500.12692/60311

16	Juegos didácticos con material concreto para el desarrollo de la competencia "resolución de problemas de cantidad" en alumnos de primer grado de primaria de la I.E. 14953, Pampa Verde, Sapillica, Sullana, Piura-2018	Zapata Ramos, Deivi Guadalupe	2020	Juegos didácticos con material concreto para el desarrollo de la competencia "Resolución de problemas de cantidad"	Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación primaria	Repositorio institucional ULADECH CATÓLICA	https://hdl.handle.net/20.500.13032/17663 .
17	Método SINGAPUR para el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 2º grado de educación primaria en la institución educativa Virgen del Carmen – Comas – Perú – 2020	Angulo Alfaro, Mary Luz	2020	Método de SINGAPUR resolución de problemas por cantidad	Tesis para optar el título de maestría en educación.	Alicia concytec	https://repositorio.utelesup.edu.pe/handle/UTELESUP/1092
18	Educaplay para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del cuarto grado de las instituciones educativas rurales del distrito de Cachora, 2023	Ruiz Ríos, Pedro Arturo	2024	Educaplay Estrategia Rural Matemática y cantidad	Tesis para optar el grado de maestría	Alicia Concytec	http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1417
19	Uso del material concreto y el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes del tercero de primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen del Rosario, Manchay, Pachacamac, 2023	Palomino Esparta, Adriana Hilda Barron Silva, Linda Evelyn	2022	Uso del material concreto y el aprendizaje en el área de matemática	Tesis para optar el grado de licenciado en educación primaria	Mendeley	https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/11063
20	¿Satisfacción del uso de Kahoot! y el nivel de logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de segundo grado – Lima, 2020	Medina Ramírez, Kimberly Leylaní Macyori Mondragón Cotrina, Estefany Esmeralda	2021	Educación, Educación primaria, Matemáticas, Resolución de problemas, Educación a distancia	Tesis para optar el grado de licenciatura en educación primaria	Repositorio @UNITRU	https://hdl.handle.net/20.500.14414/18285

Matriz del análisis de contenido

N°	Documento	Enfoques teóricos sobre la competencia resuelve problemas de cantidad	Dimensiones de la variable de estudio	Propuestas de intervención	Resultados de las investigaciones
1	Uso de regletas de Cuisenaire en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del nivel primaria.				X
2	Material concreto 2D y 3D para resolver problemas de cantidad con niños de 5 años de edad de la I. E.I 16506, Puerto Ciruelo.			X	
3	Material didáctico - concreto y resolución de problemas matemáticos en una institución educativa, Puno – 2023	X			
4	Estrategias didácticas aplicadas por una docente para desarrollar la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en estudiantes de segundo grado de primaria.				X
5	Materiales didácticos estructurados y aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5to grado de primaria de la I.E. N° 20320 Domingo Mandamiento Sipán – Huacho	X			
6	Estrategias lúdicas para mejorar la competencia: Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Primaria de la I.E. 81025” José Antonio Encinas, Trujillo – 2017			X	
7	Programa de juegos matemáticos para mejorar la competencia: resuelve problemas de cantidad en los alumnos del primer grado de primaria de la I.E.P.” Joyas Preciosas” del distrito de la Victoria, Chiclayo, 2017.		X		
8	El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018.			X	
9	La eficacia de la plataforma “oráculo matemático” para mejorar la competencia de resolución de problemas de cantidad del área de matemática en los estudiantes de sexto grado de primaria de la institución educativa inmaculada concepción, Arequipa, 2019.	X		X	

10	Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 5° grado de la institución educativa 11516". Tumán.	X			
11	Juego gusanito en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la institución educativa pública N° 39009/El Maestro – Ayacucho, 2019		X		X
12	Aplicación del método Polya para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de primaria en la Institución Educativa N° 156 Lima – 2019			X	
13	Estrategia metodológica para desarrollar la competencia de resolución de problemas matemáticos en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa privada de Surco.	X			
14	Utilización de estrategias lúdicas innovadoras para Resolver problemas de cantidad en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 860 Cutiquero - UGEL Cajamarca, 2016.	X			
15	La gamificación y la resolución de problemas de matemática en estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, Santa Elena, 2019			X	
16	Juegos didácticos con material concreto para el desarrollo de la competencia "resolución de problemas de cantidad" en alumnos de primer grado de primaria de la I.E. 14953, Pampa Verde, Sapollica, Sullana, Piura-2018		X		
17	Método SINGAPUR para el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 2° grado de educación primaria en la institución educativa Virgen del Carmen – Comas – Perú – 2020			X	X
18	Educaplay para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del cuarto grado de las instituciones educativas rurales del distrito de Cachora, 2023		X		
19	Uso del material concreto y el aprendizaje en el área de matemática en estudiantes del tercero de primaria de la Institución Educativa Parroquial Virgen del Rosario, Manchay, Pachacamac, 2023			X	
20	¿Satisfacción del uso de Kahoot! y el nivel de logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de segundo grado – Lima, 2020		X		