



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**MÉTODO DE APRENDER JUGANDO EN EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ÁREA DE
MATEMÁTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38254 “LUÍS CAVERO
BENDEZÚ” HUANTA-AYACUCHO, 2019**

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

AUTORA

ÑAUPARI CABRERA, TEODORA
ORCID: 0000-0002-9266-604x

ASESOR

ROBLES CARRION ELOY
ORCID: 0000-0002-2698-9502
AYACUCHO – PERÚ
2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Ñaupari Cabrera, Teodora

ORCID: 0000-0002-9266-604x

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

ASESOR

Robles Carrión, Eloy

ORCID: 0000-0002-2698-9502

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

JURADO

Valenzuela Tomario, Epifanio

ORCID: 0000-0002-2713-0935

Gómez Cárdenas, Paúl

ORCID: 0000-0001-8387-8852

Felices Morales, Artemio Abel

ORCID: 0000-0001-9769-2338

3.- HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dr. Gómez Cárdenas Paul
Miembro

Mgr. Artemio Abel Felices Morales
Miembro

Dr. Valenzuela Tomairo Epifanio
Presidente

Mtro. Robles Carrión Eloy
Asesor

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

- ❖ Agradezco a Dios por darme la vida y por derramar muchas bendiciones, en sabiduría e inteligencia, permitiéndome concluir con mis objetivos y metas, dándome las fortalezas en los momentos más difíciles.

- ❖ A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de facultad de Educación y Humanidades, de Escuela Profesional de Educación, por abrirme sus puertas para lograr mí objetivo.

- ❖ Agradezco a mi tutor por su paciencia, dedicación, motivación, criterio y aliento, para contar con su ayuda y guía al momento.

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis queridos padres que ya están en el cielo, que ellos están siempre conmigo en mi corazón.

A mi hermano Roberto, por el apoyo que siempre me brindó.

A mí querido esposo César, por brindarme todo su apoyo incondicional, que me dio su comprensión, y paciencia durante este tiempo.

En especial a mis queridos hijos Danny y Carlos, por iluminarme en mí, la paciencia, sabiduría, su cariño, amor y a través de ellos tener la fortaleza de continuar hacia adelante.

5. Resumen y abstract

Resumen

En los niños(as) 5 años de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezu”, se ha identificado en el área de matemática los siguientes problemas: falta de habilidades matemáticas, interrumpe o se entromete en lo de otros, habla demasiado y tiene dificultad para estar tranquilo los niños ya no necesitan ser memorístico en su aprendizaje mayormente los estudiantes dificultan en su aprendizaje en área de matemática. La presente investigación surgió bajo la problemática planteada: ¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en el área de matemática de los niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezu” Huanta-Ayacucho, 2019?, por ello para dar respuesta se tuvo como objetivo general: Determinar el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezu” Huanta-Ayacucho, 2019 Para lograr dicha finalidad, se empleó la metodología de tipo cuantitativo, diseño pre experimental; Asimismo la muestra de la investigación fue conformada por 15 niños del aula de 5 años, en la recolección de datos se empleó la técnica de la observación validado, confiable. De acuerdo a los resultados obtenidos, en el pre test se evidenció que se encuentran en nivel inicio el 60% (9), en nivel proceso el 33.33% (5) y en nivel logro el 6,67% (1), mientras que en el post test se evidenció que se encuentran en nivel inicio el 6,67% (1), en nivel proceso el 53% (8) y en nivel logro el 40% (6).

El SPSS, Excel permitieron ver el contraste entre el Pre Test y Post Test, el estadígrafo que se utilizó para aceptar o rechazar las Hipótesis fue el T-Student, obteniendo un $P = 0.001 < 0.05$, siendo menor al nivel de significancia, por lo tanto se concluye que el

método aprender jugando mejora significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en alumnos de 5 años de la Institución Educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Palabras claves: método de aprender jugando del aprendizaje significativo.

ABSTRACT:

In the 5-year-old children of the educational institution N° 38254 “Luis Cavero Bendezu”, the following problems have been identified in the area of mathematics; Lack of math skills, interrupts or intrudes on others, talks too much and has difficulty to be calm. Children no longer need to be rote in their learning; mostly students have difficulty in learning in mathematics area. The present investigation arose under the problem raised: What is the effect of the Method of learning by playing in the meaningful learning in the area of mathematics of the boys and girls of the educational institution No. 38254 “Luis Cavero Bendezu” Huanta-Ayacucho, 2019? Therefore, in order to respond, the general objective was: To determine the effect of the method of learning by playing in meaningful learning in the area of mathematics in boys and girls of the educational institution No. 38254 "Luis Cavero Bendezu" Huanta-Ayacucho, 2021 To achieve For this purpose, the quantitative methodology was used, pre-experimental design; Likewise, the research sample was made up of 15 5-year-old children from the classroom, in the data collection the validated and reliable observation technique was used. According to the results obtained, in the pre-test it was evidenced that 60% are at the beginning level (9), at the process level 33.33% (5) and at the achievement level 6.67% (1), while In the post test, it was evidenced that 6.67% (1) are at the beginning level, 53% at the process level (8) and 40% at the achievement level (6).

The SPSS, Excel allowed to see the contrast between the Pre Test and Post Test, the statistic that was used to accept or reject the Hypotheses was the T-Student, obtaining a $P = 0.001 < 0.05$, being less than the level of significance, therefore, it is concluded that the learning by playing method significantly improves the development of meaningful

learning in 5-year-old students of the Educational Institution No. 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Keywords: method of learning by playing of meaningful learning.

6. Contenido

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria.....	v
5. Resumen y abstract.....	vii
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos y tablas.....	ix
I. Introducción.....	14
II. Revisión de literatura.....	15
2.1. Antecedentes.....	15
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	15
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	16
2.1.3. Antecedentes locales.....	18
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	20
III. Hipótesis.....	40
IV. Metodología.....	41
4.1. Tipo de Investigación.....	41
4.2. Nivel de Investigación.....	41
4.3. Diseño de investigación.....	41
4.4. Universo y muestra.....	43
4.5. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	43
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43

4.7. Plan de análisis.....	43
4.8. Matriz de consistencia	43
4.9. Principios éticos	43
V. Resultados.....	45
5.1. Resultados	45
5.1.1. Nivel descriptivo - Pre Test y Post Test	45
5.1.2. Nivel Inferencial	49
5.2. Análisis de resultados.....	55
VI. Conclusiones y Recomendaciones.....	58
6.1.Conclusiones.....	58
6.2. Recomendaciones.....	60
Referencias Bibliográficas	61
Anexos	66
Anexo 1: Ficha de Observacion.....	64
Anexo 2: Protocolo de Consentimiento Informado.....	66
Anexo 3: Sesiones.....	74
Anexo 4: Evidencias	83

Índice de Tablas

TABLA 1 Gráfico de barras de Aprendizaje Significativo en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	45
TABLA 2 Gráfico de barras de Aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños(as) de la Institución Educativa nº 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	47
TABLA 3 Gráfico de barras de Aprendizaje de presentación en el área de matemática en niños(as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	47
TABLA 4 Gráfico de barras de Pruebas de Normalidad en el área de matemática en niños(as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	49
TABLA 5 Gráfico de barras de Contrastes de medias entre pre test y post test del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños (as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	50
TABLA 06: Gráfico de barras de Prueba de Hipótesis general con estadígrafo Wilcoxon en el aprendizaje significativo en área de matemática en institución educativa N.º 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	51
TABLA 7 Gráfico de barras de Contrastes de medias entre pre test y post test del aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños (as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	52
TABLA 8 Gráfico de barras de Prueba de Hipótesis Específica 01 con estadígrafo Wilcoxon en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños (as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta- <i>Ayacucho, 2019</i>	53

TABLA 9 Gráfico de barras de Contrastes de medias entre pre test y post test del aprendizaje de representación descubrimiento en el área de matemática en niños (as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta- Ayacucho, 2019.54

TABLA 10 Gráfico de barras de Prueba de Hipótesis Especifica 02 con estadígrafo Wilcoxon en el aprendizaje de representación en área de matemática en niños (as) de la institución educativa N.º 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta- Ayacucho, 2019..55

7.Índice de figuras

FIGURA 1. Gráfico de barras de Aprendizaje Significativo en área de matemática en niños (as) de 5 años de la Institución Educativa nº 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.....45

FIGURA 2. Gráfico de barras de Aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños (as) de 5 años de la Institución Educativa nº 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019..... 47

FIGURA 3. Gráfico de barras de Aprendizaje de representación en área de matemática en niños (as) de 5 años de la Institución Educativa nº 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019...48

I. Introducción

La investigación se realizó en el distrito de Huanta, Provincia de Huanta-Ayacucho, en el grupo de niños investigados se ha observado problemas como los niños (as) falta de habilidades matemáticas, interrumpe o se entromete en lo de otros, habla demasiado y tiene dificultad para estar tranquilo, de hoy ya no necesitan ser memorístico en su aprendizaje mayormente los estudiantes dificultan en su aprendizaje en área de matemática, viendo la realidad se planteó que el método aprender jugando para lograr el aprendizaje significativo, el juego es un método protagonista en vida de un niño que aprende promover socializar en temprana edad, resuelve problemas ya no son tímidos son dinámicos comparte sus conocimientos entre compañeros el juego para el niño (a) es atractivo y divertido.

En este marco se planteó los siguientes enunciados, problema general ¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en el área de matemática; problemas específicos; ¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje por descubrimiento y de representaciones en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019?, el cual fue desarrollado bajo el objetivo general de determinar el efecto del Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática. Con objetivos específicos: Evaluar el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje por descubrimiento y de representaciones en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019?

La investigación realizado es importante porque el área de matemática en la actualidad es una herramienta fundamental, entender desde pequeño que importante es saber, conocer desde las primeras etapas de vida se va desarrollando y es fundamental reforzarla y hacer que el infante tenga las capacidades de su desempeño académico, social o familiar,

Para lograr dicha finalidad, se empleó la metodología de tipo cuantitativo, diseño pre experimental; Asimismo la muestra de la investigación fue conformada por 15 niños del aula de 5 años, en la recolección de datos se empleó la técnica de la observación validado, confiable. De acuerdo a los resultados obtenidos, en el pre test se evidenció que se encuentran en nivel inicio el 60% (9), en nivel proceso el 33.33% (5) y en nivel logro el 6,67% (1), mientras que en el post test se evidenció que se encuentran en nivel inicio el 6,67% (1), en nivel proceso el 53% (8) y en nivel logro el 40% (6), y se llegó a la siguiente conclusión, que la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento y de representaciones en el área de matemática en niños(as) de la institución educativa N° 38254 “Luis Caverro Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Con esta investigación se busca responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Caverro Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019, Por el cual para dar respuesta a esta pregunta se formuló el objetivo general, ¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática; como también los siguientes objetivos específicos: Evaluar el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje por descubrimiento y de representaciones en área de matemática en

niños(as) de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019?

El estudio se justifica de modo teórico porque el conocimiento de la eficacia del método de aprendizaje significativo, como se expone en antecedentes, por ende que la investigación que ayuda a otras futuras investigaciones, sirviendo de referente para los que traten el mismo tema.

El SPSS, Excel me permitieron ver el contraste entre el Pre Test y Post Test, el estadígrafo que se utilizó para aceptar o rechazar las Hipótesis fue el T-Student, obteniendo un $P = 0.001 < 0.05$, siendo menor al nivel de significancia, por lo tanto se concluye que el aprendizaje significativo mejoró significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 5 años de la Institución Educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú”, Huanta - Ayacucho 2019.

II. REVISION DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Froebel (1782) en su tesis titulada Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito”. El objetivo de destacar la importancia de realizar los juegos tradicionales de forma creativa, dinámica en Educación Inicial. La Metodología que contempla el proyecto de investigación que fundamenta la importancia de investigación que tiene un enfoque mixto, que es un diseño que apropia el método cualitativo y cuantitativo, de carácter descriptivo a través de una recopilación documental de bibliografía y una investigación de campo mediante la aplicación de una observación, entrevista a docente y grupo focal de niños y niñas. En conclusión, se reconoce el estudio de investigación tiene como objetivo sensibilizar al personal docente de Educación Inicial, madres, padres de familia y comunidad en general, sobre la aplicación de juegos tradicionales como estrategia metodológica para el aprendizaje de los niños y niñas en educación preescolar. Se desarrolló un proceso metodológico que nos permitió obtener y conocer más sobre el tema en estudio, se aplicaron entrevistas a niños, niñas y docente, además visitas periódicas que nos facilitó realizar una observación directa basada en una guía previamente elaborada.

Delgadillo (2019), en su tesis titulada “El juego Como Mediador del Aprendizaje Significativo en Aulas Polivalentes” El objetivo es 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. La metodología de la presente monografía, atiende a la línea de investigación, Innovaciones Educativas y Cambio Social. En conclusión; 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.

1.2 Antecedentes Nacionales

Figuroa (2012) realizó la tesis titulada La Gestión del juego en el aprendizaje del área de Matemática en los niños de cuatro años de educación inicial de la institución educativa San Alfonso – U gel 06 de Ate – Vitarte., El objetivo general fue una mejor significativa del aprendizaje de los números, sus relaciones, la geometría y la medición en los niños de cuatro años de educación inicial de la institución educativa San Alfonso de Santa Clara. La metodología de tipo cuantitativa, diseño cuasi experimental, en una de población 80 niños, muestra 30 niños, y empleando como técnica de recolección la observación llegó a las siguientes, - Nos indica que “la aplicación de los juegos tradicionales se relaciona significativamente en un 72.4% sobre el rendimiento del juego didáctico, como método de recurso metodológico, mejora significativamente el aprendizaje del área de Matemática en los niños de cuatro años de educación inicial de la institución educativa San Alfonso de Santa Clara – Distrito de Ate. En conclusión compara los resultados de las evaluaciones realizadas, antes y después de aplicar la estrategia el

juego de los niños de cuatro años, se puede considerar que en el Pre-Test y Post-Test los puntajes obtenidos nos indican el avance que los niños muestran al aplicar el programa Juego “Yo lo puedo lograr”. En el Pre-Test, se observó que la mayoría de los niños y niñas se encuentran en nivel de inicio, demostrando poco desarrollo de su Autonomía, mientras que algunos se encontraban en proceso.

Tuni (2017) Lo afirma en su tesis Titulada “el juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. n° 584- Marangani, Canchis-Cusco”. El objetivo es Promover como el juego en sectores influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 584, Marangani, Canchis- Cusco. El metodología presente investigación es de tipo Descriptivo-Explicativo, porque sustentada en la teoría existente estrategias y técnicas, en razón de que se trata de explicar el juego en el mejoramiento del aprendizaje. La conclusión El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes.

Lilian (2018), lo menciona en su tesis titulada “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Amarilis” - Shelby - Pasco - 2018. El objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. Metodología, se ha aplicado las características señaladas en el planteamiento del

problema y de los objetivos formulados, se refleja que los valores de las ponderaciones varían de acuerdo a las dimensiones a analizar el presente estudio. En conclusión Se ha logrado determinar que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. Según la tabla N°3 y 4 y gráfico N°1, se refleja que los valores de las ponderaciones varían de acuerdo a las dimensiones a analizar.

2.1.3 Antecedentes regionales y locales

Yllanes (2019), lo afirma en su tesis titulada “la socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. n. 256 San Pablo –Ayacucho “El objetivo es explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial del Centro Poblado de San Pablo. La metodología ha sido aplicado el Diseño de Investigación como no experimental, puesto que no manipulamos variables.” En conclusión el objetivo de nuestra tesis fue explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de la comunidad de San Pablo y como se ha podido apreciar, los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, los niños entre sí mismos, para transmitirles los valores culturales del ayni y la minka.

I. E. I. N° 613 con el Proyecto: *Moviendo mi cuerpo los números aprendo* El proyecto busca desarrollar el pensamiento lógico, la relación de número y cantidad en los niños y niñas. Esta innovación pedagógica responde a la problemática presentada en un diagnóstico previo, el cual arroja un 70% de alumnos con dificultad en relacionar número y cantidad. Debido a esta situación se presentan

graves consecuencias en el desarrollo del pensamiento lógico matemático y numérico de los niños. El objetivo del proyecto es buscar sus capacidades innovadoras, en la primera infancia a través de proyectos de innovación pedagógica formulados y ejecutados por las instituciones escolarizadas de Educación Inicial de los distritos de Carabayllo. Su metodología de estos proyectos es de uso creativo de materiales educativos, complementado con estrategias metodológicas, relaciones armoniosas entre docentes y estudiantes. En conclusión, Se dio la prioridad a las capacidades para comunicarse y para manejar conceptos básicos de matemáticas, en interrelación con el desarrollo de capacidades personales mediante juegos y sociales (valores y actitudes).

García (2013), afirma en su tesis titulado “Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”, determina, que el juego educativo es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes diferentes habilidades. El objetivo es determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes al utilizar juegos educativos como estrategia de aprendizaje de la matemática. La metodología se ha utilizado el diseño en estudio es de tipo experimental después se puede medir la diferencia entre ambos momentos para lograr evidenciar la efectividad de la aplicación de los juegos En conclusión. Los resultados obtenidos por el grupo experimental en comparación al grupo control comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales, La aplicación de juegos educativos, incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática, en alumnos del ciclo básico, indicando así el logro de los juego es aprendizaje.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Método de aprender jugando

2.2.1.1. Método

Método es un modo, manera o forma de realizar algo de forma sistemática, organizada y/o estructurada. Hace referencia a una técnica o conjunto de tareas para desarrollar una tarea. En algunos casos se entiende también como la forma habitual de realizar algo por una persona basada en la experiencia, costumbre y preferencias personales. Las matemáticas es un tema sin par, que involucra símbolos, formulas, métodos específicos, libros de texto que se ven diferentes y muchos términos, palabras exclusivas; consecuentemente es importante usar técnicas de estudio que apliquen bien a las matemáticas, que es un tema especial.
<https://www.significados.com/método>

2.2.1.2 Método de aprender jugando

Montessori (2016) Consiste un juego para provocar una enseñanza aprendizaje implica potenciar una habilidad conocimiento y/o actitud en específico reforzado a través de la meta cognición. Cuando uno juego se aprende algo "Todos los niños tienen una mente absorbente: inconscientemente absorben información del entorno".

“Los niños tienen la capacidad de desarrollo para adquirir conocimientos, mediante juegos, padres tenemos la responsabilidad de desarrollar sus habilidades innatas (aprender a comer, caminar, gatear, saltar) a través de la estimulación”.
<http://www.fundacionmontessori.org>.

2.2.1.2. El juego

Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. (pág. 74)

Huizinga, (2005), Define el juego como la acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. (pág. 90)

Delgado (2011). Menciona que “El juego educativo es aquel que se propone para cumplir un fin didáctico que desarrolle habilidades del pensamiento como: la atención, memoria, comprensión y conocimientos”. (pág. 31)

2.2.1.3. Importancia del juego.

“El juego de los niños es una actividad de alegría, libre, pero fundamentalmente muy útil para su desarrollo de aprendizaje, mediante el juego los niños se sienten placer emocionalmente en aspectos psíquicos, físicos y social por ende garantiza su aprendizaje.”

Piaget (1956) “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. (pág., 178)

2.2.1.4. Juego como herramienta educativa

"las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más

experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

2.2.1.5. Características del juego

Sus características del juego son los siguientes:

- 1.- Los niños y niñas mediante juego realizan la actividad propia.
- 2.- La finalidad del juego es aprender jugando.
- 3.- Los niños para el juego no necesita motivación ni preparación.
- 4.- Para los niños cualquier juego es atractivo, ellos no necesita preparación.
- 5.- Los niños son motivadores en su propio juego.
- 6.- Para jugar los niños no son obligados, se siente libremente en sus juegos.
- 7.- En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas.
- 8.- Los niños no precisamente necesitan material o juguetes para jugar sino utilizan materiales a su realidad que donde vive.
- 9.- El juego es un recurso que favorece para sus múltiples aprendizajes.
- 10.- Los niños mediante juegos se liberan de tensiones, estrés y otros.
- 11.- El juego para los niños es un placer y alegría. (pág. 97)

2.2.1.6. Las Dimensiones del juego

1.- Dimensión afectiva-emocional: Los niños y niñas efectivamente tienen que estar bien emocionalmente en sus sentimiento, salud y alimentación para aprender mejor.

2.- Dimensión social: Todos los niños y niñas mediante juegos obtienen el compañerismo, aprender a compartir entre ellos bajo la conducción del docente, enseñar a jugar sin discusiones para socializar entre compañeros.

3.-Dimensión cultural: Cada niño y niña tiene su diversidad cultural en su manera de vivir comportar jugar, etc., pero se dimensiona de acuerdo a su realidad de vida.

4.-Dimensión creativa: El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo.

5.-Dimensión cognitiva: Los niños mediante juegos aprender a adquirir los nuevos conocimientos, desarrollando sus habilidades cognitivas, para su aprendizaje significativo.

6.-Dimensión sensorial: En esta dimensión los niños y niñas en inicial aprenden a desarrollar sus capacidades sensoriales, mediante emociones, social y otras actividades.

7.- Dimensión motora: Los niños y niñas necesitan dibujar, pintar garabatear, hacer enbolillados para aprender a escribir con lápiz, y también realizar psicomotricidades fina y gruesa. (pág. 54)

2.2.1.7. Jugar aprendiendo

Montessori:(2016) “Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños. “Para los niños todo consiste en jugar y para el método Montessori no hay diferencia entre jugar y trabajar. Todos los niños quieren aprender: tienen una motivación innata para aprender. Aprenden a través del

juego, experimentando con las cosas del mundo que le rodea. Los juegos son espontáneos y se inician en respuesta a las propias necesidades de desarrollo. Todos los niños aprenden mediante la participación activa”. (pág. 21)

Carlos (2017), Menciona que la educación de tus hijos no debe de ser aburrida, repetitiva y tediosa, y tiene que convertirse en autodidacta, divertida y actual. Junto con tu apoyo y por supuesto de tu supervisión. En la actualidad las nuevas tecnologías están empezando a ganar terreno en el ámbito educativo, creando plataformas que ayuden, e incentivan el aprendizaje de los pequeños. Se denomina aprender jugando. En estos momentos donde la tecnología digital es una herramienta indispensable, debemos de pensar en cómo utilizarla para ayudar a reafirmar y desarrollar la inteligencia de nuestros niños, está científicamente comprobado que aprender jugando es uno de los mejores métodos. ¿A qué niño no le gusta jugar? y si en el proceso aprende o reafirma información, todos salen ganando. Te damos 4 razones por las que aprender jugando es un buen método. (pag.47, 48)

a.- Los juegos enganchan

La mayor parte de nosotros disfruta del juego, aunque no lo veamos así cuando somos adultos, el aprendizaje que “trabaja” con las emociones, las recompensas, la competitividad, los retos y las sorpresas, lleva dentro un potencial de aprendizaje convirtiéndolo en un deseo y en un motivador muy potente.

b.- El juego motiva.

Motiva, da autonomía y desarrolla la competencia, puntos fuertes y básicos de la motivación intrínseca necesaria para aprende

c.- Aumenta capacidades.

Desarrolla o aumenta capacidades en el niño, pues aprende a través del fracaso y de la superación del mismo, encuentra nuevas o desarrolla capacidades en él. De igual manera el juego funciona como una retroalimentación del progreso inmediato.

d.- Facilita el aprendizaje en familia

Ellos no pueden hacerlo todo, tú como figura de autoridad debes estar pendiente de motivarlos e incentivarlos cuando cumplan un logro. Cuando las habilidades y comportamientos de crianza del niño son óptimos, y guiados por los padres, tienen un efecto positivo en la autoestima del niño, en sus resultados. (pag.25)

González (2016), Lo menciona lo siguiente de aprender jugando que: “usar el juego en el aula (roles, de preguntas, de estrategia, etc.) como un medio/apoyo para el aprendizaje o desarrollo de alguna(s) habilidad(es), uso de juegos digitales o juegos “de mesa” como aproximación a una experiencia educativa significativa”.

“Estos elementos a su vez tienen una gran carga psicológica que influyen en que el usuario esté más tiempo en el juego, que colabore más y sobre todo que aprenda gracias al contenido de la información que recibe durante su estancia en el juego” (pág. 20)

2.2.1.8. El juego como base de la estrategia didáctica en el nivel inicial

El juego es un método de actividad innata de los niños, es sumamente importante porque es la forma particular que tiene el niño de ser y estar en el mundo. Tipos de juego en educación inicial.

1. Juego de habilidades motrices.

2. Juegos con materiales alternativos.
3. Juegos expresivos
4. Juegos de coordinación y equilibrio.

2.2.1.9. ¿Por qué aprender jugando?

“Los niños no juegan para aprender, pero de manera más o menos consciente, aprenden jugando. El juego es uno de los aspectos protagonistas en la vida de un niño, pues es en lo que ocupan la mayor parte de su tiempo, y cuando no, están pensando en cuándo van a poder hacerlo.

Por ello, es muy importante utilizar el juego como metodología de aprendizaje, ya que es la única manera en la que conseguiremos captar y mantener su atención y que aprendan mientras se divierten.”

a. el juego permite aceptar y aprender de nuestros errores

Los niños y niñas siempre van a tener errores, pero así va aprender jugando

b. Asimilación de los conceptos teóricos

En caso de conceptos teóricos se presenta imágenes para pintar marcar con x y otros.

c. desarrollo cognitivo

Los niños y niñas jugando va aprender a desarrollar sus capacidades, habilidades cognitivas, mediante juegos.

d. desarrollo afectivo

Los niños y niñas siempre deben jugar en conjunto con sus compañeros, compartiendo los juguetes y aprender a trabajar en equipo.

e. el juego proporciona placer y felicidad

Los juegos siempre emocionan la alegría y su felicidad entre ellos en su aprendizaje.

2.2.1.10. Descripción de aplicación experimental de método aprender jugando.

El método de aprender jugando es una técnica que el niño (a) aprende mediante juegos, primero los niños(as) siempre tiene esa noción de jugar aunque se encuentra emocionalmente mal de salud, social o familiar, el método de juego constituye el desarrollo de habilidades, sus conocimientos, competencias sociales entre compañeros aprenden a compartir, negociar, resolver conflictos entre niños y además se forjan así mismo en sus afirmaciones, se ve su curiosidad de aprender jugando. Los pasos para aplicar este método de aprender jugando son los siguientes:

Primero: Indagación de juegos para aprender

El niño(a) realiza diferentes acciones de juego como: juego funcional, construcción, simbólico, reglas, visto desde las neurociencias.

Segundo: Selección de juegos para aprender (uno por semana de dos meses)

- 1.-Jugando con los números
- 2.- Cajas de cuadrados y cubos numéricos de 1 a 10
- 3.- Panel numérico (calendario)
- 4.- Policubos para aprender jugando a colores (construcción, clasificaciones y series.)
- 5.- Juego de lógica los tres cerditos. (Contar los tres y poner posición inicial)
- 6.- Bloques lógicos (relaciona, descubre, verbaliza, razona)
- 7.- Bloques geométricos (plástico o de madera)

8.- Geoplanos de colore (mallas cuadradas)

Tercero: Planificación de actividades de aprendizaje (sesiones o experiencias de aprendizaje)

Se planifico las actividades de sesiones del área de matemática según los juegos seleccionados.

Cuarto: Aplicación o ejecución de juegos seleccionados en actividades de aprendizaje.

1.-Jugando con los números

2.- Cajas de cuadrados y cubos numéricos de 1 a 10

Se selecciona de 1 a 10 cuadrados y cubos, cada niño tiene su material de números,

Los 15 niños(as) empiezan a jugar reconociendo los colores, los números, socializan entre ellos compartiendo los cuadrados y cubos

3.- Panel numérico (calendario) las fichas de los números están hechas con cartulina una cara tiene el fondo de color rojo y por otra blanco, se utilizó papelote en blanco y cada niño (a) empieza a pegar en papelote, se formó en grupo A y B.

4.- Policubos para aprender jugando a colores (construcción, clasificaciones y series.)En este juego con Policubos los (as) se hizo la construcción, clasificación y series.

5.- Juego de lógica los tres cerditos. En este juego se contó el cuento de tres cerditos y se empieza el juego. (Contar los tres y poner posición inicial)

6.- Bloques lógicos (relaciona, descubre, verbaliza, razona) el niño juega armando figuras como casa, personas, animales, etc.

7.- Bloques geométricos (plástico o de madera) mayormente se utiliza materiales recicladas, que forman hexágonos, triángulos y rombos.

8.- Geoplanos de colores, el niño empieza a jugar pegando figuras en un papelote, forma ciudades, bosques, etc.

El juego es muy importante en sus aprendizajes como:

- ✓ El niño forma parte reproductiva en su etapa de vida, porque cada vez más es investigador y así se evoluciona sus conocimientos.
- ✓ El niño (a) con el juego se desarrollan sus múltiples capacidades, como ejemplo el juego para el niño (a) es divertido y también activa sus sentidos, es concentrado en desarrollo de aprendizaje.
- ✓ El niño(a) es creativo, imitador en su imaginación ellos ya son profesionales. El método de aprender jugando se ha aplicado el diseño de pre experimental mediante técnica de observación.
- ✓ Se observó al niño (a) en tres momentos mediante juegos, ejemplo se da materiales adecuados de acuerdo a la sesión que se va desarrollar.
- ✓ Se observa al niño (a) su confianza al juego no intimida, estimula su imaginación y resuelve problemas.
- ✓ Se observa también su mayor concentración al juego, desarrolla sus habilidades sociales.

2.2. El aprendizaje significativo

2.2.1 Definición de Aprendizaje

“El Aprendizaje es un proceso que el niño y niña desarrolla sus capacidades, habilidades a través de la manipulación de objetos, mediante juegos aprende a construir sus conocimientos propios de forma activa de acorde a su realidad que lo rodea”.

Díaz (2000) El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos contenidos y, a la inversa, éstos son producto del mismo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el niño y niña, que refleja la culminación de un proceso de aprendizaje. (pág. 85)

Vygotsky (1896) afirma que “sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar”. (pág., 187)

2.2.2. Aprendizaje significativo

Ausubel (2002), Lo afirma, “el aprendizaje significativo se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos. Parece una serie de vasos comunicantes que se interconectan unos con otros formando redes de conocimientos”. (pág. 58)

Ausubel (2002), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, (pag.67)

2.2.3. Importancia del aprendizaje significativo

1.- El aprendizaje significativo es muy importante en su desarrollo de nuevos conocimientos adquiridos, tomando estrategias didácticas, mediante la aplicación de juegos que modificara la estructura cognitiva de los niños y niñas, integrando nuevas informaciones.

2.- Los niños y niñas con la actividad dinámica enriquecen sus conocimientos, intercambiando sus ideas, socializando entre ellos, aplican su contexto real, para lograr el aprendizaje, mediante enseñanzas didácticas.

2.2.4 Dimensiones del aprendizaje

“Dimensiones del aprendizaje es un modelo muy completo, que hace uso los investigadores y los teóricos saben acerca del aprendizaje para definir el proceso de aprendizaje. Su premisa es que hay cinco tipos de pensamiento para un aprendizaje exitoso.”

Dimensión 1: Actitudes y percepciones

Dimensión 2: Adquirir e integrar el conocimiento

Dimensión 3: Extender y refinar el conocimiento

Dimensión 4: Uso significativo del conocimiento

Dimensión 5: Hábitos mentales

2.2.5.-Teoría del aprendizaje significativo

“La teoría del aprendizaje significativo es la propuesta que hizo David P. Ausubel es un contexto en el que, ante el conductismo imperante, se planteó como alternativa un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre”.

(pag.64)

2.2.6. Tipos de aprendizaje significativos

Existen 3 tipos de aprendizaje significativo:

1. **Aprendizaje de representaciones.** En este caso cada persona le otorga significado simbólico a un objeto específico. Este tipo de aprendizaje es aquel que asocia significados con sus respectivos significantes.
2. **Aprendizaje de conceptos.** El aprendizaje significado nuevo está asociado a una idea abstracta y no solo a un concepto.
- 3.- **Aprendizaje de proposiciones.** El aprendizaje se comprende un conocimiento lógico. Por tanto debe haber conceptos preexistentes. Por esto, el aprendizaje es mucho más elaborado y demanda un mayor esfuerzo por parte del estudiante.

2.2.7. Dimensiones de aprendizaje significativo.

2.2.7.1 Aprendizaje por Descubrimiento

Piaget (1983) postuló su teoría del desarrollo intelectual, con una visión evolutiva según la cual, el niño construye su propio conocimiento en constante interacción con el medio en el que vive, (pág. 27)

Bruner (1966) Plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos. (pág., 45)

2.2.7.1 Aprendizaje de Representaciones

“El aprendizaje de representaciones ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan. Consiste en hacerse del significado de símbolos o de lo que éstos representan”.

Ausubel (1976), lo menciona que el autor de esta famosa etiqueta, caracterizó el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. (pág., 45)

2.2.7. Teoría de Jean Piaget.

Piaget (1985). *La construcción de lo real en el niño*, Según el aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio. Por eso, aprender es en parte saber adaptarse a esas novedades. Este psicólogo explica la dinámica de adaptación mediante dos procesos que veremos a continuación: la asimilación y la acomodación. Jean Piaget es uno de esos nombres escritos con letras de oro en la psicología. Su teoría sobre el aprendizaje cognitivo infantil hace que lo conozcamos hoy en día como el padre de la pedagogía moderna. Descubrió que los principios de nuestra lógica comienzan a instalarse antes de la adquisición del propio lenguaje, generándose a través de la actividad sensorial y motriz en interacción con el medio, especialmente con el medio sociocultural. (pág., 130)

2.3.1.-Area de matemática

La enseñanza de la matemática en el Nivel Inicial se basa en la resolución de diferentes tipos de problemas que abordan conocimientos relacionados con los números, el espacio, las formas geométricas y la medida.

2.3.2. Como aprenden los niños de nivel inicial matemática

En los niños pequeños, el aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento, es decir, depende de la preparación de sus estructuras mentales para asimilar determinadas nociones.

2.3.3. Importancia de matemática en nivel inicial

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. ... Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

2.3.4.Áreas del aprendizaje matemáticas.

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, del cual en el Jardín de Niños se da inicio a la construcción de nociones básicas. Es por eso que el nivel preescolar concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número.

Es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo. (pág. 123)

2.3.5. Enseñanza de la matemática en el Nivel Inicial

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar y de deducir.

Desde la clase debemos ir evolucionando a través de distintos medios, buscar planteos de preguntas, otros enfoques imaginativos y permitir el desarrollo de ideas.

2.3.6. *Importancia del juego en la educación matemática*

- ❖ Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo, el novato en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Estos son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática. El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.
- ❖ Para que un niño se desarrolle mentalmente debe conocer y comprender cómo funciona la realidad que le rodea e ir relacionando cualitativa y

cuantitativamente las distintas informaciones y conocimientos de acuerdo a determinado orden. En la etapa preescolar, se busca que el niño tenga desarrollados diversas capacidades, conocimientos y competencias que serán la base para su desenvolvimiento social y académico.(pág. 87-88)

Agramonte (2018) Áreas curriculares del Nivel de Educación Inicial: Competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y sus desempeños por edad.

2.3.7. Capacidades Competencias y Desempeños de Matemática en nivel inicial

2.3.7.1. Competencias/ Capacidades Resuelve problemas de cantidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

2.3.7.2. Desempeños

Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.

- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

2.3.7.3. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

- ✓ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- ✓ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- ✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.
- ✓ Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
- ✓ Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

2.3.8. Estrategias didácticas para el desarrollo lógico matemático

Las estrategias didácticas son una herramienta clave en la enseñanza aprendizaje de nuestros niños. En éste contexto se desarrollan las siguientes etapas metodológicas:

Etapas metodológicas para el desarrollo lógico del niño. Para lograr que el niño construya las nociones matemáticas es necesario tomar en cuenta las siguientes etapas metodológicas. - vivencial - concreto - gráfico - simbólico. (pag.51)

2.3.9. Aplicación de juegos para el desarrollo lógico matemático del niño de 5 años.

Lameda, (2003), menciona lo siguiente:

- ✓ jugamos con los bloques lógicos.
- ✓ variables:
- ✓ forma, tamaño, grosor, color.
- ✓ juntamos los bloques que tienen “algo” igual.
- ✓ trabajemos con dos atributos a la vez, jugamos con los dados y seriar. (p.45)

III. HIPÓTESIS

3.1.- General

Hi: La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta-Ayacucho, 2021.

3.2.- Específicas

Hi1: La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta-Ayacucho, 2021.

Hi2: La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por representación en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Caveró BendeZú” Huanta-Ayacucho, 2021

IV.METODOLOGÍA.

4.1. Tipo de investigación.

Hernández, (2014), El tipo de investigación que ha desarrollado ha sido cuantitativo porque en este tipo de investigación es donde se utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación. Con base en la medición numérica y el análisis estadístico; es decir los resultados se demuestran a través de la ciencia de la estadística. (pág. 15)

4.2. Nivel de investigación

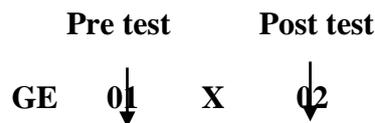
Carrasco (2006), La investigación ha sido desarrollado de nivel explicativo, según La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de la hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos. (paag.32)

4.3. Diseño de la investigación.

Kerlinger (2002) Diseño pre experimental, debido que el investigador manipulado alguna (s) variable (s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existe intervención por parte del investigador para alterar alguna variable de estudio. Además, refiere que, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos, también define que

generalmente se llama diseño de investigación al plan y a la estructura de un estudio. “Es el plan y estructura de una investigación concebidas para obtener respuestas a las preguntas de un estudio. (paag.52)

Para el diseño Pre experimental se puede identificar a través del siguiente esquema:



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

X: Es la estrategia didáctica de intervención de la Variable Independiente (aplicación del método aprender jugando).

02: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

Hernández (1998) La investigación pertenece a un diseño pre experimental, debido, el cual en ocasiones, desarrollan los expertos, con la finalidad de hacer un esbozo pertinente para la investigación experimental, son: Estudio de caso con una sola medición: consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Este diseño no cumple con los requisitos de un “verdadero” experimento. No hay manipulación de la variable independiente,

tampoco hay una referencia previa de cuál era, antes del estímulo, el nivel que tenía el grupo en la variable dependiente, ni grupo de comparación. (pág. 77)

4.4. Universo y muestra

4.4.1. Población

Ríos (2012) afirma que la población “es un conjunto de observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, representa la totalidad de elementos de un determinado estudio”. Se considerará como población a 60 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° N° 38254 Luis Cavero Bendezu, Huanta, Ayacucho 2019.

4.4.2.-Muestra.

Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra estará conformada por 15 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Luís Cavero Bendezu” Huanta – Ayacucho 2019.

El muestreo será no probabilístico, de tipo por conveniencia, considerando los siguientes criterios:

4.4.2.1. Criterios de inclusión.

- 1.- Todos los niños y niñas matriculadas en el año académico 2019.
- 2.- Niños y niñas que autoricen sus padres para que participen en la investigación.

4.4.2.2. Criterios de exclusión.

- Niños y niñas que no asistan regularmente a clases.

- Niños y niñas que no tengan autorización de sus padres para la participación en la investigación.

4.5. Definición y operacionalización de variables

4.5.1. Variable X: El método de aprender jugando

Delgado (2011). “El juego educativo es aquel que se propone para cumplir un fin didáctico que desarrolle habilidades del pensamiento como: la atención, memoria, comprensión y conocimientos.”

4.5.2.- Variable Y: Aprendizaje significativo

Bruner (1966) Plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES
Variable independiente: Método aprender jugando	(Piaget, 1956) Consiste en intencionar un juego para provocar una enseñanza – aprendizaje, la utilización de juegos es como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos, la aplicación de las técnicas del diseño de juegos en entornos que no son estrictamente lúdicos	El juego educativo es aquel que se propone para cumplir un fin didáctico que desarrolle habilidades del pensamiento como: la atención, memoria, comprensión y conocimientos.	Planificación Organización Ejecución Orden Socialización Representación		- Lista de verificación
Variable dependiente: Aprendizaje significativo	Es un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso, de estructura cognitiva (Ausubel, D. P. 1960).	El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos contenidos y, a la inversa, éstos son producto del mismo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el niño y niña, que refleja la culminación de un proceso de aprendizaje.	Aprendizaje por descubrimiento Aprendizaje de representaciones	Juego de tirar la cuerda, armar los bloques, rompecabezas. Conocimiento del otro • Empatía • Contexto • Motivación - Presenta símbolos, objetos de acuerdo a su estructura cognitiva Cómo motivarlo • Cómo promover la curiosidad • Cómo cultivar su imaginación	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Inicio - Proceso - Logro

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1.- La técnica de observación

Tapia (2011) “En el ámbito escolar; la observación es una técnica muy adecuada para obtener información acerca de los alumnos y de los profesores respecto a sus comportamientos habituales o no, relaciones, actividades, discusiones, decisiones, participaciones, reacciones”.

4.6.2. Ficha de observación

Es por ello que para la variable se hará uso de la ficha de observación el cual es un instrumento de observación para la recolección de datos sobre el método de aprender jugando en el desarrollo del aprendizaje significativo, de acuerdo al siguiente detalle:

- **Variable independiente:** Método aprender jugando

Constará de 5 sesiones de aprendizaje.

- **Variable dependiente:** Aprendizaje significativo

Mediré las 2 dimensiones mediante la ficha de observación compuesta por 14 ítems.

4.7. Plan de análisis.

En esta fase del estudio se ha utilizado la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Asimismo, se procederá los datos a través de la estadística no paramétrica: la prueba de Wilcoxon para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas y para contrastar la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza. Cabe señalar que la variable dependiente es de naturaleza ordinal y lo que se pretende es estimar la causa y el efecto producido en esta.

4.8. Matriz de consistencia.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p>Problema general ¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019?</p>	<p>Objetivo general Determinar el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019</p>	<p>Hipótesis general La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019</p>	<p>Variables Variable independiente Método de aprender jugando</p>	<p>Tipo Cuantitativo y aplicada Nivel Explicativo Diseño - Pre experimental Técnicas: - Observación no experimental Instrumentos: - Sesiones de aprendizaje. - Guía de observación.</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>-¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019?</p> <p>-¿Cuál es el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje de representación en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>-Evaluar el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019?</p> <p>-Evaluar el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje de representación en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019?</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>-La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019</p> <p>-La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje de representación en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019</p>	<p>Significativo de niños y de 5 años en el área de matemática.</p> <p>Dimensiones</p> <p>Dimensiones de Y:</p> <p>Aprendizaje por descubrimiento Aprendizaje de Representación</p>	<p>Población: Todos los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 38254 Luis Cavero Bendezu Huanta - Ayacucho2019. Muestra: 15 niños y niñas Plan de análisis: Tablas de frecuencias y gráficos con uso de Excel. Prueba de hipótesis con uso de SPSS.</p>

4.9. Principios éticos

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2019) en el Código de Ética para la investigación establece como principios éticos que orientan la investigación los siguientes: protección a las personas, cuidado del medio ambiente y la biodiversidad, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia no maleficencia, justicia e integridad científica. También considera las buenas prácticas de los investigadores y sanciones sobre el incumplimiento o infracción.

4.9.1. Protección a las personas.

Desde que se dio inicio la investigación se protegió la identidad de los niños y niñas como también la de las maestras de la I.E., y del mismo modo se respetó la diversidad, la privacidad y los derechos de estos; todas las personas sujetas a la investigación participaron de manera voluntaria conociendo previamente todo el proceso de la investigación.

4.9.2. Libre participación y derecho a estar informado.

Todos los participantes estuvieron bien informados, conocieron todo el proceso de la investigación y participaron de manera voluntaria con una aceptación anticipada firmando el consentimiento informado (firmó la profesora del aula).

4.9.3. Beneficia y no maleficencia

En este estudio se asegurará el bienestar de las personas involucradas en la investigación, por tanto, se buscará acrecentar el bienestar de los participantes sin generar algún daño o efecto adverso

4.9.3. Justicia.

Se trató a todos los niños y las de la misma forma sin excluir, no se realizó ninguna práctica injusta, se otorgó equidad y justicia a todos los participantes

4.9.4. Integridad científica.

En la presente investigación se rigió la integridad en todo momento en evaluar y dar resultados según el estudio.

También considera las buenas prácticas de los investigadores y sanciones sobre el incumplimiento o infracción, que estarán prestos a la orientación y la vigilancia del Comité Institucional de Ética (CIEI).

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Nivel Descriptivo Pre test – Post test.

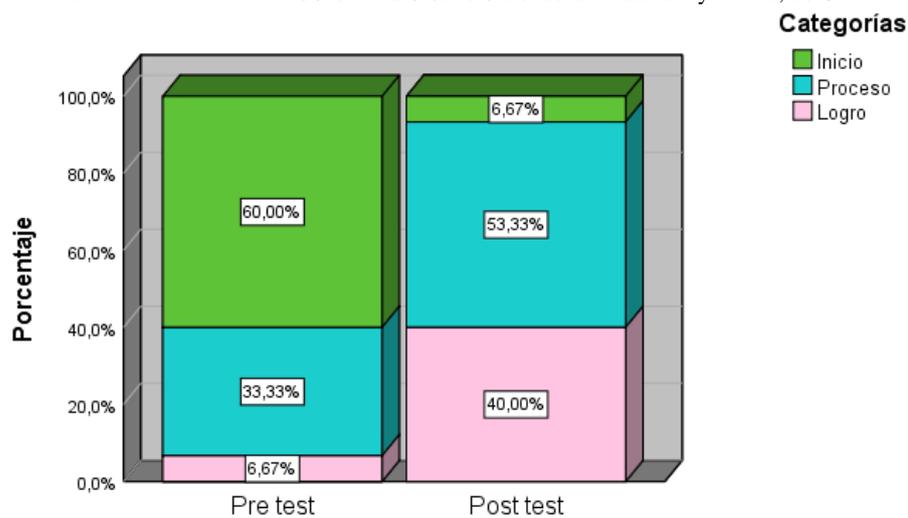
La información recolectada en los instrumentos de recolección de datos fue ingresada a una base de datos elaborada en Excel y luego procesada en el software estadístico SPSS 25.

TABLA 1 Gráfico de barras de Aprendizaje significativo en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N. ° 38254 “Luis Caverro BendeZú” Huanta-Ayacucho, 2019.

				Frecuencia	Porcentaje	Media
Pre test significativo matemática	aprendizaje en área de	Inicio	Inicio	9	60,00%	1,47
			Proceso	5	33,33%	
			Logro	1	6,67%	
			Total	15		
Post test significativo matemática	aprendizaje en área de	Inicio	Inicio	1	6,67%	2,33
			Proceso	8	53,33%	
			Logro	6	40,00%	
			Total	15		

Fuente: Guía de Observación

FIGURA 1. Gráfico de barras Aprendizaje significativo en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N. ° 38254 “Luis Caverro BendeZú” Huanta-Ayacucho, 2019.



Fuente: Guía de Observación

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 1 y el figura 1, De niños(as) de cinco años en la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú”, evaluados sobre la variable aprendizaje significativo en el área de matemática en el pre y post test, se observa lo siguiente resultados: en el nivel Inicio una disminución significativa del 60% al 6.67%, en el nivel Proceso un incremento del 33.33% al 53.33% y en el nivel logro un incremento del 6.67% al 40%.

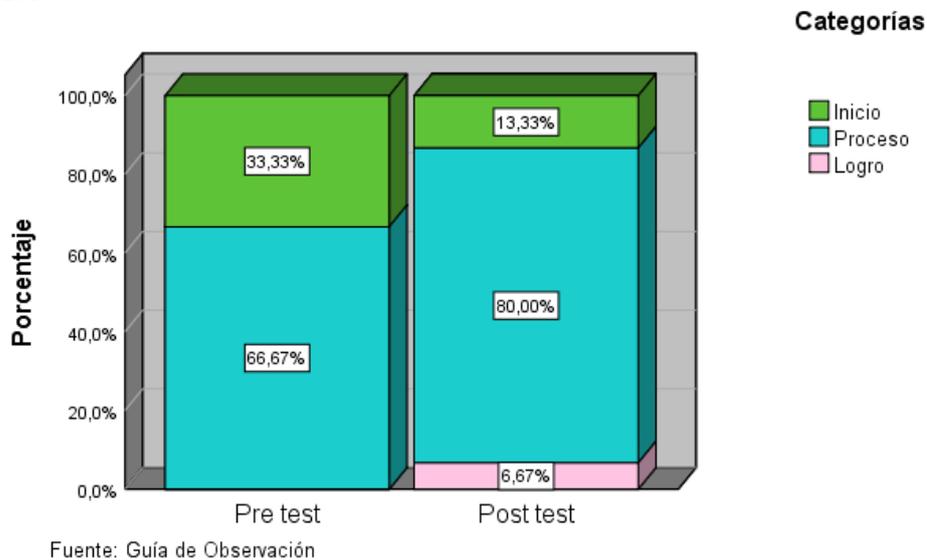
A nivel de comparación de las medias entre el pre test y post test, se observa un incremento del 1.47 a 2.33; por lo que, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando.

TABLA 2 Gráfico de barras de aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

				Frecuencia	Porcentaje	Media
Pre test aprendizaje por descubrimiento	aprendizaje por	Inicio	Inicio	5	33,33%	
			Proceso	10	66,67%	
			Logro	0	0,00%	
			Total	15		1,67
Post test aprendizaje por descubrimiento	aprendizaje por	Inicio	Inicio	2	13,33%	
			Proceso	12	80,00%	
			Logro	1	6,67%	
			Total	15		1,93

Fuente: Guía de Observación

FIGURA 2 Gráfico de barras de Aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.



Interpretación: De acuerdo a la Tabla 2 y el figura 2, de niños(as) de cinco años en la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú”, evaluados sobre la dimensión aprendizaje por descubrimiento en el pre y post test, se observa lo siguiente resultados: en el nivel Inicio una disminución significativa del 33.33% al 13.33%, en el nivel Proceso un incremento del 66.67% al 80% y en el nivel logro un incremento del 0% al 6.67%.

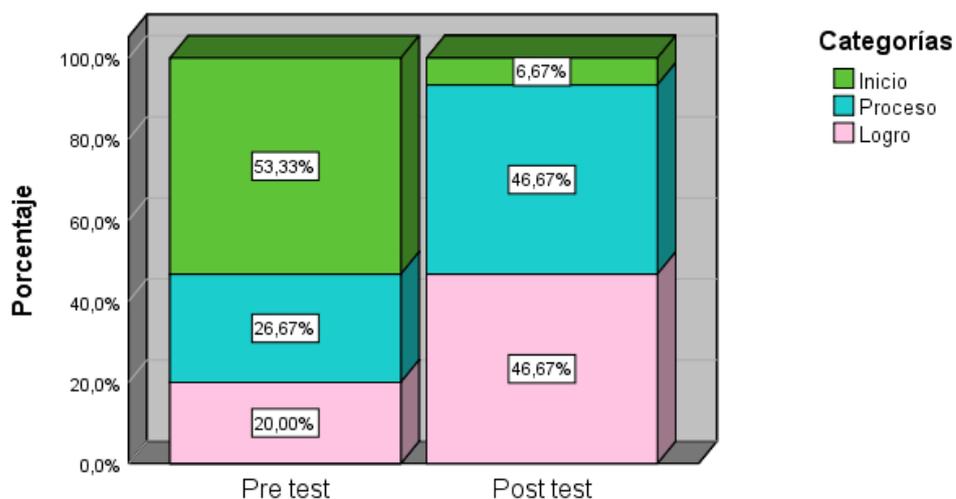
A nivel de comparación de las medias entre el pre test y post test, se observa un incremento del 1.67 a 1.93; por lo que, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando.

TABLA 3 Gráfico de barras de aprendizaje de representación en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

	Frecuencia	Porcentaje	Media
Pre test aprendizaje por presentación	Inicio	8	53,33%
	Proceso	4	26,67%
	Logro	3	20,00%
	Total	15	
Post test aprendizaje por presentación	Inicio	1	6,67%
	Proceso	7	46,67%
	Logro	7	46,67%
	Total	15	

Fuente: Guía de Observación

FIGURA 3. Gráfico de barras de Aprendizaje de representaciones en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.



Fuente: Guía de Observación

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 3 y el figura 3, De niños(as) de cinco años en la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú”, evaluados sobre la dimensión aprendizaje de representaciones en el pre y post test, se observa lo siguiente resultados: en el nivel Inicio una disminución significativa del 53.33% al 6.67%, en el nivel Proceso un incremento del 26.67% al 46.67% y en el nivel logro un incremento del 20% al 46.67%.

A nivel de comparación de las medias entre el pre test y post test, se observa un incremento del 1.67 a 2.40; por lo que, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando.

5.1.2. Nivel Inferencial

5.1.2.1. Prueba de Hipótesis

Luego de la aplicación de los instrumentos de investigación el pre test y post test, en los cuáles se realizó las pruebas de hipótesis de acuerdo a las dimensiones. La información recolectada en los instrumentos de recolección de datos fue ingresada a una base de datos elaborada en Excel y luego procesada en el software estadístico SPSS 25.

La contrastación de la hipótesis se probó mediante la prueba de comparación de medias para muestras relacionadas, así se utilizó la prueba T-Student si en ambos grupos se cumple el supuesto de normalidad, caso contrario se utilizó la prueba de Wilcoxon si no se cumple el supuesto de normalidad en uno o ambos grupos.

TABLA 4 Gráfico de barras de Pruebas de normalidad alfa= 0.05

	Shapiro-Wilk			Prueba a utilizar
	Estadístico	gl	Sig.	
Pre test aprendizaje significativo en área de matemática	,888	15	,063	T de Student
Post test aprendizaje significativo en área de matemática	,842	15	,013	Prueba de Wilcoxon
Pre test aprendizaje por descubrimiento	,603	15	,000	Prueba de Wilcoxon
Post test aprendizaje por descubrimiento	,880	15	,048	Prueba de Wilcoxon
Pre test aprendizaje por presentación	,861	15	,025	Prueba de Wilcoxon
Post test aprendizaje por presentación	,716	15	,000	Prueba de Wilcoxon

Fuente: Guía de Observación

5.2.2. Hipótesis General

i. Hipótesis de la Investigación

Ho: La aplicación de método de aprender jugando no mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Ha: La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que comprende a un nivel de significancia del 95%.

iii. Función de Prueba

Se realizó por medio de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para el pre test y post test (ver tabla 05).

iv. Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es menor que “ α ”.

No rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es mayor que “ α ”.

v. Cálculos

TABLA 5 Gráfico de barras de Contraste de medias entre pre test y post test en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

				Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test	aprendizaje					
	significativo	en área de	matemática	18,27	15	,884	,228
	Post test	aprendizaje					
	significativo	en área de	matemática	38,53	15	1,959	,506

Fuente: Guía de Observación

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 5, en el contraste de promedios entre el pre test y el post test en el variable aprendizaje significativo en el área de matemática, asciende a partir de 18,27 hasta 38,53 puntos; es decir, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando.

TABLA 6 Gráfico de barras de Prueba de Hipótesis General con estadígrafo Wilcoxon en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

	Post test aprendizaje significativo en área de matemática - Pre test aprendizaje significativo en área de matemática
Z	-3,416 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Donde:

P valor = 0,001 y $\alpha = 0,05$

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 06, en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y

niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

5.3.1.2. Hipótesis Específica 1

i. Hipótesis de la Investigación

Ho: La aplicación del método de aprender jugando no mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Ha: La aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que comprende a un nivel de significancia del 95%.

iii. Función de Prueba

Se realizó por medio de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para el pre test y post test (ver tabla 5).

iv. Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es menor que “ α ”.

No rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es mayor que “ α ”.

v. Cálculos

TABLA 7 Gráfico de barras de Contraste de medias entre pre test y post test aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test aprendizaje por descubrimiento	8,67	15	,488	,126
	Post test aprendizaje por descubrimiento	19,33	15	,976	,252

Fuente: Guía de Observación

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 07, en el contraste de promedios entre el pre test y el post test en el aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática, asciende a partir de 8,67 hasta 19,33 puntos; es decir, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando.

TABLA 8 Gráfico de barras de Prueba de Hipótesis Específica 01 con estadígrafo Wilcoxon en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

	Post test aprendizaje por descubrimiento - Pre test aprendizaje por descubrimiento
Z	-3,443 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Donde:

P valor = 0,001 y $\alpha = 0,05$

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 8, en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 01 de la investigación.

5.1.3.3. Hipótesis Específica 2

i. Hipótesis de la Investigación

Ho: La aplicación de método de aprender jugando no mejora significativamente en el aprendizaje por representación en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Ha: La aplicación de método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por representación en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que comprende a un nivel de significancia del 95%.

iii. Función de Prueba

Se realizó por medio de la prueba no paramétrica Wilcoxon para el pre test y post test (ver tabla 5).

iv. Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es menor que “ α ”.

No rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es mayor que “ α ”.

v. Cálculos

TABLA 9 Gráfico de barras de Contraste de medias entre pre test y post test en el aprendizaje de representación en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pre test aprendizaje por presentación	9,60	15	,910	,235
	Post test aprendizaje por presentación	19,20	15	1,082	,279

Fuente: Guía de Observación

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 09, en el contraste de promedios entre el pre test y el post test en el aprendizaje por representación en el área de matemática, asciende a partir de 9,60 hasta 19,20 puntos; es decir, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando.

TABLA 10 Gráfico de barras de Prueba de Hipótesis Específica 02 en el aprendizaje de representación en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

	Post test aprendizaje por presentación - Pre test aprendizaje por presentación
Z	-3,425 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
 b. Se basa en rangos negativos.

Donde:

P valor = 0,001 y $\alpha = 0,05$

Interpretación: De acuerdo a la Tabla 10, en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por representación en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 02 de la investigación.

5.2. Análisis de resultados

Objetivo específico 1.

Evaluar el efecto de método de aprender jugando en el aprendizaje por descubrimiento en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019, evaluados sobre la dimensión aprendizaje por descubrimiento en el pre y post test, se observa lo siguiente resultados: en el nivel

Inicio una disminución significativa del 33.33% al 13.33%, en el nivel Proceso un incremento del 66.67% al 80% y en el nivel logro un incremento del 0% al 6.67%. A nivel de comparación de las medias entre el pre test y post test, se observa un incremento del 1.67 a 1.93; por lo que, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando. De acuerdo a la Tabla 08, en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 01 de la investigación.

Objetivo específico 2.

Evaluar el efecto de método de aprender jugando en el aprendizaje de representaciones en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2021, evaluados sobre la dimensión aprendizaje de representación en el pre y post test, se observa lo siguiente resultados: en el nivel Inicio una disminución significativa del 53.33% al 6.67%, en el nivel Proceso un incremento del 26.67% al 46.67% y en el nivel logro un incremento del 20% al 46.67%. A nivel de comparación de las medias entre el pre test y post test, se observa un incremento del 1.67 a 2.40; por lo que, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando. De acuerdo a la Tabla 10, en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del

método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por representación en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 02 de la investigación.

Objetivo general.

Determinar el efecto de método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019, evaluados sobre la variable aprendizaje significativo en el área de matemática en el pre y post test, se observa lo siguiente resultados: en el nivel Inicio una disminución significativa del 60% al 6.67%, en el nivel Proceso un incremento del 33.33% al 53.33% y en el nivel logro un incremento del 6.67% al 40%.

A nivel de comparación de las medias entre el pre test y post test, se observa un incremento del 1.47 a 2.33; por lo que, se observa una mejora significativa luego de la aplicación del método de aprender jugando.

De acuerdo a la Tabla 06, en las muestras relacionadas entre el pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

1.- Considerando el objetivo específico 1. Se concluye que la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños(as) de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019, debido a que comparando los resultados entre pre test y post test se evidenció un incremento y una mejora significativa tras la aplicación del método de aprender jugando. Según las muestras relacionadas entre pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 01 de la investigación.

2.- Considerando el objetivo específico 2, se concluye que la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje de representación en el área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019, porque comparando los resultados entre pre test y post test se observó un incremento y una mejora significativa luego de la aplicación de método de aprender jugando. Según las muestras relacionadas entre el pre test y el post test, se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje de representación en el área de matemática en niños y niñas de la

institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis específica 02 de la investigación.

3.-.- Considerando el objetivo general; se concluye que la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños(as) de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Ya que comparando los resultados entre pre test y post test se evidenció el valor p (nivel de significancia) es $0,001 < 0,05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis de investigación (H_a); es decir, la aplicación del método de aprender jugando mejora significativamente en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa N° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

Recomendaciones

6.2. Recomendaciones

- ❖ La profesora de aula de la institución educativa objeto de estudio y de otras instituciones educativas del medio deben aplicar el método de aprender jugando con el propósito de mejorar el aprendizaje, en este caso el aprendizaje significativo en los escolares.
- ❖ La autoridad educativa de la institución educativa intervenida y de otras organizaciones educativas deben organizar, programar y realizar eventos de capacitación sobre el método aprender jugando y sus efectos en el aprendizaje significativo.
- ❖ La Docente de aula de la institución educativa estudiada y de otras instituciones educativas debe incorporar los resultados y conclusiones de esta investigación en la planificación y ejecución curricular.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Agramonte C. D. (2018) "*Currículo Nacional- Inicial – Ciclo (3,4 y5 años) Áreas curriculares del Nivel de Educación Inicial: Competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y sus desempeños por edad.* Director de Institución Educativa en Ministerio de Educación del Lima, Perú – Minedu
- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, H. (2002). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo.* México, Trillas. 2004
- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, H. (2002). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo.* México, Trillas. 2004
- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, H. (2009). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo.* México, Trillas. 2004
- Ausubel (1976). *Aprendizaje significativo referente para la organización.* Archivos de Ciencias de la Educación, Vol. 11, nº 12, diciembre 2017, 029. ISSN 2346-8866 Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Ciencias de la Educación. Primera edición del 2008
- Bruner J. (1966) *Teoría de aprendizaje constructivista.* El Psicólogo y Pedagogo estadounidense desarrollo en década de 60 Teoría aprendizaje - Nivel Mundial.
- Carrasco d, s. (2006). *Metodología de la Investigación- Teoría de Estrategias y Técnica del Diseño de Investigación- Callao - Lima – Perú- 2012*
- Delgado L. I. (2011) *El juego infantil y su metodología* –Editorial Paraninfo, 1 de ene.2011 Pag. 315
- Delgadillo A. J. (2019) *Aprendizaje significativo en aulas polivalentes - corporación universitaria minuto de dios Uniminuto Facultad de Educación Licenciatura en Pedagogía Infantil Bogotá d.c.*
- Díaz B. F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* Una interpretación constructivista -MC Graw Hill. Education. México. 19 - 20.
- Díaz B. F. (2000). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* Una interpretación constructivista- MC Graw Hill. Education. México. 11 - 22. Diccionario Larousse Plus (2000). Editorial Larousse. España.

- Figuerola, F. (2012). *En su tesis "La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E San Pablo"* –Ayacucho La Gestión del juego en el aprendizaje del área de Matemática en los niños de cuatro años de educación inicial de la institución educativa San Alfonso – Ugel 06 de Ate – Vitarte . Lima, Lima, Perú.
- Froebel, F. (1872) *El Tesis titulada "Afectación de aplicar juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de enseñanza- Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de educación inicial"*. Juegos tradicionales fue un pedagogo Alemán de jardín de infancia, llamado "el pedagogo de la Innovación". . Biblioteca de Magisterio de la Universidad de Alicante. Sig. ED FA/3/0273
- García (2013). En su tesis titulada "*Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática.*" Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática tesis presentada a coordinación de facultad de humanidades, previo a conferirle en el grado académico de: licenciada el título de: pedagoga con orientación en administración y evaluación educativas Quetzaltenango
- Huizinga H.I. (2005). *Juegos en acción* - Universidad Nacional de Rio Cuarto universidad de Groninga (1905-1914)
- Hernández S. R. (2014). *Metodología de la investigación* - Director del Centro de Investigación y del Doctorado en Administración de la Universidad de Celaya Investigador del Instituto Politécnico Nacional Director del Centro de Investigación en Métodos Mixtos de la Asociación Iberoamericana de la Comunicación sexta edición por mcgraw-hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hernández (2014). *Diseño pre experimental en Psicología en Educación.* & Vergara, 2002; van Dalen & Meyer, Diseños pre experimentales en psicología y educación: una revisión conceptual pre-experimental Designs in psychology and education: a conceptual review Edwin salas Blas* Universidad de San Martín de Porres, Perú. Recibido: 05 de febrero de 2013 Aceptado: 21 de marzo de 2013
- I. E. 613-(2017). *Juegos Educativos.* En Aulas con más Juego y Movimiento, Aulas con más Aprendizaje Significativo Estándar aprender jugando conferencia de IB en las Américas Técnicas de aprender jugando para mejorar aprendizaje significativo en el área matemática "juegos educativos para el aprendizaje de la matemática" 22 febrero, 2017
- LAMEDA, "*Estrategias didácticas utilizadas por los docentes en el área de matemáticas*", Trabajo Especial de Grado a nivel de Especialidad. Universidad Valle del Momboy. Edición (2003) pag. 50
- Montessori». Consultado el 12 de junio de 2016. El método Montessori: revista - pedagogos». Revista pedagogos6.webnode.com.co. Consultado el 2 de febrero de 2017. <http://www.fundacionmontessori.org>.
- Montessori (2016). <http://www.fundacionmontessori.org>. El método Montessori: - pedagogos». pedagogos6.webnode.com.co. Consultado el 2 de febrero de 2017.

- Pajuelo M. C (2017). *Psicólogo y padre de dos hijos- Aprender jugando, el mejor método para enseñar a tus hijos*. Psicólogo y padre de dos hijos, ejerce su tarea de Orientador en Equipo Psicopedagógico de Atención Temprana de la Consejería de Educación y empleo – México, DF Medios y Producciones SC. Año 2017.
- Piaget J. (1985). *Teoría del Desarrollo cognitivo de Piaget - psicólogos educativas y el desarrollo cognitivo* Enesco, Ileana Univ. Complutense de Madrid, Dep. Psicología Evolutiva y de la Educación, España Vol. 2. Núm. 2. - 1996. Páginas 167-188)
- Piaget J. (1985) *Teoría del Desarrollo cognitivo de Piaget -Ésta teoría Estudia el desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia.* (Neuchatel, Psicológico suizo, Doctor en biología en la Universidad Artículos de revistas Revista, ISSN-e 1870-5308, N°. 2, 2006, pág.
- Piaget J. (1896) *Teoría del Desarrollo cognitivo de Piaget -Ésta teoría Estudia el desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia.* (Neuchatel, Psicológico suizo, Doctor en biología en la Universidad natal. Suiza, 1896 – Ginebra, 1980)
- Ríos V. C. (2012). *Estadística y diseño experimental* -Universidad Nacional de Ingeniería Editorial Universitaria Impreso en la Imprenta de la Editorial Universitaria de la Universidad Nacional de Ingeniería Estadística y diseño de experimentos Impreso en el Perú / Printed in Perú © Cecilia Ríos Varillas Derechos de edición.
- Rodríguez C.J. (2017) Coronado Factores que Inciden en el Rendimiento Escolar de los Estudiantes de la Educación Básica Secundaria Universidad Cooperativa de Colombia Facultad de Educación Maestría en Educación Bucaramanga Septiembre de 2017
- Sánchez H.L. (2018) *Estadística y diseño experimental*. El juego infantil y su metodología Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales (UDCA)-Editor ISBN, 2011 pag.
- Tapia (2011) M.F.J. *Diseño experimental de estadística aplicada.- Administración, contaduría e informática administrativa. Técnicas e instrumentos de evaluación* Universidad del México (UVM) – Texaco.
- Tuni P. L. (2017) En su tesis titulada “*El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiante de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 584- Maranga*”- Canchis-Cusco”. El juego en estudiantes de 5 años. Arequipa – Perú, Pag. 43
- ULADECH (2019). *Código de ética para la Investigación* (versión 002) Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética de Investigación.
- Yllanes M. A. (2019) En su tesis titulada “*Socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la Institución Educativa N°256 San Pablo-Ayacucho*” González conferencia de IB en las Américas de 2016 – Toronto.

Vygotsky (1896). *Teoría de Aprendizaje de Vygotsky* - Ley Vygotsky sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje Psicología– Rusia 23 febrero, 2018

IX. ANEXOS

Anexo 01: Cuestionario



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
FICHA DE OBSERVACIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS
Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38254 “LUIS CAVERO BENDEZU”**

N°	ITEMS	Categorías			
		Inicio	Proceso	Logro	
DIMENSIÓN 1: APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO					
01	Muestra interés por realizar actividades de aprendizaje.				
02	Muestra motivación en participar en actividades de aprendizaje.				
03	Explora de manera autónoma materiales de aprendizaje.				
04	Experimenta de manera independiente con objetos de su entorno.				
05	Descubre por sí mismo lo desconocido de las cosas o lo que desea aprender.				
06	Muestra habilidad de observar las cosas.				
07	Muestra curiosidad por aprender las cosas por sí mismo.				

DIMENSIÓN 2: APRENDIZAJE DE REPRESENTACIONES					
08	Relaciona nombre de las palabras o símbolos con los que representa (referente).				
09	Nombra o señala por su nombre las cosas.				
10	Expresa verbalmente sus ideas de experiencias entre compañeros en el juego.				
11	Reconoce verbalmente a animales, plantas, u objetos por su nombre.				
12	Nombra los nombres de los objetos, animales o de plantas.				
13	Señala las figuras geométricas conocidas según que corresponda.				
14	Otorga o asigna un símbolo a una idea o cosas.				

Inicio = 1

Proceso = 2

Logro = 3

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
(Colectivo - grupal)



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019.

Investigador (a): *Teodora Ñaupari Cabrera*

Propósito de la investigación:

Estamos invitando a sus hijos(as) a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: Determinar el efecto de Método de aprender jugando en el aprendizaje significativo en área de matemática en niños y niñas de la institución educativa n° 38254 “Luis Cavero Bendezú” Huanta-Ayacucho, 2019. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si ustedes deciden que sus hijos(as) participen en el estudio, podrán retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 937680391

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo www.uladech.edu.pe.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Nosotros (as) padres, madres de familia y/o apoderados damos nuestro consentimiento, aceptamos libre y voluntariamente que nuestros hijos(as) participen en este estudio, para lo cual hemos sido informados y hemos tomado conocimiento de la misma, comprendemos de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entendemos que nuestros hijos(as) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez aceptamos que los resultados de la investigación puedan ser publicados en el país o el exterior, manteniendo anonimato de nuestros menores hijos.

Relación de padres de familia

RELACIÓN DE LOS PADRES/MADRES DE FAMILIA

N°	NOMBRE Y APELLIDOS DE PADRES/ MADRES DE FAMILIA	DNI	FIRMA
1	Anaya Poma Hugo	80097821	<i>[Firma]</i>
2	Rojas Quispe Ida	41624611	<i>[Firma]</i>
3	Taípe Aparco Yeni	45104606	<i>[Firma]</i>
4	Quintanilla Quispe Lizett	45093934	<i>[Firma]</i>
5	Hallma Rojas Clara Marilyn	48214674	<i>[Firma]</i>
6	Pérra Valencia Edwin	48395333	<i>[Firma]</i>
7	Huaman Chocce William	43609137	<i>[Firma]</i>
8	Parejas Quispe Cecilia	46393697	<i>[Firma]</i>
9	Curo Vargas Juel	45190363	<i>[Firma]</i>
10	Ore Cruz Amanda	45739447	<i>[Firma]</i>
11	Cabezas Bedoya Tula Ana	80686881	<i>[Firma]</i>
12	Huaman Madueño Ruler	48072707	<i>[Firma]</i>
13	Castello Pariona Elvira	42374555	<i>[Firma]</i>
14	Mora Rondinel Alicia	80420674	<i>[Firma]</i>
15	Solier Valencia Mauro	48890362	<i>[Firma]</i>

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): JEANETH MAGALI PALOMINO
INFANTE

1.2. Grado Académico: Dr. EN EDUCACIÓN

1.3. Profesión: DOCENTE

1.4. Institución donde labora: UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE

1.6. Denominación del instrumento: GUIA DE OBSERVACION

1.7. Autor del instrumento: TEODORA ÑAUPARI CABRERA

1.8. Carrera: EDUCACIÓN INICIAL

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		permite clasificar a las categorías dadas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1. Muestra interés por realizar actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		
2. Muestra motivación en participar en actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		
3. Explora de manera autónoma materiales de aprendizaje.	✓		✓		✓		
4. Experimenta de manera independiente con objetos de su entorno.	✓		✓		✓		
5. Descubre por sí mismo lo desconocido de las cosas o lo que desea aprender.	✓		✓		✓		
6. Muestra habilidad de observar las cosas.	✓		✓		✓		
7. Muestra curiosidad por aprender las cosas por sí mismo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2:							
8. Relaciona nombre de las palabras o símbolos con los que representa (referente).	✓		✓		✓		
9 Relaciona nombre de las palabras o símbolos con los que representa (referente).	✓		✓		✓		

10. Expresa verbalmente sus ideas de experiencias entre compañeros en el juego.	✓		✓		✓		
11. Reconoce verbalmente a animales, plantas, u objetos por su nombre.	✓		✓		✓		
12. Nombra los nombres de los objetos, animales o de plantas.	✓		✓		✓		
13. Señala las figuras geométricas conocidas según que corresponda.	✓		✓		✓		
14. Otorga o asigna un símbolo a una idea o cosas.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

.....

BUENA (80)

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa)

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente (0-20) b) Baja (21-40) c) Regular (41-60)
 d) Buena (61-80) e) Muy buena (81-100)**

Lugar y fecha: Ayacucho, 2019


 UNIVERSIDAD CATOLICA "LOS ANGELES"
 DE CHIMBOTE
 FIDEL - AYACUCHO

 Dra. Jeaneth M. Palomino Infante

Firma
 Apellidos y Nombres del experto
 DNI N°

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):

Pérez Ramirez, Elizabeth

1.2. Grado Académico:

Prof. en Educación Inicial

1.3. Profesión:

Educación Inicial

1.4. Institución donde labora:

I.E. Luis Cervera Benítez

1.5. Cargo que desempeña:

Profesora de Aula

1.6. Denominación del instrumento:

Guía de Observación

1.7. Autor del instrumento:

Naupari Cabrera, Teodora

1.8. Carrera:

Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite asimilar a los sujetos en categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1. Muestra interés por realizar actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		
2. Muestra motivación en participar en actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		
3. Explora de manera autónoma materiales de aprendizaje.	✓		✓		✓		
4. Experimenta de manera independiente con objetos de su entorno.	✓		✓		✓		
5. Descubre por sí mismo lo desconocido de las cosas o lo que desea aprender.	✓		✓		✓		
6. Muestra habilidad de observar las cosas.	✓		✓		✓		
7. Muestra curiosidad por aprender las cosas por sí mismo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2:							
8. Relaciona nombre de las palabras o símbolos con los que representa (referente).	✓		✓		✓		
9. Relaciona nombre de las palabras o símbolos con los que representa (referente)..	✓		✓		✓		
10. Expresa verbalmente sus ideas de experiencias entre compañeros en el juego.	✓		✓		✓		
11. Reconoce verbalmente a animales, plantas, u objetos por su nombre.	✓		✓		✓		
12. Nombra los nombres de los objetos, animales o de plantas.	✓		✓		✓		
13. Señala las figuras geométricas conocidas según que corresponda.	✓		✓		✓		
14. Otorga o asigna un símbolo a una idea o cosas.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

.....

.....

.....

Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente (0-20) b) Baja (21-40) c) Regular (41-60) d) Buena (61-80) e) Muy buena (81-100)


 Firma
 PEREZ RAMÍREZ ELIZABETH
 DNI N°

Lugar y fecha: Huanta, 09 de junio del 2019

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):

TAMBRACC ÑAUPARI, Lidia

1.2. Grado Académico:

Licenciada en educación Inicial

1.3. Profesión:

Educación Inicial

1.4. Institución donde labora:

ALTO PERÚ - HUATANGA

1.5. Cargo que desempeña:

Profesora de aula

1.6. Denominación del instrumento:

Guía de Observación

1.7. Autor del instrumento:

Ñaupari Cabrera Teodora

1.8. Carrera:

Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

Nº de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1. Muestra interés por realizar actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		
2. Muestra motivación en participar en actividades de aprendizaje.	✓		✓		✓		
3. Explora de manera autónoma materiales de aprendizaje.	✓		✓		✓		
4. Experimenta de manera independiente con objetos de su entorno.	✓		✓		✓		
5. Descubre por sí mismo lo desconocido de las cosas o lo que desea aprender.	✓		✓		✓		
6. Muestra habilidad de observar las cosas.	✓		✓		✓		
7. Muestra curiosidad por aprender las cosas por sí mismo.	✓		✓		✓		
Dimensión 2:							
8. Relaciona nombre de las palabras o símbolos con los que representa (referente).	✓		✓		✓		
9. Relaciona nombre de las palabras o símbolos con los que representa (referente).	✓		✓		✓		
10. Expresa verbalmente sus ideas de experiencias entre compañeros en el juego.	✓		✓		✓		
11. Reconoce verbalmente a animales, plantas, u objetos por su nombre.	✓		✓		✓		
12. Nombra los nombres de los objetos, animales o de plantas.	✓		✓		✓		
13. Señala las figuras geométricas conocidas según que corresponda.	✓		✓		✓		
14. Otorga o asigna un símbolo a una idea o cosas.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

.....

.....

.....

Buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente (0-20) b) Baja (21-40) c) Regular (41-60) **d) Buena (61-80)** e) Muy buena (81-100)

Lugar y fecha: Huanta, 13/05/2019


 Lidia Tambraco Espari
 Apellidos y Nombres del experto
 DNI N° 74569496



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CARTA N° 001- 2019-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Prof. Elizabeth Pérez Ramírez

Docente de la Institución Educativa N° 38254 Luis Caverro Bendezu

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo y presentarme ante Ud., que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Filial de Ayacucho. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **TEODORA ÑAUPARI CABRERA**, con código de matrícula N° **3107141002**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién solicita, **AUTORIZACION PARA EJECUTAR EL TRABAJO DE INVESTIGACION** para aplicar dicho instrumento y ejecutar el proyecto de investigación.

Por este motivo, mucho agradeceré por su apoyo profesional a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación, la misma que redundará en beneficio de niños, profesores y padres de familia. En espera de su amable atención y apoyo quedo de usted.

Adjunto los siguientes documentos:

1. Instrumento de recolección de datos
2. Matriz de consistencia
3. Definición y operacionalización de variable
4. Ficha de informe de opinión de experto

Atentamente

Teodora Naupari Cabrera
DNI N° 28605127

Prof. Elizabeth Pérez Ramírez

ANEXO 3: SESIONES

APRENDIZAJE DE ACTIVIDAD N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E. Luis Cavero Bendezu

1.2. Lugar: Distrito Huanta, Provincia Huanta – Ayacucho

1.3. Edad: 5 años

1.4. Docente: Luz Mery Gavilán Gutiérrez

1.5. Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

1.6. Nombre del Taller: “Jugando con los números” jugamos con el número presentando las imágenes como se ve en la figura.

1.7. Fecha: 03-05-2019

II. APRENDEZAJE ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias
NUMERO Y OPERACIONES	<i>ELABORA</i> estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas. <i>UTILIZA</i> expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas. <i>ARGUMENTA</i> el uso de los números y sus operaciones en la resolución de problemas.	<i>Explora en situaciones cotidianas de conteo. Usando colecciones de objetos.</i> <i>Expresa con objetos, dibujos una colección de objetos en situaciones cotidianas.</i>	Representa imágenes Relacionando nombre de las palabras o símbolos con los que representa mediante imágenes.

III. SECUENCIAS DIDACTICA

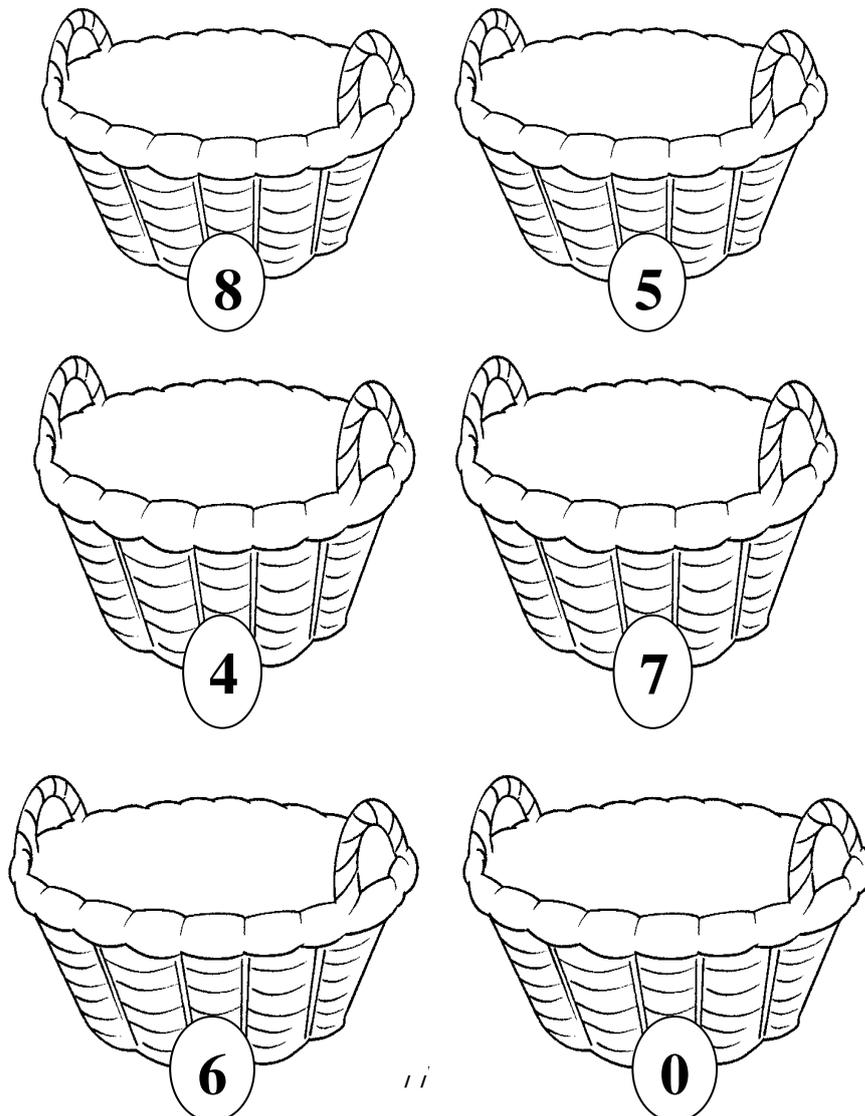
Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p style="text-align: center;">INICIO Motivación</p> <p><i>Se les motivara con una canción diez pececitos: Diez pececitos nadando en el rio Rojo, verde, azul y amarillo Estaban jugando y uno se canso Me voy a dormir y se retiro</i></p> <p style="text-align: center;">Rescate de saberes previos.</p> <p><i>¿De qué se trata la canción? ¿Cuántos pececitos estaban en el agua? ¿Cuántos pececitos se quedaron? ¿Conocen el número ocho? ¿Cómo es? ¿Para qué sirve?</i></p>	
Exploración de Materiales	Con la ayuda de un títere contaremos un pequeño cuento: María era una niña muy distraída, un día su maestra le dio fichas de números del 1 al 8 y le dijo que los ordenara de menos a mayor, pero ella se equivocó ¿con que número debe empezar a contar Rosita?	Títeres . Rompecabezas de números. . Papel, colores.

Desarrollo de la actividad	<p>Construcción del aprendizaje. <i>Se les proporciona diferentes materiales de números y las fichas de los números 4,5,6, 7 y 8 en la que los niños y niñas deben reconocer los números y ubicar las cantidades correspondientes.</i></p> <p>Aplicación de lo aprendido. <i>En sus hojas de aplicación dibujan y pintan de acuerdo al número indicado.</i></p>	
Expresividad	<p>Recuento de lo aprendido (Meta cognición) <i>¿Qué aprendieron? ¿Qué número conocieron? ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron?</i></p>	

Hoja de práctica n° 001

Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

Dibuja tantos frutos como indique el número de cada canasta.



APRENDIZAJE DE ACTIVIDAD N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E. Luis Cavero Bendezu

1.2. Lugar: Distrito Huanta, Provincia Huanta – Ayacucho

1.3. Edad: 5 años

1.4. Docente: Luz Mery Gavilán Gutiérrez

1.5. Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

1.6. Nombre del Taller: jugamos con las figuras geométricas

1.7. Fecha: 12-05-2019

II. APRENDEZAJE ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias
Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	Representa imágenes Relacionando nombre de las palabras o símbolos con los que representa mediante imágenes.

I. SECUENCIAS DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	Objetivo: a través de la percepción, el niño puede identificar y clasificar las diferentes Figuras geométricas. Que va conociendo en el transcurso de sus aprendizajes; los procesos mentales como la atención y la memoria son factores que también que interviene para dichos aprendizajes.	. Títeres . Caja con objetos con forma de círculos y cuadrados. . Bloques lógicos. . Papel, colores y goma.
Exploración de Materiales	Con la ayuda de colores de pelotas pequeñas se ha sido de un títere contaremos un pequeño cuento: María era una niña muy distraída, un día su maestra le dio fichas de números del 1 al 8 y le dijo que los ordenara de menos a mayor, pero ella se equivocó ¿con que número debe empezar a contar Rosita?	. pelotas de colores . Caja con objetos con forma de círculos y cuadrados, rectángulos. . Bloques lógicos. . Papel, colores y goma.
Desarrollo de la actividad	Primero, poner a realizar juegos con las pelotas pequeñas. Recuerda que el juego es una manera de aprendizaje con la cual el niño siente más agrado. Ahora se entrega una caja con diversos objetos (forma de círculos y cuadrados,	

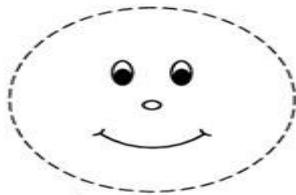
	rectángulos, rombos) y pídele que busque el niño que tenga forma similar, que corra y le coloque en la pizarra donde corresponde. Que regrese a su asiento y participa otro niño(a).	
Expresividad	Recuento de lo aprendido (Meta cognición) ¿Qué aprendieron? ¿Qué número conocieron? ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron?	

Hoja de práctica n° 002

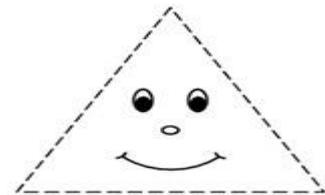
Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

FIGURAS GEOMÉTRICAS

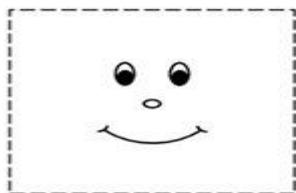
Nombra y repasa las figuras geométricas siguiendo las líneas punteadas, luego coloréalas.



CÍRCULO



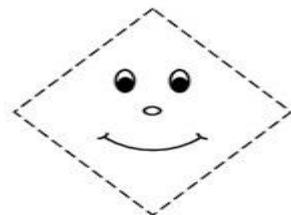
TRIÁNGULO



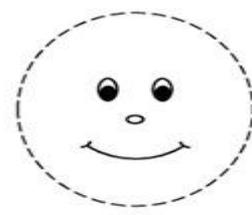
CUADRADO



RECTÁNGULO



ROMBO



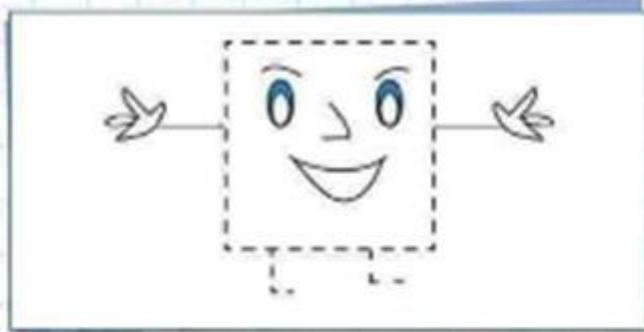
ÓVALO



Mi nombre es:

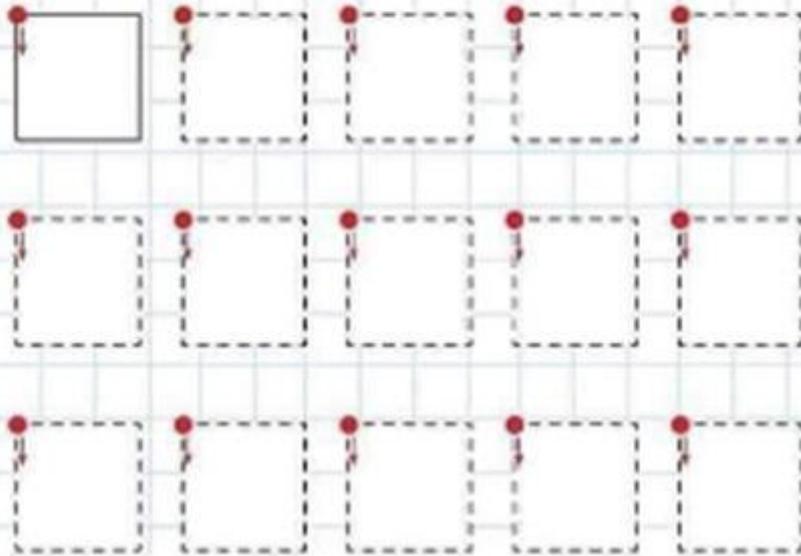
--	--	--

El cuadrado



Colorea la figura y pega bolitas de crepé azul en las líneas punteadas.

Traza:



4 años - I Trm

Descubre... aprende

5

APRENDIZAJE DE ACTIVIDAD N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E. Luis Cavero Bendezu

1.2. Lugar: Distrito Huanta, Provincia Huanta – Ayacucho

1.3. Edad: 5 años

1.4. Docente: Luz Mery Gavilán Gutiérrez

1.5. Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

1.6. Nombre del Taller: jugamos con la figura de círculos

1.7. Fecha: 19-06-2019

II. APRENDEZAJE ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias
Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	

I. SECUENCIAS DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	Objetivo: atreves de la percepción, el niño puede identificar y clasificar las diferentes Figuras que va conociendo en el transcurso de sus aprendizajes; los procesos mentales como la atención y la memoria son factores que también que interviene para dichos aprendizajes.	
Exploración de Materiales	Cada vez que realizamos actividades, diarias estimulamos el mejor desarrollo de esta área. Recuerda que el niño hasta los 5 años desarrolla en un 80% su inteligencia. Desde esta edad puede clasificar diferentes objetos, utilizando diferentes criterios de tamaño, color y forma.	Títeres . Caja con objetos con forma de círculos y cuadrados. . Bloques lógicos. . Papel, colores y goma.
Desarrollo de la actividad	: primero, poner a realizar juegos con los títeres. Recuerda que el juego es una manera de aprendizaje con la cual	

	<p>el niño siente más agrado. Ahora se entrega una caja con diversos objetos (forma de círculos y cuadrados) y pídele que busque el que tenga forma similar a un títere, corra y le coloque en la pizarra donde corresponde. Que regrese a su asiento y participe otro niño(a).</p>	
Expresividad	<p>Recuento de lo aprendido (Meta cognición) ¿Qué aprendieron? ¿Qué número conocieron? ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	

Hoja de práctica n° 003

Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

4 años - 1.º grado

Descubre... aprende 3

APRENDIZAJE DE ACTIVIDAD N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E. Luis Cavero Bendezu

1.2. Lugar: Distrito Huanta, Provincia Huanta – Ayacucho

1.3. Edad: 5 años

1.4. Docente: Luz Mery Gavilán Gutiérrez

1.5. Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

1.6. Nombre del Taller: jugamos con el número ocho

1.7. Fecha:

II. APRENDEZAJE ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencias
NUMERO Y OPERACIONES	<p><i>ELABORA</i> estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas.</p> <p>UTILIZA expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.</p> <p>ARGUMENTA el uso de los números y sus operaciones en la</p>	<p><i>Explora en situaciones cotidianas de conteo. Usando colecciones de objetos.</i></p> <p><i>Expresa con objetos, dibujos una colección de objetos en situaciones cotidianas</i></p>	<p>Representa imágenes Relacionando nombre de las palabras o símbolos con los que representa mediante imágenes.</p>

I. SECUENCIAS DIDACTICA

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales
Inicio	<p>Objetivo: a través de la percepción, el niño puede identificar los que va conociendo en el transcurso de sus aprendizajes; el método de juego es un factor importante que interviene para sus aprendizajes.</p>	
Exploración de Materiales	<p>Los niños y niñas empiezan a explorar fichas de números del 1 al 8 y le dijo que los ordenara de menos a mayor, pero ella se equivocó ¿con que número debe empezar a contar Juan?</p>	

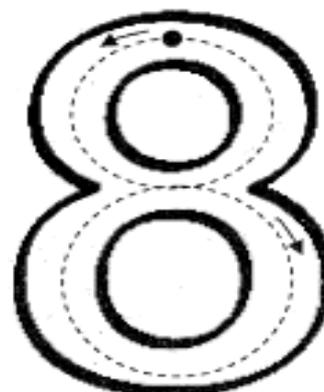
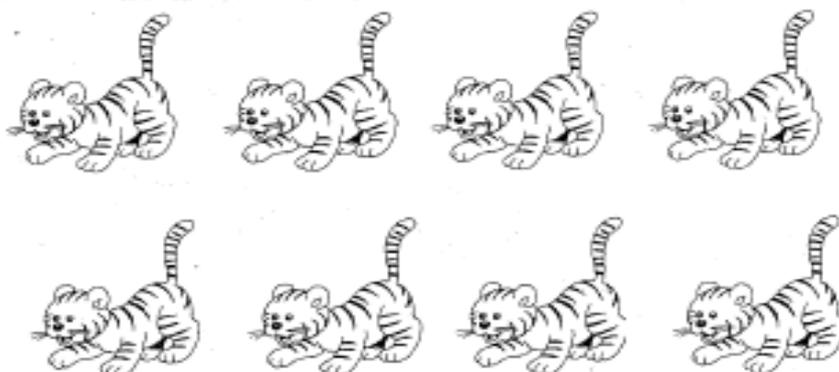
Desarrollo de la actividad	<p>Los juegos de números son actividades interactivas que ofrecen a los niños oportunidades para practicar una y otra vez sin aburrimiento. Mediante la repetición, los niños desarrollan habilidades matemáticas como el conteo y sentido numérico.</p> <p>Primero, se escribe los números del 1 al 8 con el rotulador en las bolas. Luego coloca todas las bolas en un bol. Con una cuchara, el niño deberá transferir las bolas del cuenco al cartón de huevos, de una en una. En orden ascendente: primero la bola con el número 1, luego la que tiene el número 2, y así sucesivamente hasta llenar el cartón de huevos.</p>	<p>8 pelotas de ping pong . Cartón de huevos . Una cuchara . Rotulador</p>
Expresividad	<p>Recuento de lo aprendido (Meta cognición)</p> <p>¿Qué aprendieron? ¿Qué número conocieron? ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	

Hoja de práctica n° 004

Investigadora: Teodora Ñaupari Cabrera

Ocho

- Repasa y traza el número "8".
- Repasa en la recta numérica hasta el número 8. Cuenta los pavos reales y forma dos conjuntas de 8.



EVIDENCIAS



Los niños y niñas observan muy atentos para empezar a contar



Los niños y niñas empiezan formar el círculo



Los niños y niñas están jugando con cubos para realizar la seriación.



Figura de gusanos

