



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N.º 0398
EDUARDO PEÑA MEZA JUANJUI - 2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

PAREDES VALDIVIA ENITH

ORCID: 0000-0002-1713-4019

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO - PERU

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Paredes Valdivia Enith

ORCID: 0000-0002-1713-4019

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Trujillo, Perú

ASESOR:

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Trujillo, Perú

JURADO

ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

MUÑOZ PACHECO LUIS ALBERTO

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
Presidente

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto
Miembro

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

DEDICATORIA

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, a Dios por darme la vida y a mi familia por su apoyo Agradezco a mi Institución Educativa “amauta excellent” del distrito el porvenir provincia Trujillo donde realizando la presente investigación

A mis padres por su apoyo incondicional durante estos 5 años y a toda mi familia por impulsarme a ser mejor cada día.

AGRADECIMIENTO

Al Dr. Amadeo Amaya Saucedo por su gran labor de maestro, por su enseñanza y dedicación a cada uno de nosotros. A la Universidad y los docentes de la universidad, por su importante aporte y participación activa en el desarrollo de esta tesis. a mi hermana por su comprensión y apoyo moral. a mis padres por su apoyo incondicional. Dios por toda su bendición.

RESUMEN

La investigación plantea encontrar relación de los juegos didácticos y el aprendizaje, tuvo como objetivo general Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 88 estudiantes y una muestra de 25 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la se utilizó la observacion como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,78$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,71$, $r = 0,65$, $r = 0,69$ entre relación de los la relación de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación alta entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, creatividad, Juegos didácticos

ABSTRACT

The research proposes to find a relationship between didactic games and learning, its general objective was to determine the relationship between didactic games and learning in the area of mathematics in 5-year-old children of the I.E. No. 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. The scope of the research was oriented to students of 5 years of initial. The methodology that was used corresponds to a quantitative and descriptive level investigation, whose design was descriptive correlational, the studied population was 88 students and a sample of 25 students, the non-probabilistic sampling technique was used where all the units of the population They had the same probability of being selected for the application of the observation as a technique and the instrument was used the checklist of didactic games in learning in the area of mathematics, which was originally prepared by me and validated by experts, The statistic used for the correlation results was Spearman's Rho, obtaining a high correlation of $r = 0.78$ between both variables. The following results: there is a significant relationship $r = 0,71$, $r = 0,65$, $r = 0,69$ between the relationship of the relationship of the didactic games in learning in the area of mathematics in children of 5 years of age. the IE No. 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. According to the results obtained, it was concluded that there is a high relationship between the research variables, the research hypothesis is approved.

Keywords: Learning, creativity, Educational games

CONTENIDO

TITULO	I
EQUIPO DE TRABAJO.....	II
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	V
ABSTRACT.....	VII
CONTENIDO	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	16
2.1. ANTECEDENTES	16
2.2. BASES TEÓRICAS DE INVESTIGACIÓN.....	22
2.2.1. <i>Juegos didácticos.</i>	22
2.2.1.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO	24
2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO	25
2.2.1.4. PASOS PARA IMPLEMENTAR UN JUEGO DIDÁCTICO	27
2.2.1.5. FUNCIONES DEL JUEGO DIDÁCTICO.....	27
2.2.1.6. EL JUEGO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.	29

2.2.1.7. DIMENSIONES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.	30
2.2.2. APRENDIZAJE	32
2.2.2.1.DEFINICIONES:	32
2.2.2.1. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	32
2.2.2.2. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	32
2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	33
2.2.2.4. TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	34
2.2.2.5. DIMENSIONES DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA	35
2.2.2.6.TIPOS DE APRENDIZAJES	36
2.2.2.7.TEORÍAS DEL APRENDIZAJE	37
2.2.2.8.ESTILOS DE APRENDIZAJES.....	38
III. HIPÓTESIS.....	40
IV. METODOLOGÍA.....	41
4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.	41
4.2.POBLACIÓN Y MUESTRA	42
4.3. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.	43
4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	47
7.6.2. <i>Instrumento</i>	47
4.5. PLAN DE ANÁLISIS	47
TABLA 4 MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	47
4.6. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	48
4.7. PRINCIPIOS ÉTICOS	50
V. RESULTADOS.....	52
5.1. RESULTADOS.....	52

5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	57
TEORÍA DE LOS JUEGOS.....	59
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA MATEMÁTICA.....	59
VI. CONCLUSIONES.....	64
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
ANEXOS.....	71

Índice de tablas

TABLA 1: POBLACIÓN.....	42
TABLA 2 MUESTRA.....	42
TABLA 3 BAREMO DEL LOGRO DE CAPACIDADES.....	46
TABLA 5: DISTRIBUCIÓN DE LAS CALIFICACIONES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ALUMNOS DE LA MUESTRA	52
TABLA 6 DISTRIBUCIÓN DE LAS ESCALAS DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ALUMNOS DE LA MUESTRA	53
TABLA 7 CORRELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA	54
TABLA 8 CORRELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE DE RECONOCER Y CLASIFICAR EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.....	55
TABLA 9 CORRELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE DE SERIACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS	56
TABLA 10 CORRELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN NOCIÓN DE NÚMERO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS	57

Índice de gráficos

FIGURA 1 PORCENTAJE CALIFICACIONES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ALUMNOS DE LA MUESTRA	52
FIGURA 2 PORCENTAJE DE LAS ESCALAS DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LOS ALUMNOS DE LA MUESTRA	53

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos desarrollan un papel vital en el crecimiento pedagógico de los niños. Esta estrategia no solo les permite expresarse, crear, imaginar, participar y concentrarse cuando juegan, sino que también les permite desenvolverse durante el proceso de su nuevo aprendizaje. Nevado (2008) manifiesta que el juego didáctico es un elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Así mismo Philco (2009) manifiesta que el aprendizaje es la ganancia de nuevos conocimientos generados a través de la interacción ambiental, y todo lo observado es procesado y absorbido, lo que permite un mejor desarrollo de habilidades y destrezas.

El problema de investigación que planteamos, desde el punto de vista educativo, observamos que los niños durante el desarrollo de la clase no proponen nuevas situaciones de juego, debido que sus actividades lúdicas se han esquematizado y reducido, convirtiéndose en rutinarias y muchas veces repetitivas y eso dificulta su rendimiento, en el área de matemática, en el aula de 5 años de dicha institución.

La investigación se justifica en lo práctico porque la intención es contribuir a resolver los problemas que se generan cotidianamente en el aula de 5 años, en lo metodológico por que se dispone de metodologías modernas y adecuadas para ser aplicadas en el desarrollo de la investigación, en lo teórico por que la investigación genera expectativa, puesto que se obtendrá información científica relevante acerca de los juegos didácticos y su relación con el área de matemática.

En la parte metodológica se utilizará el tipo de investigación cuantitativo, nivel descriptivo y diseño correlacional, donde se conocerá la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática. La investigación se aplicará en una población de 45 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra de 20 niños de 5 años. Para medir la variable de estudio se utilizará como instrumento la lista de cotejo, los cuales será debidamente validados y aplicados a los alumnos de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021

Según OCDE (2017) la competencia matemática es la capacidad del individuo para formular, emplear e interpretar las matemáticas en distintos contextos. Incluye razonar matemáticamente y utilizar conceptos, procedimientos, herramientas y hechos matemáticos para describir, explicar y predecir fenómenos. Esto ayuda a las personas a reconocer la presencia de las matemáticas en el mundo y a emitir juicios y decisiones bien fundamentados que necesitan los ciudadanos constructivos, comprometidos y reflexivos.

PISA (2018) manifiesta lo siguiente no sólo se pretende la memorización de datos, procedimientos y métodos matemáticos, sino que se busca la comprensión, análisis y el uso pertinente en contextos que requieren de una aplicación razonada y justificada, con el fin de atender planteamientos que llegan a presentarse en escenarios reales para los cuales los estudiantes deben estar preparados.

En la Institución Educativa N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí en el área de matemática, se desarrolla la clase simplemente con el uso de hojas gráficas, para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es por tal motivo que los niños evidencian dificultades para aprender la noción de cantidad y establecer relaciones espaciales, para lo cual planteo el presente proyecto de investigación Juegos didácticos y el Aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí – 2021. Ante la problemática descrita en dicha institución, esta investigación se ajusta a la línea de investigación de la Universidad

Católica Los Ángeles de Chimbote, de la carrera de Educación Intervenciones educativas en las Instituciones Educativas porque, nos permite realizar un trabajo de investigación, conociendo así las diferentes estrategias en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí , donde lograremos llegar con el aprendizaje esperado en cada estudiante y así los profesores podrían darse cuenta y/o diferenciar y hacer uso de los juegos didácticos que se pueden desarrollar en el área de matemática

¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021?

Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de reconocer y clasificar en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de seriación en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en noción de número en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

En la actualidad, es importante aprender a manejar los juegos didácticos. El propósito es brindar algunas pautas y sugerencias para mejorar el aprendizaje en las matemáticas. Por tanto, la investigación actual será diseñado para mejorar el proceso intelectual en mejora del aprendizaje haciendo uso de los juegos didácticos. Implementar el juego como estrategia de enseñanza. Teóricamente; los resultados de la investigación serán útil para futuros antecedentes relacionados con la investigación, referente al tema, también favorecerá a la muestra de investigación debido a la aplicación del juego ayudará a los niños a lograr un mejor progreso en el área de aprendizaje. En lo metodológico, porque permitirá utilizar una metodología para

trabajar y formular estrategias lúdicas que permitirán desarrollar la noción de cantidad y el establecimiento de relaciones espaciales, los cuales permitirán sensibilizar a los docentes sobre la necesidad de implementar métodos de enseñanza que permitan un adecuado aprendizaje de las matemáticas.

La investigación se justifica en lo práctico por la necesidad de planteamiento de nuevas actividades académicas que refuercen el aprendizaje en los niños desde nivel inicial, por ello la intención es contribuir a resolver los problemas que se generan cotidianamente en el aula de 5 años. En lo social, porque tanto las matemáticas como los juegos son un idioma universal, por ello asumimos la trascendencia de la presente investigación para la sociedad

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Internacionales:

Mayorga (2019) en la tesis de licenciatura, *El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”, ciudad de Riobamba periodo 2018-2019*. Su objetivo fue determinar la importancia que tiene el juego didáctico para trabajar la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de abril”, de la ciudad de Riobamba periodo 2018-2019. El enfoque de investigación fue cualitativo, el diseño de investigación fue no experimental, el tipo de investigación fue bibliográfico y el nivel descriptivo. Sus conclusiones fueron:

Los beneficios que se encontró al implementar los diferentes tipos de juegos didácticos dentro del aula de clase son varios ya que el niño aumenta en grado de interacción y confianza con su maestra y compañeros, fortalece su observación, aumenta su concentración, atención, creatividad, provoca un mayor interés por aprender, favoreciendo así todo esto en su desarrollo de aprendizaje.

Los tipos de juego didáctico no solo permite trabajar con el niño en la clase si no también mejor su concentración, descubrir cosas nuevas y divertidas, por eso al utilizar rompecabezas, adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, laberintos, cubos, todo esto le permite al niño integrarse y trabajar con su atención, logrando que el descubra nuevos aprendizajes.

Londoño, Pérez, y Valerio (2018) en la tesis de licenciatura, *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6*

años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy. Su objetivo fue aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy. El enfoque de investigación fue cualitativo, los métodos de investigación fueron la observación directa y la encuesta, el tipo de investigación que se desarrolló fue Investigación-Acción. Sus conclusiones fueron:

Es por esto que nos dimos a la tarea de investigar las diferentes variables, miradas, perspectivas que son fundamentales e influyentes en este proceso. Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual era aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy.

También suministrar o regalar todos esos conocimientos nuevos adquiridos durante nuestra preparación que para esta docente servirán de base para su buena labor que realiza desde sus conocimientos y que pueda fortalecer con todas las actividades que se llevaron a cabo durante este proceso.

Jaimés (2019) en la tesis de licenciatura, *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes.* Su objetivo fue diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años del Jardín infantil La Granja. El tipo de investigación que se llevó a cabo fue cualitativa, el método de investigación fue investigación acción educativa, la población muestral fue de 40 niños. Sus conclusiones fueron:

Se identifica de qué manera se trabaja el juego en el jardín La Granja, en un proceso de investigación donde se evidencia el propio sentir de la experiencia de la práctica docente en las que se utiliza la observación a través de las narrativas realizadas durante dos meses en las cuales se evidencia que el juego hace parte de una estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los niños/niñas dentro del aula polivalente de esta institución.

Para terminar, se concluye por medio de una estrategia metodológica basada en el juego para espacios polivalentes una cartilla como intención a realizar un aporte importante que propone a los maestros del Jardín Infantil la Granja actividades relacionadas con diferentes tipos de juego para fortalecer capacidades, habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo del niño/niña en un aula polivalente. El juego se hace evidente como estrategia del aprendizaje en un aula polivalente que hace que las rutinas y los ejercicios sean una forma visible en el desarrollo del niño/niña y las mismas docentes, en las que se construye de manera segura un aprendizaje motivado, divertido y significativo que recrea en su vida durante la misma infancia, en las que se les “facilita” al niño/niña a un aprendizaje que estimule y sea vista de manera natural de acuerdo a cada etapa respetando aquí cada uno de sus procesos.

Nacionales:

Núñez (2019) en la tesis de maestría, *Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada “Pkes School – Huaura”*. Su objetivo fue determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura. La investigación fue de tipo correlacional, el diseño de investigación fue descriptivo correlacional. Sus conclusiones fueron:

Existe relación significativa entre el uso de los juegos y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.854, representando una muy buena asociación.

Existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos de construcción y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.873, representando muy buena asociación

Existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos convencionales y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, porque la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.911, representando una muy buena asociación.

Cosio (2017) en su tesis titulada *“Estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes del v ciclo de educación primaria de la institución educativa n° 60013 José Abelardo Quiñones del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto-2017”*. Su objetivo general fue determinar la relación entre las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en el área de Comunicación en los estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 60013 "José Abelardo Quiñones" del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto - 2017. La metodología utilizada en esta investigación es cuantitativo, descriptivo, correlacional, no experimental; la población en estudio estaba conformada por 70 estudiantes y la muestra fue de 52 estudiantes de 5to y 6to grado. Su conclusión fue que no existe relación significativa entre las variables estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes del V ciclo en el área de Comunicación en la Institución Educativa José Abelardo Quiñones del distrito de

Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto.2017.

Pozo (2017) en la tesis titulada *“Rango numérico para el conteo como estrategia didáctica y aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E. N° 1020 distrito de Río Negro-2016”*. Su objetivo general fue determinar la relación existente entre el uso de rango numérico para el conteo como estrategia didáctica y el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial de 3-4-5 años. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo correlacional, el universo estuvo constituido por 21 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1020 distrito de Río Negro y una muestra de 18 estudiantes de la misma institución siendo niños de 4-5 años. Su conclusión fue que la correlación hallada fue $r_{xy}=0,159$ y de acuerdo a la escala de interpretación se tiene que la correlación entre ambas variables fue ligera ha concluido que la correlación hallada permite determinar de manera ligera la relación entre las variables Rango numérico y aprendizaje de matemática en los estudiantes de la institución Educativa N° 1020 Río Negro.

Locales:

Rojas & Yrigoyén (2018) en su tesis titulada *“Influencia del uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial, Trujillo – 2018”* su objetivo general fue determinar la influencia el uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Particular PAIDEIA del distrito La Esperanza, 2018. La metodología aplicada fue de tipo descriptivo correlacional porque se analiza las relaciones de causa efecto, con un diseño no experimental transeccional correlacional causal. La muestra estuvo integrada por 17 niños de 5 años de la Institución Educativa PAIDEIA de La Esperanza. Una de sus conclusiones fue reflejan que el uso del juego

didáctico influye significativamente en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa “PAIDEIA” La Esperanza – Trujillo 2018, habiéndose obtenido un $p - \text{valúe} = 0,834 > 0.01$. Se comprueba que, a un buen nivel de uso del juego, le corresponde un buen desarrollo de capacidades matemáticas.

Zavaleta (2015), en su tesis titulada “La inteligencia kinestésica y el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 1564 - Trujillo – 2015”. Su objetivo general fue Determinar la relación de la inteligencia kinestésica y el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 1564 - Trujillo – 2015. Utilizando una metodología de diseño correlacional, con una población y muestra estudiada de 28 niños y niñas de cinco años. Una de sus conclusiones fue El coeficiente de correlación de Pearson, obteniendo el 0.946, que representa una correlación positiva muy alta. Por lo tanto, un niño o niña que tenga un nivel de inteligencia kinestésica alta, en el aprendizaje de la matemática se encontrará en el nivel de logro.

Franco (2019) en su tesis titulada “*Juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018*”. Su objetivo general fue determinar cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Su metodología fue de tipo no experimental se utilizó el diseño descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 25 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Una de sus conclusiones fue que existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en niños de 5 años de la Institución

Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. Esto se refleja en el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0,714; lo cual indica que a un buen nivel de práctica de juegos didácticos virtuales le corresponde un buen nivel de comprensión y expresión oral.

2.2. Bases teóricas de investigación.

2.2.1. Juegos didácticos.

2.2.1.1. Definiciones

Chamorro (2010) este autor define el juego didáctico como el principal mediador de aprendizajes significativos, así mismo una herramienta de interacción de los niños con el mundo, ya que le permite poner en sus términos la compleja realidad que le rodea y así, paso a paso, juego a juego ir comprendiendo cada vez mejor su mundo.

Quinta (2020) define que la palabra juego es bastante empleado en la vida diaria, en los diferentes entornos. La cultura de roma manejaba el término “ludus” para describir al juego, extensamente comprendido como “simulacro”, “simulación”. A “ludus” se sitúa inscritos los términos “iocus, y “jocas”. El origen del juego proviene de jocas, que representa “broma”, “diversión”. Estas ambas relaciones poseen diversos alcances.

García (2005) menciona que por juego se concibe a la acción natural y desprendida que demanda unas medidas que desempeñar u dificultad intencionadamente situado que dominar. El juego posee como finalidad básica encaminar al infante el goce ético del éxito que al desarrollar su carácter les coloca a sus convenientes vistas y a los de los restantes.

El juego es una acción innata del infante que le provee goce y agrado. (Si se juguetea a desazón o no se entretiene, no juguetea, sino que persigue lo que les indica las personas mayores o del equipo)

Los juegos didácticos son un medio de aprendizaje que a través del cual puede conseguir retener el interés de los estudiantes de una manera recreativa. Sostiene como resultado verdadero el focalizar su interés algo que el docente tiene particular atención en explicar, como el resultado del acrecentamiento de la estimulación del estudiante para el aprendizaje. Los autores manifiestan que el estudiante es competente en conseguir comportamientos, cinéticos, eruditos, etc. de modo jugado y flexible a diferentes entornos, con recursos singular en cada instante. Sus maldicientes indican que para que se produzca el aprendizaje asimismo debe hallarse la duplicación de la conducta o la retención (García, 2005)

Díaz (1998) define los juegos didácticos como: procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procedimiento del contenido nuevo de manera más profunda y consistente (p.19). Es muy importante que el docente busque diferentes estrategias, antes de la aplicación y selección de juegos didácticos, de acuerdo al contexto educativo facilitando al estudiante una mejor enseñanza aprendizaje.

Leni (2015) refiere que “el juego didáctico es la planificación del proceso enseñanza aprendizaje, para la cual el docente elige las técnicas y actividades que pueda utilizar con el fin de alcanzar los objetivos. Chacón (2011) para llevar a cabo un juego didáctico en el aula se debe tener en cuenta el nombre del juego, área de conocimiento, objetivos, contenidos, nombre de la estructura adaptada

para el diseño del juego, audiencia a la cual va dirigido, número de jugadores, duración, materiales utilizados, lista de materiales, etc.

Calero (2003) indica que el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros. (p.89)

En muchos juegos la interacción entre los alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los estudiantes deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos. (p.88)

Moreno (2002) indica que el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad. (p.81)

2.2.1.2. Importancia del juego didáctico

Solís (2003) Comenta que la importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el alumno revela al educador, el carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer

todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades. A través del juego se pueden comunicar muchos principios y valores como la generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo y más; por lo anterior los juegos educativos son importantes para los alumnos porque durante el juego el estudiante inicia animado, ejercita el lenguaje, se adapta al medio que le rodea, descubre nuevas realidades, forma el carácter y contribuye a desarrollar la capacidad de interacción y enseña a aprender y demuestra lo que ha aprendido.

2.2.1.3. Características del juego didáctico

Aragón (2003) citado por García Solís (2013), menciona que los juegos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de efectuarlos como: Las edades, el lugar, los materiales y el ritmo. Pues forman parte de la mística del juego por lo que es importante considerarlas y realizarlas paso a paso.

Por otra parte, Morín (2013), citado por García (2013), refiere que la esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido, y para ello menciona siete características primordiales que deben poseer los juegos; las cuales se describen a continuación:

Ambientación: Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los alumnos.

Las edades: Para los niños se recomiendan juegos muy alegres, con mucha

imaginación (el niño juega a todo), con adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de habilidad pasiva y con adultos juegos tranquilos, con cantos movidos.

Estudio previo: Es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las estrictiones y ejecución de todos los juegos.

García (2005) menciona que el juego es la acción, primordialmente móvil, más originario del infante y los jóvenes, en la que la actividad automática usa su fuerza de manera dispersa, quedando perfecto para su progreso y enseñanza. El juego es un movimiento cognoscitivo -motricidad-emotiva oriunda de la infancia y que tiene que estar involucrada en la etapa de la enseñanza. Se alcanza comprender como una de las bases sobre la cual se estructurará la sociedad venidera.

Manifestamos unas peculiaridades características del juego. habituales a varios forjadores que han rebuscado de el prodigio recreativo.

Movimiento independiente, voluntario y en la que está forzado a jugar. Cuenta con unas restricciones específicas y autoritarias transitorias determinadas previamente. Dudoso, debido a su personalidad imaginativo, natural y único; siendo de un final fortuito, que es atractivo para los que participan en el juego. Auténtico y placentero, siendo espléndido, siendo el objetivo uno mismo e ligero, y sin propósito externo. Imaginativo, representa un espacio fuera de la realidad. El juego es convencional, porque que antes de empezar a jugar se establecen ciertos pactos y normas de juego entre los participantes.

2.2.1.4. Pasos para implementar un juego didáctico

Según Chacón (2011) .

Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.

Imaginar el juego como si fuera una película.

Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.

Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.

Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

2.2.1.5. Funciones del juego didáctico.

Franc (2002) otorga al juego diversas funciones; es un medio de exploración y de invención en el que se produce una separación de medios-fines que posibilita una invención y creación permanente, tiene una función transformadora, transforma el mundo exterior en función de los propios deseos, proporciona placer al permitir la superación de obstáculos sin los que el juego es aburrido. (p.39)

Según Calero (2003) el juego tiene como rasgo peculiar el placer. La situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple con su papel creador. Otorga al juego didáctico las siguientes funciones:

Motivar el aprendizaje

Los juegos como recursos didácticos cumplen esta función cuando despiertan el interés y mantienen la atención; esto se produce cuando el material es atractivo, comprensible y guarda relación con las experiencias previas de los niños, con su contexto sociocultural y con sus expectativas.

Favorecer el logro de Competencias

Por medio del adecuado empleo de los juegos como recursos didácticos, las niñas y los niños, basándose en la observación, manipulación y experimentación, entre otras actividades, ejercitan capacidades que les permiten desarrollar competencias, correspondientes a las áreas del programa curricular.

Presentar nueva información

Los juegos como recursos didácticos orientan los procesos de análisis, síntesis, interpretación y reflexión. Esto permitirá al estudiante realizar con mayor precisión procesos de observación, orden, deducciones entre otras.

Coadyuvan a la construcción de conocimientos

A través de actividades de aprendizaje significativo en las cuales se haga uso de los juegos como recursos didácticos pertinentes, podrá ayudar en la construcción de los conocimientos de los niños de manera tal que se realice un aprendizaje significativo.

Propiciar la aplicación de lo aprendido

Por medio de ejercicios, preguntas, problemas, guías de trabajo, entre otros procedimientos que ayudarán en la resolución de problemas, ejercicios, además que ayudarán aplicar lo aprendido.

Facilitar que los niños realicen la comprobación de los resultados del aprendizaje

En la medida que se presenten elementos que promuevan la autoevaluación, también es necesario contar con procedimientos que permitan la coevaluación y la heteroevaluación, con ello se puede aclarar aquellos aspectos que no han sido comprendidos de un tema específico y proporcionar información adicional a la que pueden transmitir las palabras solas, de esta manera elevar la comprensión del tema tratado.

2.2.1.6. El juego didáctico en la educación infantil.

Sarlé (2006) indica que el juego es el facilitador de las relaciones sociales entre los niños, que les permite poder reconocer a otros como parte de un grupo, donde pueden llegar a construir mediante negociaciones, modos de participación diferentes. Además, acoge a todos los miembros participantes, en un ambiente cooperativo, donde los niños que suelen ser distraídos o con poca participación en las propuestas del maestro, en situaciones de juego asumen actitudes de liderazgo y muestran procesos de construcción del conocimiento social sumamente complejos. (p.89)

Sarlé (2006) aclara que el juego necesita no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al

jugar. Y la escuela, con su formato relacional entre adultos y niños y su capacidad de ofrecer contextos de significado cada vez más amplios, se constituye en un contexto social privilegiado en el que se produce el juego. (p.98)

Sarlé (2006) indica que se debe comprender como docentes de la educación infantil, que el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; le otorgan a las cosas una vida distinta, una realidad diferente a la que puede imaginar el adulto. (p.73)

2.2.1.7. Dimensiones de los juegos didácticos.

Para Moreno (2002) Los juegos pueden ser una buena forma de aprender. Una orientación correcta garantizará que los niños aprendan a partir del su estado actual de conocimientos y habilidades, es un proceso que debe ser programado en tres momentos en su desarrollo, planificación, ejecución y evaluación:

Planificación

“Los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado como propuesta propia de los niños. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización.

Ejecución

En este momento se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. Los niños de 5 años, por lo general ejecutan su juego con una verdadera organización grupal diferenciándose marcadamente todas las actividades que puedan estar realizando los diferentes grupos simultáneamente en los diferentes sectores. Asimismo, manifiestan claridad al dialogar y opinar sobre el proyecto que están realizando y son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

Evaluación

Es este momento los niños valoran lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. Esto implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego. Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás”. (pp.52-56)

2.2.2. Aprendizaje

2.2.2.1. Definiciones:

El aprendizaje es muy significativo para un niño, porque generalmente atiende experiencias específicas y usa lo que experimentado para aplicarlo en otros campos. Maguiña (2003)

Por su parte Philco (2009) manifiesta que el aprendizaje es la ganancia de nuevos conocimientos generados a través de la interacción ambiental, y todo lo observado es procesado y absorbido, lo que permite un mejor desarrollo de habilidades y destrezas.

2.2.2.1. Teorías del Aprendizaje

Gallardo & Camacho (2016) La intención de la teoría educativa es comprender e identificar el proceso de adquisición de conocimientos y, sobre esta base, tratar de describir métodos que hagan más efectiva la enseñanza. El diseño instruccional se basa en este último aspecto, en determinar qué métodos deben utilizarse. Diseñar el proceso de enseñanza y determinar las circunstancias en las que se deben utilizar estos métodos.

2.2.2.2. Teoría del Aprendizaje Significativo

Rodríguez (2013) Esta es una teoría del aprendizaje, porque ese es su propósito. La teoría del aprendizaje significativo implica asegurar que cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos de contenido que la escuela brinda a los estudiantes se adquiere, absorbe y retiene para que sea significativo.

Según Ausubel citado por Bernabeu & Goldstein, (2016), el aprendizaje significativo se da cuando el alumno relaciona los conceptos y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee: construye nuevos conocimientos a partir de los que ha adquirido anteriormente porque quiere y está interesado en ello.

El origen de la teoría del aprendizaje significativo radica en sus intereses de Ausubel, el cual utiliza para comprender y explicar las condiciones y la naturaleza del aprendizaje, lo que puede estar relacionado con el método eficaz y efectivo de provocar deliberadamente cambios cognitivos firmes, que pueden dar significado personal y social Ausubel (1976). Por tanto, resuelve los siguientes problemas:

Descubrir la naturaleza de aquellos aspectos que inciden en la adquisición y retención a largo plazo del sistema de conocimiento organizacional por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Capacidad para aprender y resolver problemas de forma extensa. Conocer qué características cognitivas y de personalidad de los estudiantes, así como qué aspectos interpersonales y sociales del entorno de aprendizaje, afectarán los resultados del aprendizaje de un tema de aprendizaje, la motivación del aprendizaje y las formas típicas de absorción de materiales. Determinar la forma adecuada y más eficaz de organizar y mostrar los materiales de aprendizaje, y motivar y orientar deliberadamente el aprendizaje para lograr objetivos específicos.

2.2.2.3. Características del Aprendizaje Significativo

Gutiérrez & Mejía (2010) Señala las siguientes características del aprendizaje significativo, estas características son: Fenómeno social significa que las personas

no aprenden por sí mismas, sino que aprenden juntas, porque el aprendizaje colectivo es necesario para aprender, por lo que todos contribuyen a las actividades diarias. Ser proactivo significa que las personas aprenden más rápido al realizar una actividad, porque hace que el aprendizaje sea más dinámico. Auto-iniciado, significa que el estímulo viene del exterior. Asimismo, un proceso positivo significa que se combinan nuevas ideas con conocimiento conocido, porque uno tiene conocimiento diferente, es decir, el conocimiento previo activa y anticipa problemas externos. Intelectuales significa diversidad cultural de aprendizaje, porque las personas tienen conocimientos previos diferentes, lo que conduce a una mejor conexión con el grupo para que puedan comprender la realidad. Situado, implica ser real ya que valen para la edificación de conocimientos. Penetrado, involucra la conducta y la personalidad, se forma de las prácticas aprendidas. Cooperativo, que el grupo progrese de forma conveniente realizando experiencias e ideas simultáneas plasmadas en el trabajo.

2.2.2.4. Tipos de Aprendizaje Significativo

Ausubel (2002) manifiesta que el aprendizaje significativo nace en el siguiente campo: Aprendizaje de representaciones. Así mismo, Bruner (2006) menciona que este aprendizaje es primordial para los niños ya que lo primero que debe aprender son los símbolos simbolizado por palabras, pues en ellos se basará los demás aprendizajes, por ejemplo: el niño al aprender la palabra cuadrúpedo, el asociará a lo que anteriormente ha visto a los animales de cuatro patas; perro, gato eso quiere decir que el niño primero aprende simbólicamente.

Del mismo modo Vygotsky (2001) relata que la interacción social es sumamente primordial, porque la interacción social es una herramienta básica para la difusión del conocimiento, porque ayuda a construir lazos entre los estudiantes, para que los niños puedan ampliar su vocabulario. Propuesta de aprendizaje

Ausubel (2002) refiere que el aprendizaje proviene de la asimilación de palabras, lo que significa que el aprendizaje no debe ser aislado, sino que debe captarse para generar nuevos aprendizajes.

Montessori (2003) afirma que los educadores deben reconocer las necesidades y características de la edad de cada niño para que los niños puedan adaptarse a su propio entorno y establecerse, y luego establecer una conexión con el mundo.

2.2.2.5. Dimensiones del Aprendizaje en el Área de Matemática

Clasificación: Los niños deben de realizar esta actividad, porque de ello dependerá su éxito en el aprendizaje de los números. El aprendizaje es una serie de relaciones psicológicas que se dan a través de la similitud, de igual forma existen diferencias entre ellas. Piaget (2003)

Seriación: Se trata de una operación lógica que establece una relación comparativa basada en un sistema de referencia. Por ejemplo, un niño que no domine el concepto de seriación tendrá dificultades para consolidar el concepto de números. Piaget (2003)

Noción de número: Para comenzar este proceso, el niño comienza a hacer comparaciones más pequeñas de objetos por tamaño, color y forma. Del mismo modo, también debe realizar la seriación y clasificación de objetos en el entorno. Una vez que el niño haya dominado estas actividades, podrá tener una

idea de los números. Piaget (2003)

2.2.2.6. Tipos de Aprendizajes

Sáez (2018) fracciona las tipologías de aprendizaje de la subsiguiente forma.

a) Aprendizaje observacional: Uno de los métodos de la formación que nos caracteriza como personas es la reproducción, es decir la reproducción particular de un comportamiento ejecutado.

b) Aprendizaje memorístico: Es un recurso que impide el conocimiento de las complicaciones intrínseco y las deducciones de la persona que está asimilando y en su sitio se centraliza en la memorización del objeto para que logre ser evocado por el estudiante puntualmente en la manera que fue leído u escuchado. La primordial habilidad de las técnicas de formación por retención es el aprendizaje por reproducción fundado en la convicción de que uno logrará acordarse avivadamente de los materiales, pero no precisamente su concepto, cuanto más repita.

La formación por repetición se usa en diferentes materias, a partir de las matemáticas, la melodía y el culto. Sin en cambio este tipo de formación de repetición ha, llegado ser desacreditado por ciertas instituciones, la formación por repetición es una obligación en diversas condiciones.

c) Aprendizaje significativo: Se entiende como el proceso en el que el discernimiento asimilado se asimila en la medida en la que está relacionado con otras ilustraciones. Discrepa de modo relevante con la enseñanza de repetición en la que la indagación se obtiene sin tener en consideración el conocimiento. Por otro lado, la formación significativa involucra que existe un conocimiento completo del entorno de los sucesos asimilados.

d) Aprendizaje activo: Se entiende cuando un individuo asume el manejo de su práctica de formación educativa. Siendo el conocimiento de la investigación la respuesta del estudio, es significativo que los estudiantes identifiquen lo que conciben.

La enseñanza activa alienta a los alumnos a poseer una conversación íntima en la que están expresando su capacidad. Estas y demás tácticas de la comprensión logran ser ilustradas a un alumno con el lapso. Investigación respecto a la dentro de la comprensión se ha verificado el significado en la enseñanza activa, con notable efecto. Por consiguiente, los alumnos tienen mayores alicientes para formarse cuando asumen la vigilancia sobre lo que asimilan.

2.2.2.7. Teorías del Aprendizaje

Sáez (2018) afirma que las teorías de enseñanza narran como la investigación es impregnada, procesado y retenido a lo largo de la enseñanza. La enseñanza congrega atribuciones y prácticas cognoscitivas, efusivo y circunstanciales para obtener, optimizar o formar variación en sus instrucciones, destrezas, capacidades y enfoques del universo.

Se presenta tres clases primordiales de teorías de aprendizaje: Conductismo, cognitivismo y constructivismo. Conductismo: Se orienta en aspectos de manera objetiva observable de la enseñanza. Descifran la enseñanza en métodos de enlaces o relación entre incitación y contestación. frente a esta clase, se logran introducir teorías como la teoría de Thorndike sobre el ensayo y el aprendizaje de errores, las teorías clásicas de Pávlov y las teorías de condicionamiento operante (Skinner). Cognitivas: Corresponden a la escuela de la psique Gestalt y a la psicología cognoscitiva; analizan más a profundidad la conducta para manifestar

la enseñanza establecido en la razón. Estas teorías resaltan la finalidad, la perspicacia, el reforzar, la retentiva y otros componentes cognoscitivas en el desarrollo de la formación educativa. Constructivismo: Se entiende como el proceso de enseñanza en el que el principiante cimienta prontamente novedosas opiniones o concepciones. Es una teoría de enseñanza y una orientación de la formación que hace hincapié en la manera en que los individuos conciben lo que representa del universo por medio de una sucesión de construcción propio. Es el proceso de enseñanza que consiente al alumno apreciar un espacio de primera fuente, es así que se le ofrece al alumno un conocimiento confiado. Se demanda que el alumno proceda sobre el entorno para obtener y experimentar novedosos entendimientos.

2.2.2.8. Estilos de aprendizajes

Gillespie (2012) menciona que los estilos de aprendizajes son indicadores de como el alumno manifiesta el fin trazado por la maestra, cautivando y comprendiendo la información que la maestra le provee y reconociendo de manera hábil los temas cuestionables que la maestra planea. Se entiende como las tácticas o técnicas convenientes que cualquier ser humano usa para desenrollar el aprendizaje del discernimiento. Este son los estilos de aprendizajes:

a) Auditivo: El escolar con esta forma de enseñanza comprende los conocimientos tan solo oír a la maestra, formando síntesis en orden tan solo oír las clases, pudiendo explicar de igual manera a sus compañeros de aula, lo que ha oído, y que le quedo como un aprendizaje comprendido.

b) Kinestésico: Esta forma de enseñanza se ocasiona cuando se produce el conocimiento mediante señas y acciones de pate de la maestra. Para esta clase de

enseñanza se solicita quien brinde el conocimiento en el momento de manifestarlo acuda a los señas y acciones para mantener el interés del alumno.

c) Visual: Esta forma de enseñanza se realiza cuando los estudiantes en la medida que oyen la presentación las clases van asociando el conocimiento con las iconografías lo cual se va perpetuando en su reminiscencia que lograra que se recuerde con simplicidad lo transmitido por la maestra.

d) Analítico: Con esta forma de enseñanza el estudiante asimila adecuadamente por la búsqueda de pasos, de sucesiones. Es racional, lógico, son sujetos que les agrada adelantar. Igualmente, son bastante consecuentes del lapso, registran, les da gusto hacer observaciones. Requieren silencio y serenidad para reconcentrarse. Se encuentran atento a los diversos sucesos que se presenta para después expresarlo. Elaboran la investigación de manera directa. Así mismo exteriorizan habilidades orales siendo totalmente pensativos.

III. HIPÓTESIS.

Hipótesis general:

Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

Hipótesis estadísticas

H₁: Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

H₀: No existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación.

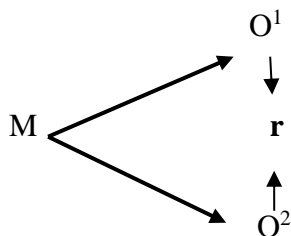
La investigación corresponde al tipo cuantitativo. Hernández, Fernández, & Baptista (2014). La investigación cuantitativa indaga una realidad de manera imparcial a partir de cálculos numéricos e interpretaciones estadísticas para decretar patrones de comportamiento del problema planteado.

El nivel de investigación es descriptivo por que busca recoger información acerca del planteamiento del problema que se quiere estudiar. Arias (2014) se refiere a caracterizar un acontecimiento, ser humano o conjunto, con el propósito de definir su estructura o comportamiento. Los resultados de esta investigación están dentro de un grado intermedio debido a que abarca una gran cantidad de conocimientos profundos (p.24).

En el presente trabajo de investigación se aplicará el diseño descriptivo correlacional porque busca relacionar ambas variables de estudio.

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) nos dice que “Este diseño de estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (p. 93).

El esquema a seguir es el siguiente:



Dónde:

M= Muestra

O₁= Observaciones de la V. 1. “Juegos Didácticos”

O₂= Observaciones de la V. 2. “Aprendizaje en el área de matemática”

r = Relación que existe entre las dos variables

4.2.Población y muestra

4.2.1. Población.

La población está constituida por 88 niños de 3, 4 y 5 años que pertenecen a l la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

Tabla 1: Población.

Institución Educativa	Edad	Aula	Número de niños	
			Hombres	Mujeres
	3 años	Única	17	15
N.º 0398 Eduardo	4 años	Única	15	16
Peña Meza	5 años	Única	11	14
Total			88	

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.2.2. Muestra

Tabla 2 Muestra.

Institución Educativa	Edad	Número de niños	
		Hombres	Mujeres
N.º 0398 Eduardo Peña Meza	5 años	11	14
TOTAL		25	

Fuente: Nómina de matrícula 5 años 2021.

Criterios de inclusión

Se trabajó con los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí

Criterios de exclusión

No se tomaron en cuenta a los niños de 3 y 4 años.

No se tomaron en cuenta a los niños retirados

4.3. Definición y operacionalización de variables.

4.3.1. Juegos didácticos:

Chamorro (2010) este autor define el juego didáctico como el principal mediador de aprendizajes significativos, así mismo una herramienta de interacción de los niños con el mundo, ya que le permite poner en sus términos la compleja realidad que le rodea y así, paso a paso, juego a juego ir comprendiendo cada vez mejor su mundo.

4.3.2. Aprendizaje en el área de matemática:

Bruner (2006) señala que el aprendizaje en el área de Matemática es transcendental pues el estudiante al aprender puede entender mejor el mundo y resolver sus problemas cotidianos, pues de esta manera logra desarrollar el pensamiento lógico, además el saber matemáticas ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONALIZACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Juegos didácticos	Chamorro (2010) este autor define el juego didáctico como el principal mediador de aprendizajes significativos, así mismo una herramienta de interacción de los niños con el mundo, ya que le permite poner en sus términos la compleja realidad que le rodea y así, paso a paso, juego a juego ir comprendiendo cada vez mejor su mundo.”	Los juegos didácticos son una propuesta pedagógica basada en estrategias metodológicas, para mejorar el aprendizaje a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes y trabajando en equipo.	Planificación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad.	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. Distribuye los juegos apropiados y necesarios. Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.
			Ejecución	Se comunica con sus compañeros y juega libremente compartiendo materiales.	Manipula objetos con habilidad e intención. Expresa lo que le disgusta durante esta actividad. Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.
			Evaluación	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Expresa lo que más le agradó o desagradó durante esta actividad. Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. Expone de manera entendible lo que hizo.

Aprendiza je en el Área de Matemática	Bruner, (2006) señala que el aprendizaje en el área de Matemática es transcendental pues el estudiante al aprender puede entender mejor el mundo y resolver sus problemas cotidianos, pues de esta manera logra desarrollar el pensamiento lógico, además el saber matemáticas ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Se construye de una percepción de sus propias vivencias esto se da a través de sus saberes previos, pues el aprendizaje se da por los procesos cognitivos básicos.	Reconoce y clasifica	Reconoce y representa formas, color y tamaño de las figuras geométricas.	Clasifica según su forma. Clasifica según su tamaño. Clasifica según color.
			Seriación	Identifica y representa la figura que continua.	Representa una seriación con material concreto. Identifica la secuencia siguiendo un patrón. Crea una secuencia por iniciativa propia.
			Noción de número	Identifica y representa la secuencia numérica	Identifica los números del 1 al 10. Crea su propia secuencia numérica. Completa una secuencia numérica con autonomía.

Tabla 3 Baremo del logro de capacidades.

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal y Descriptiva	18 -20	AD Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia el logro de aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
	14 -17	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11-13	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0-10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

4.4.1. Técnica

Observación: Barberá (1999) se refiere a la observación como la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado, en una secuencia didáctica elegida en función de unos criterios establecidos previamente, que son el objeto de la observación.

7.6.2. Instrumento

Lista de Cotejo: Es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades. Grados (2005).

4.5. Plan de Análisis

El análisis de datos se realizará haciendo uso de la estadística descriptiva, se utilizará el programa Excel 2013, el mismo que nos permitirá conocer la evolución de las variables, donde se representa la frecuencia absoluta y de sus dimensiones correspondientes, así mismo para la representación gráfica, se utilizará gráficos de sectores circulares. También se tomará en cuenta que los datos procesados serán distribuidos de acuerdo a la escala de calificación de los aprendizajes en educación básica regular del currículo nacional propuesta por el Ministerio de Educación.

Tabla 4 Matriz de Consistencia

4.6. Matriz de Consistencia

Título	Enunciado del problema	Objetivos	Variable	Metodología
<p>Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.</p>	<p>¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.</p> <p>Objetivos Específicos: Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de clasificación en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.</p>	<p>Variable 1: Juegos Didácticos</p> <p>Variable 2:</p>	<p>Tipo de investigación: - Cuantitativo</p> <p>Nivel: - Descriptivo</p> <p>Diseño: - Correlacional</p> <p>Población y Muestra: - Población: 88 niños de 3, 4 y 5 años. - Muestra: 25 niños de 5 años</p>

<p>Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de seriación en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021</p>	<p>El aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>Técnica e Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnica: Observación - Instrumento: Lista de cotejo.
<p>Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en noción de número en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021</p>		

4.7. Principios éticos

En la presente investigación se hace referencia a los principios de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce toda información utilizada en la presente investigación que ha sido utilizada para fines académicos.

En el proceso de la investigación se tendrá en cuenta lo recomendado por el código de ética aprobado por el acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N° 0108-2016 CU – ULADECH Católica, en los principios que rigen la actividad investigada.

Los principios de beneficencia

Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan de la investigación, en este sentido la conducta del investigador de responder a las reglas generales. No causar daño, disminuir favorables beneficios y disminuir posibles riesgos de la investigación.

Principio de justicia

Los estudiantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación. Se debe de realizar una acción justa y no discriminar a los participantes, de modo que todo beneficio se divida por igual, se debe de dar un trato sin perjudicar a los demás.

Principio de integridad

El estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes como estudiante, es responsable y veraz, respetando así las

relaciones de confianza que establece en su juicio profesional.

V. RESULTADOS

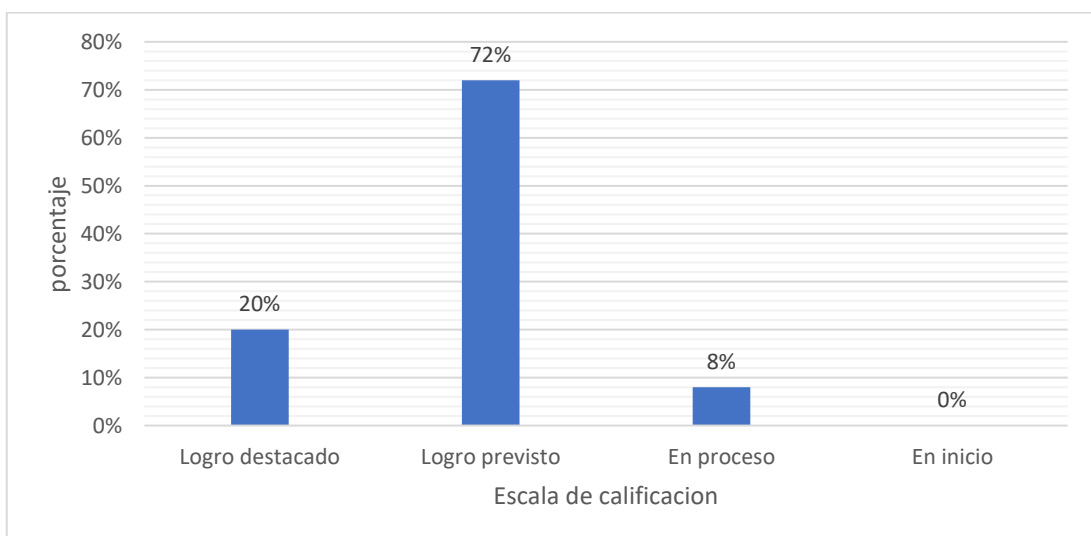
5.1. Resultados

Tabla 5: distribución de las calificaciones de los juegos didácticos en los alumnos de la muestra

Escala de Calificación	Frecuencias fi	Porcentaje %
Logro destacado	5	20%
Logro previsto	18	72%
En proceso	2	8%
En inicio	0	0%
Total	25	100%

Nota: Matriz de datos

Figura 1 porcentaje calificaciones de los juegos didácticos en los alumnos de la muestra



Fuente : Tabla 6

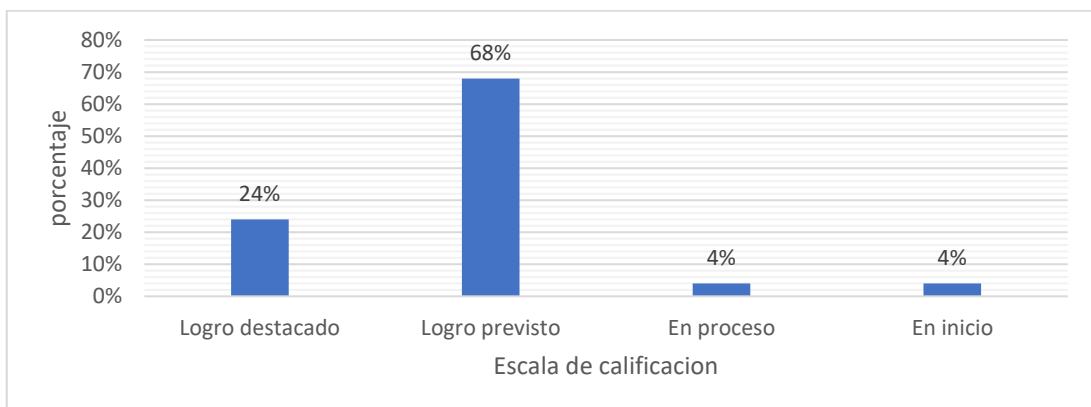
Se observa que el 20 % de los estudiantes de la muestra están en logro destacado, el 72 % un logro previsto, mientras que el 8 y 0 % en proceso e inicio respectivamente.

Tabla 6 distribución de las escalas del aprendizaje en el área de matemática de los alumnos de la muestra

Escala de Calificación	Frecuencias fi	Porcentaje %
Logro destacado	6	24%
Logro previsto	17	68%
En proceso	1	4%
En inicio	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Matriz de datos

Figura 2 Porcentaje de las escalas del aprendizaje en el área de matemática de los alumnos de la muestra



Fuente : Tabla 6

Se observa que el 24 % de los estudiantes de la muestra están en logro destacado, el 68% un logro previsto, mientras que el 4 y 4 % en proceso e inicio respectivamente.

Tabla 7 correlación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática

Correlaciones

	juegos didácticos	aprendizaje en el área de matemática
Rho de juegos didácticos	Coeficiente de correlación de 1.000	,78**
Spearman didácticos	Sig. (bilateral)	.001
	N	25
aprendizaje en el área de matemática	Coeficiente de correlación de ,78**	1.000
	Sig. (bilateral)	.001
	N	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa que, el Rho de Spearman es ,78; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001 .

Tabla 8 correlación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de reconocer y clasificar en los niños de 5 años

Correlaciones

	juegos didácticos	reconocer y clasificar
Rho de juegos didácticos	Coeficiente de correlación	,71**
	Sig. (bilateral)	.001
	N	25
reconocer y clasificar	Coeficiente de correlación	,71**
	Sig. (bilateral)	.001
	N	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa que, el Rho de Spearman es ,71; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre juegos didácticos y el aprendizaje de reconocer y clasificar en los niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

Tabla 9 correlación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de seriación en los niños de 5 años

Correlaciones

	juegos didácticos	aprendizaje de seriación
Rho de juegos didácticos	Coeficiente de correlación	,65**
	Sig. (bilateral)	.001
	N	25
aprendizaje de seriación	Coeficiente de correlación	1.000
	Sig. (bilateral)	.001
	N	25

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa que, el Rho de Spearman es ,65; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre juegos didácticos y el aprendizaje de seriación en los niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

Tabla 10 correlación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en noción de número en los niños de 5 años

Correlaciones

	juegos didácticos	aprendizaje en noción de número
Rho de Spearman	de 1,000	,69*
Coeficiente de correlación		
Sig. (bilateral)	.	,002
N	25	25
Rho de Spearman	de ,69*	1,000
Coeficiente de correlación		
Sig. (bilateral)	,002	.
N	25	25

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,69** con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación positiva entre las variables, con un $p = 0,02$ ($p < 0,05$) rechazándose la hipótesis nula.

4.2. Análisis de Resultados

En relación al Objetivo general

En relación al objetivo general Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. Es que hay una correlación entre las variables juegos

lúdicos en el aprendizaje El coeficiente hallado $r = ,78^{**}$, concluimos que ambas variables se relacionan de manera positiva muy fuerte, podemos atribuir que la variable los juegos didácticos y el aprendizaje tienen y fuerte relación.

teniendo la comparación con el trabajo de investigación de Euceda (2017) en su investigación titulada. El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Tegucigalpa Honduras en que también concluyó su trabajo investigativo en el juego es importante para que el educando se desarrolle íntegramente, y mediante el juego aprenden a autodominarse y ejecutar por decisión propia sus deseos e impulsos, incide en la etapa de formación de su personalidad y su desarrollo psíquico, físico, afectivo y social, fortaleciendo y descubriendo su autonomía e identidad personal. El niño tiene un mundo en los rincones de juego y espacios educativos donde cumplen sus sueños expresando sus deseos, realizan sus necesidades, de esa forma se desarrollan y alcanzan tanto madurez física como emocional. Así también el juego didáctico y los métodos lúdicos de enseñanza contribuyen a la formación del pensamiento teórico y práctico de los niños y formar sus capacidades para dirigir y tomar decisiones sean individuales y colectivas, así como también habilidades y hábitos de dirección y relacionarse socialmente. Asimismo, también comprado con el trabajo científico de Calderón et al. (2016) en la tesis titulada La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué, Universidad del Tolima de Colombia donde concluyó de la siguiente manera, que las clases fueron más prácticas y divertidas. Por lo que son de suma importancia las estrategias lúdicas que propiciaran la motivación dirigida al aprendizaje, con apoyo activo y perenne de sus padres y maestros, entonces adquirir

nuevos conocimientos será satisfactorio y duradero.

Teoría de los juegos

Antunes,(2006 indica: El desarrollo mental del niño, antes de los seis años, se puede estimular notablemente mediante juegos. Cuando existe una buena estimulación podrán manipular objetos de diferentes tamaños, así como entender conceptos simples de suma y resta. El niño de los seis a los doce años, va comprendiendo sistemas. Para estos sistemas Piaget propone cinco condiciones. De este modo los niños pueden efectuar: Composiciones, combinando dos o más elementos de un conjunto y formando un tercero de la misma especie. Inversiones, aceptando que las transformaciones son reversibles, dado que se hace la operación a la inversa

Aprendizaje significativo de la matemática

Díaz, (2006) Se pueden distinguir dos enfoques sucesivos en el desarrollo inicial de la problemática didáctica. El primer enfoque está centrado en el aprendizaje del alumno. La problemática gira alrededor de la noción ya citada de aprendizaje significativo en el sentido de Ausubel y el objeto primario de investigación es el conocimiento matemático del alumno y la evolución. El segundo enfoque, aunque está centrado en la actividad docente, comparte el interés básico por la instrucción del alumno. Este enfoque amplía la problemática didáctica introduciendo cuestiones relativas al profesor y a la formación profesional

En relación al primer objetivo específico Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de reconocer y clasificar en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.es que la correlación que existe con coeficiente hallado $r = ,71$ cuantifica la relación entre los juegos didácticos y el

aprendizaje de reconocer y clasificar , concluimos que ambas variables se relacionan de manera positiva perfecta.

Rivas (2016) en su investigación “Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje” Universidad Rafael Landívar de Guatemala en también llegó a las siguientes conclusiones, con la aplicación de la metodología lúdica para la motivación del aprendizaje con los docentes se mejoró el proceso de enseñanza aprendizaje, es importante implementar las actividades lúdicas recreativas pues son herramientas del docente para conocer y enriquecer su actividad en las aulas y así se favorece al proceso educativo; asimismo se implementó la actividad recreativa basada en la lúdica como enseñanza de forma práctica mejorando el aprendizaje, despertando en los alumnos la emoción, animación, creatividad e imaginación. Asimismo coincidiendo con el trabajo científico de Arevalo y Carreazo (2016) en la tesis “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos” Universidad de Cartagena Colombia donde concluyó de la siguiente manera que es importante implementar el juego como estrategia en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, es importante la energía lúdica del niño, pues tiene un valor supervalorado en la educación y serán parte de los juegos didácticos, que desarrollan el ejercicio de las funciones mentales sea de forma general y particular.

En relación al segundo objetivo específico Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de seriación en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. la correlación que existe es que el coeficiente hallado $r = ,65$ cuantifica la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de

seriación en los niños de 5 años , concluimos que ambas dimensiones se relacionan de manera positiva fuerte, podemos atribuir que la dimensión línea influye en los niños.

Teniendo una comparación con el trabajo científico de García, (2013), en su tesis titulada Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática Universidad Rafael Landivar Guatemala llegando a las conclusiones de que en el grupo control donde no se aplicó juegos para el aprendizaje de la matemática existió carencia de estimulación para que el estudiante desarrollara al máximo sus habilidades de pensamiento. Debido a que el promedio muestral del grupo control se encuentra en 44.96 mientras que el grupo experimental puntúa 59.6, con una diferencia de 14.64, entre ambos grupos. La ponderación mayor obtenida por el grupo control está entre 58 y 61 puntos lo cual equivale al 13% de la muestra, en el grupo experimental la ponderación se encuentra entre 69 y 71 puntos equivalente al 20% de los estudiantes, existe entre ambos grupos una diferencia del 7% respecto a la cantidad de estudiantes y alrededor de 10 puntos de diferencia lo cual nuevamente comprueba que los juegos educativos han logrado su fin formativo, haciendo énfasis que solamente se trabajó durante un bimestre.

En relación al tercer objetivo específico: Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en noción de número en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. Es la correlación que hay es el coeficiente hallado $r = ,69$ cuantifica la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en noción de número en los niños de 5 años, concluimos que ambas dimensiones se relacionan de manera positiva fuerte, podemos atribuir que la dimensión forma influye en los niños.

Donde el trabajo científico de Camacho (2015) en su investigación titulada El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años Pontificia Universidad Católica del Perú Lima en el trabajo concluyó que las niñas a través del juego cooperativo ponen en práctica sus habilidades sociales, su destreza en la organización mejorando la comunicación con sus compañeras; asimismo se concluye que el juego cooperativo es una alternativa que mejorara las habilidades sociales por lo que se mejorándose el ambiente en el aula; los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales y la comunicación entre los participantes debido a que estos son lúdicos, siéndose reglas y respetando espacios y de esa forma cada integrante tendrá un papel importante. Asimismo, teniendo una comparación con el trabajo científico Teniendo una coincidencia con el trabajo de investigación de Marreros (2017) Estrategias didácticas utilizadas por el docente y logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial en las instituciones educativas comprendidas en la urbanización las quintanas – Trujillo en el primer trimestre del año académico 2017. Esta investigación de Marreros (2017) tuvo como objetivo determinar la naturaleza de las estrategias didácticas utilizadas por el docente y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial en las Instituciones Educativas comprendidas en la Urbanización Las Quintanas-Trujillo en el primer trimestre del año 2017. El diseño de esta investigación fue descriptivo. Y se concluyó que los docentes del área de comunicación tienen un dominio conceptual de estrategias didácticas utilizada por la mayoría de los docentes en un 70% fue dinámica y el 80% de estudiantes obtuvo un logro de aprendizaje bajo, se aplicó como instrumento el cuestionario para obtener datos respecto a la variable estrategias didácticas. Así mismo, se indagó las calificaciones del registro de notas del

primer trimestre de los niños.

VI. Conclusiones

1. El resultado rho de .78 podemos afirmar que existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Bambini Montessori – Cartavio 2020.
2. Los resultados del instrumento podemos afirmar que existe una relación moderada entre los los juegos didácticos y el aprendizaje de reconocer y clasificar, con una rho de spriman de .71
3. Los resultados del instrumento podemos afirmar que existe una relación moderada entre los juegos lúdicos y el aprendizaje aprendizaje de seriación con rho de spriman de .65
4. Los resultados del instrumento podemos afirmar que existe una relación moderada entre los juegos lúdicos y el aprendizaje aprendizaje en noción de número, con hro de spriman de .67
5. Los resultados de los juegos didácticos de los estudiantes de la muestra a través del instrumento, muestran que el 0 % en C; el 8% de los estudiantes se encuentran en B y el 72 % de los estudiantes se encuentran en A y el 20 % de los estudiantes se encuentran en AD, mientras que el aprendizaje en el área de matemáticas en el área tenemos que el 4 % en C; el 4 % de los estudiantes se encuentran en B , el 68 % de los estudiantes se encuentran en A , el 24 % de los estudiantes se encuentran en AD

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Se recomienda a los docentes de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021 permitirá despertar el interés del estudiante y ayudar al desarrollo de sus habilidades

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, A. (2006). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de los 0 a los 6 años*.
- Aragón. (2003). citado por García Solis (2013) en la Tesis *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemáticas*. Quetzaltenango.
- Arias, F. (2014). *Metodología de la Investigación*.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa*. Trillas.
- Ausubel, D. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Baartman, L., Bastiaens, T., Kirshner, P. A., & Van der Vleuter, C. (2006). *La Rueda de Valoración de Aptitud: Los Criterios Presentes de Calidad para los Programas de Valoración de Aptitud*.
- Barberá, E. (1999). *Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje*.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y Aprendizaje*.
- Bettelheim, B. (1987). *A Good Enough Parent: A Book on Child-Rearing*.
- Bruner, J. (2006). *El proceso de la educación*.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. Alfaomega.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. Alfaomega.
- Castellano, L. (2010). *Actividades lúdicas con móviles*. Visión Libros.
- Chacón, P. (2011). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Obtenido de

paulach.elpipcegmail.com

Chamorro, I. L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta, .

Cosio, L. (2017). *Estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en el área de comunicación en los estudiantes del v ciclo de educación primaria de la institución educativa n° 60013 José Abelardo Quiñones del distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto*. Loreto.

Franc, N. (2002). *En torno al juego y la intervención psicomotriz*. Revista.

Franco, Y. (2019). *Juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-12 “Niño Amparo” de San Sebastián, 2018. (Tesis Pregrado)*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40598/Franco_E_Y.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gallardo, P., & Camacho, J. (2016). *Teorías del aprendizaje y educación*.

Godino, J., Batanero, C., & Font, V. (2006). *Un enfoque ontosemiótico para la Didáctica de las Matemáticas. Departamento de Didáctica de la Matemática. Universidad de Granada*.

Gutiérrez, J., & Mejía, L. (2010). *Estrategias didácticas en el área de matemáticas y logros de aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito*. Chimbote.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación Sexta Edición*.

- Jaimés, A. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes. (Tesis Licenciatura)*. Bogotá. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimésDelgadoAlixJohanna_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Londoño, Y., Pérez, S., & Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy. (Tesis Licenciatura)*. Cauca. Sincelejo. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislondo%C3%B1osindyperezmariaavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Maguiña, L. (2003). *Estrategias para la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en primer grado de educación primaria. (Tesis Mestría en Educación Infantil)*. México D.F.
- Mayorga, M. (2019). , *El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”, ciudad de Riobamba periodo 2018-2019. (Tesis Licenciatura)*. Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5887/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000016.pdf>
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas de Aprendizaje. Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático II Ciclo*. Navarrete.
- Montessori, M. (2003). *La mente absorbente del niño*.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través*

del juego.

Morín. (2013). *citado por García Solis (2013) en la Tesis Juegos educativos para el aprendizaje de la matemáticas.* Quetzaltenango.

Nevado, C. (2008). *El componente lúdico en las clases ELE.* Marco ELE.

Núñez, M. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada “Pkes School – Huaura”.*

OCDE. (2017). *Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el Desarrollo.* Paris.

Obtenido de https://www.oecd.org/pisa/aboutpisa/ebook%20-%20PISA-D%20Framework_PRELIMINARY%20version_SPANISH.pdf

Ortíz, A. (2009). *Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje.*

Philco, R. (2009). *Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático en niños de primaria. Tesis de maestría en Educación Primaria.*

La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1490-23512009000100005&lng=es&nrm=iso

Piaget, J. (2003). *De la lógica del niño a la lógica del adolescente.* Paidós.

PISA. (2018). *Competencia de Matemática.* Obtenido de <https://capacitateparaelemplo.org/assets/v3xi30m.pdf>

Pozo, D. (2017). *Rango numérico para el conteo como estrategia didáctica y aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E. N° 1020 distrito de Río*

Negro-2016. (Tesis Pregrado). Sapito.

Rodriguez, E. (2013). *Teorias del aprendizaje*. Neisa (Nueva Editorial Iztaccihuatl).

Rojas, D., & Yrigoyén, R. (2018). *Influencia del uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial, Trujillo – 2018. (Tesis Licenciatura)*. Trujillo. Obtenido de http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/475/1/015100607I_015100624K_T_2018.pdf

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*.

Solis, P. A. (2003). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*.

Vygotsky, L. (2001). *La formación social de la mente*. Sao paulo: Martins Fontes.

Zavaleta, Y. (2015). *La inteligencia kinestésica y el aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 1564 - Trujillo – 2015. (Tesis Licenciatura)*. Trujillo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/473/zavaleta_by.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

1. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																	
N °	Actividades	Año 2020 Semana del 1 al 16															
		I Unidad								II Unidad							
		Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Socialización del SPA	X															
2	Título del proyecto		X														
3	Esquema de caratula para proyecto de tesis			X													
4	Caracterización y Enunciado del problema- Uso de Turnitin				X												
5	Justificación de la investigación - Uso de Turnitin					X											
6	Planeamiento del problema, justificación y objetivos					X											
7	Revisión del marco teórico Uso de Turnitin						X										
8	Redacción del marco teórico – conceptual						X										
9	Metodología							X									
10	Proyecto de investigación – borrador							X									
11	El DT realiza la meta cognición de los componentes de la planificación del proyecto									X							

Recurso humano			
• Asesoría personalizada (5 horas por semana)	63.00	4	252.00
Sub total			252.00
Total de presupuesto no desembolsable			652.00
Total (S/.)			

(*) Se pueden agregar otros suministros que se utiliza para el desarrollo del proyecto.

3. INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO		
JUEGOS DIDÁCTICOS	SI	NO

1	Socializa con sus compañeros.		
2	Propone ideas para iniciar el juego.		
3	Participa activamente en el juego propuesto		
4	Comprende las instrucciones y reglas del juego.		
5	Cumple las normas establecidas para llevarlo a cabo.		
6	Propone ideas para crear un juego nuevo.		
7	Disfruta y muestra entusiasmo al realizar el juego.		
8	Explica con sus propias palabras la secuencia realizada.		
9	Expresa lo que le desagrada durante la actividad.		
APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMÁTICA			
1	Agrupar objetos con un solo criterio.		
2	Relaciona los objetos según sus semejanzas y/o diferencias		
3	Propone ideas para una nueva seriación.		
4	Realiza dos o más patrones por iniciativa propia.		
5	Producen nuevas figuras a partir de formas geométricas.		
6	Identifica los números hasta el 10.		
7	Reconoce la noción de cantidad de los números.		
8	Realiza la secuencia numérica de forma autónoma.		
9	Relaciona el número con su cantidad.		

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

y es dirigido por Paredes Valdivia Enith investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 45 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un informe. Si desea, también podrá escribir al correo _____ para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: _____

Fecha: _____

Correo electrónico: _____

Firma del participante: _____

Firma del investigador: _____

INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

**guia de observacion para medir los juegos didácticos y el
aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la
I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí**

Cuestionario específico: juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí.

Nº de preguntas: 18

Nº de sujetos de la muestra piloto: 25 niños

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 2, 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K = Numero de ítems

S_i^2 = Varianza de los puntajes por cada ítem

S_T^2 = Varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Welch & Comer (1988) cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Según los datos tenemos el coeficientes de alfa de Cronbach es > 0.9 es excelente.

Cálculo de la confiabilidad:

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

$\sum_{i=1}^K S_i^2$: Es la suma de varianzas de cada ítem

S_T^2 : Es la varianza del total de filas (puntaje total de los jueces).

K: Es el número de preguntas o ítems.

Cálculo de la confiabilidad :

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (18/18 - 1)[1 - (5.41/21.89)]$$

$$\alpha = 0,851$$

TÍTULO: juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021



VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACION ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable 01 Juegos didácticos	Planificación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad.	Socializa con sus compañeros.				X		X		X		X		
			Propone ideas para iniciar el juego.				X		X		X		X		
			Participa activamente en el juego propuesto				X		X		X		X		
			Comprende las instrucciones y reglas del juego.				X		X		X		X		
	Ejecución	Se comunica con sus compañeros y juega libremente compartiendo materiales.	Cumple las normas establecidas para llevarlo a				X		X		X		X		
			Propone ideas para crear un juego nuevo.				X		X		X		X		
			Disfruta y muestra entusiasmo al realizar el juego.				X		X		X		X		
	Ejecución	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Explica con sus propias palabras la secuencia				X		X		X		X		
			Expresa lo que le desagrada durante la				X		X		X		X		
			Socializa con sus compañeros.				X		X		X		X		
Variable 02 Aprendizaje en el Área de Matemática	Reconoce y clasifica	Muestra dominio de la mano en coordinación con los ojos.	Agrupar objetos con un solo criterio.				X		X		X		X		
			Relaciona los objetos según sus semejanzas y/o diferencias				X		X		X		X		
			Propone ideas para una nueva seriación.				X		X		X		X		
			Realiza dos o más patrones por iniciativa propia.				X		X		X		X		

	Seriación	Presenta dominio del aparato fonador	Producen nuevas figuras a partir de formas geométricas.				X		X		X		X	
			Identifica los números hasta el 10.				X		X		X		X	
	Noción de número	Tiene dominio de los músculos de la cara.	Reconoce la noción de cantidad de los números.				X		X		X		X	
			Realiza la secuencia numérica de forma autónoma.				X		X		X		X	
			Relaciona el numero con su cantidad.				X		X		X		X	

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática

OBJETIVO: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza

Juanjuí - 2021

DIRIGIDO A: niños y niñas de 5 años



Dra. Silvia Ortíz Cáceres



Dra. Elizabeth Rafael Sánchez



Dr. Luis Orbegoso Dávila



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0398
"EDUARDO PEÑA MEZA"
INICIAL – PRIMARIA - SECUNDARIA



eduardo-pena-meza0398@hotmail.com



Jr. San Martín N°642– Centro Poblado de Juanjuicillo

Código Modular: Inicial (0274597) – Primaria (0302174) – Secundaria (1397496)

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

AUTORIZA:

A la Señora: Enith Paredes Valdivia con DNI N°42377014 Egresada de la especialidad de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, aplicar los instrumentos para recojo de información dentro de su trabajo de investigación científica para sustentar su proyecto de Investigación de Titulación.

Se le pide a petición escrita para los fines convencionales.

Juanjuicillo, 18 de octubre de 20121.

 GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
"EDUARDO PEÑA MEZA" - JUANJUICILLO
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
R. M. M.
M^{te} Rocío del Carmen Muri Mideyrosa
DIRECTORA