



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA I.E. N° 162 BARRIO PIURA
CAJABAMBA 2021**

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

AUTORA

FERNANDEZ TRUJILLO MARIANELA YACKELINE

ORCID: 0000-0002-3364-6401

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Fernandez Trujillo, Marianela Yackeline

ORCID: 0000-0002-3364-6401

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

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

Presidente

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali
Milagros **Miembro**

Mgtr. Taboada Marin Hilda
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios porque en la oscuridad es mi
Luz, en la tormenta mi refugio, en la
Debilidad mi fortaleza y en la soledad
Es mi amigo.

A mi estimado profesor
porque sin su apoyo este
trabajo no habría sido posible.

DEDICATORIA

A DIOS: Por ser el gran dador de la vida, principal alentador y motivador, por ser quien ha estado a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se me presentaron.

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
CONTENIDO	vi
INDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	11
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	15
2.1. Antecedentes	15
2.2. Bases teóricas de investigación.	18
2.2.1. Juegos lúdicos.	18
2.2.1.1. Definiciones	18
2.2.1.2. Competencias que desarrolla el niño con el juego lúdico	19
2.2.1.4. Tipos de la variable juego lúdico.....	20
2.2.1.5. Dimensiones de los juegos lúdicos	21
2.2.2. Habilidades matemáticas	23
2.2.2.1. Definición.....	23
2.2.2.2. Características de las habilidades matemáticas.....	23
III.HIPÓTESIS	27
IV. METODOLOGÍA.....	28
4.1. Diseño de la investigación.....	28
5.2. Población y muestra	29
Tabla 1 Población.....	29
Tabla 2 Muestra	30

4.3. Definición y Operacionalización de variables	30
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.4.1. Técnica.....	33
4.5. Plan de análisis.....	33
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos	36
V. RESULTADOS.....	38
5.1. Resultados	38
5.2. Análisis de los Resultados.....	41
VI. CONCLUSIONES.....	46
VII.RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
Anexos	50

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	29
Tabla 2 Muestra.....	30
Tabla 3 Relación de los juegos lúdicos y la habilidad matemática en los niños de 5 años	38
Tabla 4 Relación de los juegos lúdicos y el Conteo y Ordenen los niños de la muestra	39
Tabla 5 Relación de los juegos lúdicos y la Cantidad y Clasificación en los niños de la muestra	40
Tabla 6 Relación de los juegos lúdicos y la comparación en los niños de la muestra	41

RESUMEN

La investigación plantea encontrar relación de los entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021, el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 82 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r=0,81$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r=0,769$, $r=0,633$ $r=0,723$, entre relación de los juegos lúdicos en las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existen relación alta entre los juegos lúdicos y las habilidades, se aprueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, Estrategias, Juegos lúdicos

ABSTRACT

The research proposes to find a relationship between playful games and the development of mathematical skills in 5-year-old children of the I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021, the scope of the research was oriented to students of 5 years of initial. The methodology that was used corresponds to a quantitative research, the descriptive level and the design was descriptive correlational, the population studied was 82 students and a sample of 20 students, the non-probabilistic sampling technique was used where all the units of the population had the same probability of being selected for the application, observation was used as a technique and the instrument was the checklist, which was originally prepared by me and validated by experts. The statistic used for the correlation results was Spearman's Rho , obtaining a high correlation of $r=0.81$ between both variables. The following results: there is a significant relationship $r =0.769$, $r =0.633$ $r =0.723$, between the relationship of recreational games in mathematical skills in 5-year-old children of the I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021. It was concluded according to the results obtained that there is a high relationship between playful games and skills, the research hypothesis is approved.

Keywords: Learning, Strategies, Playful games

I. INTRODUCCIÓN

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

El juego es una actividad libre y espontánea. Porque el juego ocurre cuando los niños tienen ganas de recrearse. Sucede a veces en el salón de clases. Por lo tanto, la literatura siempre ha enfatizado que el juego es una herramienta para que los niños desarrollen sus propias habilidades, tales como habilidades intelectuales, emocionales y sociales. En cuanto a los aspectos matemáticos, al utilizarlos el niño aprende todo lo relacionado con ellos o, en el mejor de los casos, asimila los conocimientos correspondientes o en el aprendizaje de operaciones matemáticas básicas como la suma, es un proceso que nos permite demostrar. Resta, multiplicación, división. Esto nos permitirá resolver el problema.

Talízina (2008), la habilidad matemática es la construcción, por el alumno, del modo de actuar inherente a una determinada actividad matemática, que le permite buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos,

utilizar estrategias de trabajo, realizar razonamientos, juicios que son necesarios para resolver problemas matemáticos.

El estudio también destaca las dificultades asociadas con las relaciones. Por supuesto, con la plena participación de los niños, la libertad de funcionar en el aula y se sentirán seguros.

El estudio será realizado porque se desea conocer si hay relación entre el juego lúdico y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021, siendo los fines educativos mejorar la educación inicial a través de la aplicación de los juegos lúdicos en la actividad matemática y que los niños lleven a cabo de la manera más coherente la actividad matemática.

Una prueba internacional, la prueba PISA se utiliza para medir la calidad de la educación o el rendimiento de los estudiantes en las áreas de comunicación y matemáticas en los países miembros. Perú es uno de ellos, pero lamentablemente sus alumnos tuvieron un débil desempeño que podría considerarse alarmante ya que ocuparon uno de los últimos lugares. Esta se realiza cada tres años y se midió por última vez en 2018, cuando el 9,6 % mostró un aprendizaje suficiente, mientras que el 90,4 % seguía tratando de mejorar sus calificaciones considerando la materia de matemáticas (Ministerio de Educación Nacional (MINEDU), 2019). Además de la UNESCO (2015), una encuesta a estudiantes de 3.º y 6.º grado en 16 países encontró que Perú tuvo un desempeño deficiente en matemáticas, seguido solo por Guatemala. El Salvador.

Actualmente en el Perú la educación matemática enfrenta una serie de situaciones negativas y se puede decir que está en crisis, quizás por el rol de los docentes, los currículos y los recursos, afectan porque sabemos que seguimos aplicando las

enseñanzas tradicionales. Es por esto que las matemáticas son tan importantes para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, que los docentes de matemáticas deben buscar diferentes metodologías para que los estudiantes desarrollen su propia forma de aprender (Mora, 2015). La educación en el Perú se ha visto afectada y cambiada debido a la actual pandemia que estamos viviendo. Ahora se ofrece por medios virtuales, pero no es aceptado por los estudiantes debido a las numerosas lesiones que han sufrido. Los maestros necesitan encontrar estrategias que puedan usar para desarrollar estas habilidades en los bebés.

El juego es muy importante para los niños, ya que les permite desarrollarse y ser creativos desde una edad temprana y les permite a los niños y niñas interactuar con el mundo que los rodea, porque es el momento en que pueden lograr sus resultados de aprendizaje, donde pueden desarrollar sus habilidades. Los juegos traen muchos beneficios a los niños, la comprensión principal de los niños es que se divierten a través de los juegos porque los juegos son un ejercicio natural para cada uno de ellos. Socializar con todos los demás compañeros, desarrollar su autoestima. ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021? Como objetivo general fue, Determinar cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 Años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021, Objetivos específicos Establecer la relación de los juegos lúdicos con respecto al conteo y orden en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021, Establecer la relación de los juegos lúdicos con respecto a la cantidad y clasificación en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021,

Establecer la relación de los juegos lúdicos con respecto a la comparación en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021

Esta investigación se justifica porque brinda todos los elementos necesarios para que los docentes realicen correctamente las actividades educativas, para que los niños aprendan a asumir sus propios roles autónomos y adquieran las habilidades necesarias.

Asimismo, tiene sentido hacerlo en el lado relacionado. Porque las habilidades matemáticas representan una parte integral del desarrollo humano, y las implementaciones como los juegos, combinados con estrategias didácticas, nos permiten construirlo gradualmente a lo largo de cinco años. - Niños mayores y niñas en instituciones. Esto se justifica por su relevancia, ya que los niños de 5 años parecen menos confiados a la hora de intentar resolver el problema presentado.

La justicia aplicada apropiadamente, combinando las habilidades y estrategias necesarias, ayuda mucho al aprendizaje. Esta investigación también está probada teóricamente, ya que el análisis riguroso aumenta el conocimiento y permite que los estudiantes identifiquen claramente lo que es positivo o negativo en su investigación. Té enseña a absorber. Contenido que te guía para integrar tu formación académica. Por lo tanto, según los resultados de este estudio, las contribuciones incluyen la introducción de nuevas ideas conocidas para ayudar a planificar las lecciones.

A nivel metodológico, se valoran los aportes al campo de la educación porque el objetivo es aplicar herramientas (encuestas), evaluarlas, encontrar resultados y repensar en consecuencia. Habilidades matemáticas sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Fernández (2018) en su estudio “El juego lúdico y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica”, Cantabria, España. Refiere que el estudiante es quien debe representar el rol principal, esto es, debe dirigir sus actitudes, sus impulsos, lo que conoce; porque solo así hará cambios importantes en su vida escolar. Asimismo, el docente es quien debe motivarlo y dirigirlo. Esto, lo denomina práctica, porque realizarla puede llevarle a desarrollarse en un ambiente garantizado. Así, éste debe enfatizar en el alumno que el juego le va a permitir enriquecer, tener integridad, independencia, ser autónoma y creativo; aspectos relacionados con los objetivos del proceso educativo. Concluyendo, que lo se busca hallar un fundamento teórico-práctico, para aplicarlo en las respectivas sesiones.

Marcillo (2019) en su estudio ‘Incidencia del juego lúdico en el desarrollo emocional en niños de 18 a 24 meses del centro de desarrollo infantil “Tierra de Hombres”’, Ecuador. La muestra fue de 20 años. Lo que busca es comprobar que el juego libre no direccionado, en el alumno le va a lograr alcanzar que un desarrollo emocional normal. Es una investigación no experimental, correlacional. Con instrumentos como cuestionarios y fichas de seguimiento. Concluyendo que la técnica aplicada influye adecuadamente en que se normalice el desarrollo emocional. Y recomienda practicar juego libre para que se difunda debido a que es eficaz, cuando se desea lograr que el desarrollo emocional sea más eficaz.

Antecedentes nacionales

Guevara (2019) en su estudio “El juego lúdico en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao”, Lima. Con tipo de investigación descriptivo correlacional, no experimental. La muestra fue de 60 niños. Los instrumentos aplicados fueron dos: Lista de cotejo del juego libre y ELO, con técnica de observación. Obteniéndose el resultado que indica relación entre las variables ($p < 0.05$ y Rho de Spearman de 0.751) con correlación positiva alta. Concluyendo que hay relación del juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral.

Díaz (2019) en su estudio “Juego lúdico y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°403 - Pimentel, 2019”, Chiclayo. Muestra de 11 años a los que se aplicó una lista de cotejo y una guía de observación, siendo los resultados para juego libre: 0% están en nivel inicio, 45.45% en proceso y 54.55% en logro, y para autonomía: 0% está en nivel deficiente y regular, 100 % en bueno y 0% en excelente. Así fue aplicada la prueba de Correlación de Pearson, que determinó existencia de correlación muy significativa entre las variables (0,95), concluyendo que el juego libre está en función al desarrollo de la autonomía que poseen los niños.

Gastelu y Padilla (2017) en su estudio “Influencia de los juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán”, Lima. Con diseño de investigación cuasi experimental. Con una muestra de 58 estudiantes. Se usó una Prueba de Entrada tipo Cuestionario y una Prueba de Salida tipo Cuestionario. Los resultados fueron: los juegos lúdicos sí influyen en el aprendizaje del área de Matemática, por tanto generan motivación y mayor

disponibilidad para aprender contenidos y formas, tamaños, clasificación, seriación, secuencia y noción de número.

Antecedentes locales

Ugáz y Vargas (2019) en su estudio “El juego lúdico en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial-II ciclo, Trujillo 2018”, Trujillo. Con investigación hipotética deductiva, y diseño pre-experimental. El instrumento utilizado fue lista de cotejos y escala de Likert. Con pre y postest, siendo la técnica observativa. La población fue de 23 niños(as). El resultado respecto al postest, dio que hay mejora respecto a las interacciones de calidad (82.61%), siendo al evaluar en el pre test de 20.65%, siendo resaltante la empatía, esperar turno y escuchar activamente.

Mendoza (2016) en su artículo “Taller basado en la metodología de la hora del juego lúdico en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social”, Trujillo. La muestra fue de 20 niños. El instrumento fue un cuestionario de habilidades de interacción social de Inés Monjas Casares. Se aplicó el taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores con los niños del grupo experimental. Los resultados expresan que el nivel de habilidades de interacción social, antes de aplicar el taller, era bajo. Luego de aplicado un taller de 20 actividades, los resultados del post test refieren que el taller influyó significativamente en el desarrollo de habilidades de interacción social. Concluyendo que el taller basado en la metodología de la hora del juego libre en los sectores influyó significativamente en el desarrollo de las habilidades de interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I.P. Pasito a Paso - 2015.

Revilla (2019) en su estudio “Programa de juegos Mare para desarrollar habilidades lógico matemático en estudiantes de 5 años – Trujillo”, Trujillo. La

población fue de 24 niños con las mismas características, con tipo de investigación aplicada, explicativa y con diseño pre experimental con un solo grupo con pretest y postest. La estrategia didáctica del Programa de Juegos MARE estuvo constituida por 5 sesiones de enseñanza-aprendizaje. Antes de su aplicación, los estudiantes investigados alcanzaron el nivel inicio; y en algunos casos en el nivel medio. Luego de haber aplicado el Programa de juegos MARE de un solo acto mejora significativa las habilidades lógico matemáticas. Antes fue 54.17%, nivel bajo; y después 66.67%, nivel alto. Concluyendo que se encontró mejoras significativas después de aplicado el Programa de juegos MARE.

2.2. Bases teóricas de investigación.

2.2.1. Juegos lúdicos.

2.2.1.1. Definiciones

El Ministerio de Educación (Minedu, 2016) refiere que “Es una alternativa estimulativo para el niño(a), a la vez que le facilita al docente como herramienta que le facilita el desarrollo eficiente de las diversas áreas curriculares (p. 46). Esto quiere decir, que los diversos juegos tienen que ser orientados debidamente para lograr un buen desarrollo y así lograr conseguir las competencias y capacidades en el desarrollo integral del niño. Fortaleciéndolo en su crecimiento cognitivo, a través de un aprendizaje significativo

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

Según Lescano (2014) el juego lúdico es la actividad individual y específica que realiza toda persona, porque conocido es un aspecto necesario para el desarrollo del niño en su infancia, convirtiéndose en el único camino para comprender y lograr su establecimiento dentro del aspecto social (p. 69). En sí, significa disfrutar un momento y descubrir nuevos aspectos.

2.2.1.2. Competencias que desarrolla el niño con el juego lúdico

Dado que sabemos que el juego libre es un acto lúdico, Mora (2015) argumenta que el juego puede mejorar la salud de los niños al promover habilidades específicas como formativas, emocionales y psicoterapéuticas, afirman que ayudan a lograr un desarrollo pleno porque son vistos como la base para permitir niños a integrarse gradualmente al mundo respetando las reglas y normas del mundo.

Hace décadas, se suponía erróneamente que, si el juego se consideraba un simple entretenimiento, no ayudaría a los niños a integrarse en el aprendizaje. Se ha demostrado que no solo promueve el crecimiento personal, sino que también puede enseñar.

2.2.1.3. Beneficios del juego lúdico en la formación integral del niño

Permanente se busca para el niño nuevos caminos de aprendizaje, todos enfocados en el sistema educativo; para que se fortalezcan y desarrollen adecuadamente sus competencias, así pasarán a ser jóvenes y adultos integrales, y convertirse en agentes que contribuyan en transformar a esta sociedad tan avasallada en estos momentos por antivalores.

Malajovich (2015, p. 8) afirma que se debe ayudar al niño a través del juego lúdico, al ser éste una estrategia de carácter educativo, que permite al docente

potencializarse y así contribuir en el desarrollo de competencias, que le serán de mucha utilidad. Así, es conocido que el juego es la herramienta para adquirir comportamientos sociales que deben ser encarrilados convenientemente, de no ser así, se convertirán en conductas negativas.

Por lo tanto, cada juego lúdico contribuye a enseñar, por lo tanto tiene que enfocarse a madurar cognitivamente y emocionalmente. Porque, éste permite que el niño adquiera lo que proporciona, como son: orden, opinión, libertad. También aporta creatividad y siembra seguridad y autonomía. Siendo esencial la creación de un lenguaje adecuado y enseñanza lúdica; que permita al niño sentirse a gusto al aprender nuevos conocimientos.

2.2.1.4. Tipos de la variable juego lúdico

De acuerdo MINEDU (2015), establece lo siguiente respecto a estas dimensiones:

d.1. Creativo

Permita que su hijo invente elementos y objetos de interés. Entonces, el cerebro desarrolla sinapsis que lo ayudan a crear a través del juego e imaginar personajes y situaciones significativas en su mundo. La imaginación de los niños significa que están expresando su creatividad a través del pensamiento, lo que lleva a su deseo de aprender. En otras palabras, la creatividad proviene de ser fluido en pensar ideas originales.

d.2 Motora

Se refiere al movimiento de la motricidad gruesa y fina, permitiendo que los infantes se desarrollen mejor, culminando con la práctica del juego libre. Debido a que estos juegos constituyen el desarrollo mental del cerebro, las instituciones educativas es fundamental incluir juegos libres en las sesiones de aprendizaje.

d.3 Cognitiva

Es función pedagógica del docente y de los alumnos asimilar su aprendizaje cotidiano, el cual queda impreso en su cerebro. Actualmente, esto es inalcanzable debido al uso de reimpresiones, un método de enseñanza tradicional considerado obsoleto. Así, estamos ante una crisis educativa, produciendo ciudadanos obedientes. En otras palabras, no ven sentido en lo que aprenden.

d.4 Social

Si un niño absorbe o recibe un aprendizaje coherente y bien estructurado, adquirirá los conocimientos para un pleno desarrollo y plena madurez personal. Un niño necesita alcanzar sus metas, pero en la educación actual, debido a su concepción puramente mecánica, el logro de este necesario para construir un niño precioso, la ética y la responsabilidad social no se puede. El uso de juegos gratuitos lleva al niño a un mundo nuevo en el que tiene que abandonar el mundo en el que creció para acceder a un espacio de aprendizaje y creatividad.

2.2.1.5. Dimensiones de los juegos lúdicos

Para Moreno (2002) el juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje, adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas, es un proceso que debe ser programado en tres momentos en su desarrollo, planificación, ejecución y evaluación:

Planificación

“Los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado

como propuesta propia de los niños. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización.

Ejecución

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

Evaluación

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

2.2.2. Habilidades matemáticas

2.2.2.1. Definición

Para Roig y Linares (2014) Señalan que esto significa que los estudiantes construyen su conducta separadamente de la actividad matemática. Combinando estos elementos, pueden resolver problemas matemáticos.

Por lo tanto, no solo participan en la preparación de los estudiantes, sino que también permiten el uso de un sistema de movimientos complejo e interdependiente de operaciones matemáticas definidas. Todos implican la posibilidad y la necesidad de encontrar e interpretar las acciones y consecuencias que presentan. Todos estos están contextualizados en el lenguaje apropiado.

2.2.2.2. Características de las habilidades matemáticas

b.1 Habilidades matemáticas atendiendo al objeto de la actividad matemática

Boal et al. (2012) afirmaron que las matemáticas son un proceso de enseñanza y aprendizaje que integra diversos elementos como la generación de conceptos, teoremas y sus respectivas demostraciones, procedimientos y resolución de problemas.

Por otro lado Arceo et al.(2012) argumentan que “en las operaciones matemáticas se realizan acciones y actividades, es decir, los estudiantes cuentan con las estrategias necesarias y se despliegan efectivamente los métodos respectivos para su implementación (p. 143)

Los componentes que integran operaciones matemáticas ya referencian los objetos matemáticos sobre los que se realizan las operaciones, todo complejo, todo complejo, todo menos propiedades se convierten en definiciones matemáticas, y su continuidad es procedimental e integran la situación y problemas matemáticos adicionales.

Todas las operaciones matemáticas están enmarcadas por las acciones y operaciones realizadas para caracterizar y al mismo tiempo diferenciar las siguientes habilidades matemáticas. y resolución de problemas.

c. Habilidades matemáticas según el nivel de sistematicidad de las operaciones matemáticas

Se caracterizan por tres etapas que se refieren a operaciones matemáticas. Es decir, de general a singular, en la forma:

- Competencias posesivas relacionadas con la resolución de problemas matemáticos, es decir, que los estudiantes utilicen conceptos, teoremas y procedimientos matemáticos como herramientas y utilicen estrategias de trabajo empírico para codificar sistemáticamente estas herramientas y utilizar el método correspondiente.

- Habilidades matemáticas básicas. Es una estructura que los estudiantes crean al resolver problemas matemáticos o realizar los análisis correspondientes. Todos estos se consideran parte del objetivo de ayudar a los estudiantes a hacer frente a sus respectivos problemas. Durante el proceso, puede encontrar formas de lograr una o más soluciones correspondientes. De esta manera, el enfoque está en desarrollar las habilidades de los estudiantes porque los requisitos para que los estudiantes resuelvan problemas son diversos y aquí es donde los estudiantes encuentran diferentes formas de resolver problemas y los problemas que enfrentan.

- Las habilidades matemáticas básicas que se convierten en la estructura de varios procedimientos concretos se derivan cuando se establecen los conceptos, teoremas o las formas en que funcionan los procedimientos, es decir, los vínculos correspondientes entre ellos. Puede especificar las operaciones que desee durante el

cálculo. Esta competencia que posee el estudiante, reflejada en condiciones reales o concretas, es todo lo que se necesita para adquirir las destrezas que constituyen la formulación o uso de cada definición, cosas que debe poseer similares a procedimientos y características. Estudiantes. Todo lo relacionado con las habilidades matemáticas le permite comprender e interpretar todas las etapas del desarrollo de un estudiante. Esto puede o no resolver problemas matemáticos, pero el objetivo siempre es utilizar cada recurso de aprendizaje para resolver un contexto dado.

d. Etapas de formación del sistema de habilidades matemáticas.

Para Miguel et al. (2014) argumentan que cada sistema de integración de habilidades matemáticas, cada proceso involucrado en los tres niveles de integración, es una respuesta a una serie de lecciones que integran al profesor y al alumno. total disponible. La relación integrada entre desarrollo, educación y educación y la tendencia a reflejar el concepto de Vygotsky de “zona de desarrollo próximo”, es decir, la educación que los representantes de los respectivos modelos estructurales reflejaron en sus problemas. Todo ello incluye un rol que implica o representa la resolución de problemas, el eje en el que coincide la formación matemática, y una descripción de la estructura global, es decir, del proceso de enseñanza y aprendizaje, a partir de las dos funciones.

De Cuba (2010) sostiene que un problema consta de las siguientes etapas: planificación, comprensión y análisis de problemas tanto específicos como esenciales, todo lo cual involucra habilidades matemáticas. - La etapa de formación, entrenamiento y sistematización de las habilidades matemáticas, consideradas básicas y rudimentarias. es decir, ejecutar el sistema de habilidades.

- Aplicar un sistema de conocimientos y habilidades enfocado a la resolución de problemas que se consideran diversos. Es decir, se trata de perfeccionar el respeto del sistema de competencias. La primera etapa es por tanto la función de la etapa en la que el alumno tiene que captar el problema y, desde el principio, recibir definiciones, teoremas o procedimientos, y una dirección inicial ponderada de la técnica, esto le puede ayudar a comprender y dar la justificación correspondiente para la solución correspondiente.

El siguiente paso (Paso 2) es una continuación del primer paso. Aquí las definiciones, teoremas y procedimientos se toman de la interpretación como si fueran una herramienta centralizada que pudiera realizar la solución de problemas correspondiente después de utilizar los procedimientos correspondientes. Los ejercicios correspondientes se proporcionan aquí para facilitar la integración del sistema de los conocimientos y habilidades resueltos a través de secuencias y estructuras correspondientes.

En la tercera etapa, basada en ejemplos ya preparados, se sugiere que los estudiantes que integren varios patrones de conocimiento matemático y sus habilidades correspondientes podrán tener su propia orientación de forma independiente. Encuentra y resuelve problemas.

III.HIPÓTESIS

Hipótesis general:

Existe relación entre juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años en la de I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021.

Hipótesis Estadísticas:

H₀: NO existe relación entre juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años en la de I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021.

H₁: Existe relación entre juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años en la de I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación.

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

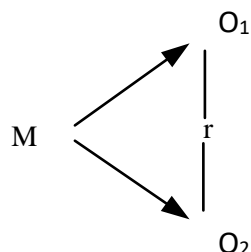
El nivel de investigación es descriptivo por que busca recoger información acerca del planteamiento del problema que se quiere estudiar. Arias (2014) se refiere a caracterizar un acontecimiento, ser humano o conjunto, con el propósito de definir su estructura o comportamiento. Los resultados de esta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

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

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

Asimismo, Flores (2011) señala que el análisis correlacional, es el que realiza una descripción existente entre dos o más variables, pero sin que se atribuya a determinada variable lo que se produce en la otra, siendo muy eficaz, porque

permite determinar si presentan algo en común. De ser así, se comprueba la correlación, si ésta es alta indica mayor relación entre las dos variables.



donde:

M = Muestra

O1 = Observaciones de los juegos lúdicos

O2 = Observaciones de las habilidades matemáticas

r = Es la correlación entre las variables observadas.

5.2. Población y muestra

Población

La población se encuentra constituida por 82 niños y niñas de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021.

Tabla 1 Población

AULA	SEXO		TOTAL
	H	M	
3 AÑOS	13	7	20
4 AÑOS	10	12	22
5 AÑOS	10	10	20
Total	33	29	82

Muestra

La muestra está constituida con 10 niños y 10 niñas de 5 años.

Tabla 2 Muestra

AULA	VARONES	MUJERES	TOTAL
5 AÑOS	10	10	20

Criterios de inclusión

Se trabajó con los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021.

Criterios de exclusión

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

No se tomaron en cuenta a los niños retirados

4.3. Definición y Operacionalización de variables

Juegos Lúdicos Según Lezcano (2014) el juego lúdico “es la actividad individual y específica que realiza toda persona, porque conocido es un aspecto necesario para el desarrollo del niño en su infancia, convirtiéndose en el único camino para comprender y lograr su establecimiento dentro del aspecto social” (p. 69). En sí, significa disfrutar un momento y descubrir nuevos aspectos.

Habilidades Matemáticas Según Roig y Linares (2014) manifiestan que significa que el alumno construye inseparablemente su actuar en función de una actividad matemática, acto que le proporciona la oportunidad de buscar o usar definiciones, propiedades, procedimientos matemáticos, estrategias, razonamientos y juicios; elementos que en conjunto permitirán la resolución de los problemas matemáticos.

TÍTULO: Juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
JUEGOS LÚDICOS	Según Lescano (2014) el juego lúdico “es la actividad individual y específica que realiza toda persona, porque conocido es un aspecto necesario para el desarrollo del niño en su infancia, convirtiéndose en el único camino para comprender y lograr su establecimiento dentro del aspecto social” (p. 69). En sí, significa disfrutar un momento y descubrir nuevos aspectos.	Planificación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad.	Distribuye los juegos apropiados y necesarios
				Dialoga con sus compañeros y establece acuerdos.
				Escoge los juegos de su preferencia
		Ejecución	Se comunica con sus compañeros y juega libremente compartiendo materiales.	Juega con autonomía y espontaneidad.
				Expresa lo que no le gusta durante esta actividad.
				Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales
		Evaluación	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.
				Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias
				Expone de manera entendible lo que hizo.
				Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.
HABILIDADES MATEMÁTICAS	Según Roig y Linares (2014) manifiestan que significa que el alumno construye	Conteo y Orden	Identifica cantidades con montos iguales y diferentes.	Relaciona objetos y figuras.
				Forma series con objetos y seres de su entorno según su tamaño

<p>inseparablemente su actuar en función de una actividad matemática, acto que le proporciona la oportunidad de buscar o usar definiciones, propiedades, procedimientos matemáticos, estrategias, razonamientos y juicios; elementos que en conjunto permitirán la resolución de los problemas matemáticos.</p>			<p>Emplea el conteo con material concreto como ayuda.</p>
			<p>Señala el orden cuando realizan una actividad.</p>
	<p>Cantidad y Clasificación</p>	<p>Identifica cantidades con montos iguales y diferentes.</p>	<p>Ordena objetos de su aula de grande a pequeño.</p>
			<p>Explora e identifica características de los cuerpos geométricos.</p>
			<p>Relaciona objetos</p>
	<p>Comparación</p>	<p>Ordena de forma creciente y decreciente.</p>	<p>Compara y describe objetos por su textura y color.</p>
			<p>Compara semejanzas y diferencias en material concreto.</p>
			<p>Compara longitudes utilizando sus manos y pies.</p>

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

La observación:

La técnica es la observación, mediante la cual se puede observar de manera natural y espontánea cómo se comporta el alumno a través de todas sus expresiones. En conclusión, el docente es el que ve en forma directa todo lo concerniente al aprendizaje (Hernández et al, 2016).

Usar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizará en la investigación a llevar a cabo, la que será aplicada a los niños y niñas de cinco años y permitirá observar el logro de las capacidades en el área de matemática.

4.4.2. Instrumentos

Lista de cotejo: Es usado cuando se desea escribir lo que se observa, confeccionando un listado en el cual se detallan las características que se relacionan con el modo de comportarse de los alumnos y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es el más propicio cuando se desea registrar los desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados (Hernández et al, 2016).

4.5. Plan de análisis

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento

estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no asta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Según Rodríguez (2003) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto, se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

Tabla 1: Baremo del logro de capacidades

	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Tipo de calificación	15 – 20	A Logrado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 – 14	B proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0 - 10	C inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: Juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021.

VARIABLES	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DISEÑO
Variable 01: Juegos Lúdicos	¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.?	Objetivo general: Determinar la relación de los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021. Objetivos específicos: Establecer la relación de los juegos lúdicos con respecto al conteo y orden en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021. Establecer la relación de los juegos lúdicos con respecto a la cantidad y clasificación en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.. Establecer la relación de los juegos lúdicos con respecto a la comparación en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021..	Existe relación entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas en los niños y niñas de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.	Tipo: Cuantitativo Diseño: Correlacional Nivel: Descriptivo

4.7. Principios éticos

Este proyecto de investigación se encuentra establecido por los siguientes principios, del código de ética de la Universidad los Ángeles de Chimbote.

Protección a las personas: Las personas en una investigación son el fin y no el medio, por tal motivo necesitan un exhaustivo grado de protección, teniendo que determinarse de acuerdo al permiso de usos de datos personales. Teniendo muy en claro el respeto absoluto por los derechos fundamentales de la persona que participa, como la dignidad, la identidad y sobretodo la privacidad, con mucha mayor razón si se encuentran en algún grado de vulnerabilidad.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad: La investigación que implica o que se relaciona con el medio ambiente y la biodiversidad, deberá tomar medidas que atenúen el daño e incluso se eviten, inclinándose la balanza en favor del respecto a la vida de los animales, así como el cuidado de la vegetación, anteponiéndose a los fines científico.

Libre disposición y derecho a estar informado: aquellas personas que realizan actividades de investigación, en las que son partícipes de tal, tienen el derecho a estar informadas sobre el propósito y finalidad de dicha investigación, teniendo la voluntad de participar de ella o de eximirse.

Beneficencia no maleficencia: Se debe tener en cuenta el bienestar de las personas que participan en una investigación, cabe recalcar que la conducta de la persona que lleva a cabo una investigación deberá tener presente estas reglas: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia: el investigador acudirá al juicio de ponderación, para una adecuada toma de decisiones, asimismo tomando precauciones, para asegurar el sesgo y

limitación de la capacidad y conocimiento, con el fin de no tolerar prácticas injustas y lograr la equidad y justicia de los inmersos en la investigación.

Integridad científica: la integridad es un conjunto de valores que no solo debe regir en la actividad científica del investigador, sino también a sus actividades de enseñanza a en su ejercicio profesional.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Objetivo general

Determinar la relación de los juegos lúdicos y las habilidades matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.

Tabla 3

Relación de los juegos lúdicos y la habilidad matemática en los niños de 5 años

Nivel	Resultados			
	juegos lúdicos		habilidades matemáticas	
	fi	%	fi	%
Logrado	13	65%	11	55%
Proceso	6	30%	8	40%
Inicio	1	5%	1	5%
Total	20	100%	20	100%

$p = 0,02$ ($p < 0,05$), $r = ,776^{**}$

Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes 5 años 2021

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,776** con una confianza del 95% relación a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una relación alta entre las variables, con un $p = 0,02$ ($p < 0,05$) rechazándose la hipótesis nula. Podemos afirmar el mayor porcentaje está en la escala logrado

Objetivo específico 1

Establecer la relación entre los juegos lúdicos con respecto al conteo y orden en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.

Tabla 4

Relación de los juegos lúdicos y el Conteo y Ordenen los niños de la muestra

Nivel	Resultados			
	juegos lúdicos		reconocer y clasificar	
	fi	%	fi	%
Logrado	12	60%	14	70%
Proceso	7	35%	6	30%
Inicio	1	5%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

$p = 0,01$ ($p < 0,05$), $r = ,793^{**}$

Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes 5 años 2021

Como se observa, el Rho de Spearman es ,793; entonces se puede concluir que existe relación alta entre los juegos lúdicos con respecto al conteo y orden en los en los estudiantes estudiados. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

Objetivo específico 2

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la Cantidad y Clasificación en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.

Tabla 5

Relación de los juegos lúdicos y la Cantidad y Clasificación en los niños de la muestra

Nivel	Resultados			
	juegos lúdicos		Cantidad y Clasificación	
	fi	%	fi	%
Logrado	11	55%	14	70%
Proceso	8	40%	6	30%
Inicio	1	5%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

$$p = 0,01 (p < 0,05), r = ,764^{**}$$

Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes 5 años 2021

Como se observa, el Rho de Spearman es ,764; entonces se puede concluir que existe relación alta entre los juegos lúdicos y la Cantidad y Clasificación en los estudiantes estudiados. Además, la Sig. Bilateral es igual a ,001.

Objetivo específico 3

Establecer la relación entre los juegos lúdicos con respecto a la comparación en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021

Tabla 6

Relación de los juegos lúdicos y la comparación en los niños de la muestra

Nivel	Resultados			
	juegos lúdicos		comparación	
	fi	%	fi	%
Logrado	10	50%	13	65%
Proceso	8	40%	6	30%
Inicio	2	10%	1	5%
Total	20	100%	20	100%

$$p = 0,01 (p < 0,05), r = ,734^{**}$$

Fuente: Lista de cotejo aplicado a estudiantes 5 años 2021

Como se observa, el Rho de Spearman es ,734; entonces se puede concluir que existe relación alta entre los juegos lúdicos y la comparación en los estudiantes estudiados. Además, la Sig. Bilateral es igual a ,001.

5.2. Análisis de los Resultados

Un propósito de análisis estadístico consiste en tomar muchos datos sobre una categoría de personas u objetos, y resumir esta información en pocas cifras

matemáticas exactas, tablas o figuras. Este primer paso en estadística se llama estadística descriptiva

En relación al objetivo general que es relación que existe entre relación de los juegos lúdicos en las habilidades matemáticas en los niños de 5 Años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021. Es que hay una correlación alta entre las variables juegos lúdicos en el aprendizaje El coeficiente hallado $r = ,776$, concluimos que ambas variables se relacionan alta, podemos atribuir que la variable juegos lúdicos influye en el aprendizaje. Baca, M. (2017) en su tesis juegos lúdicos y las habilidad matemática en los niños de 5 años de la I.E. # 2227 anexo Tambillos 2018 Realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, teniendo como objetivo general determinar si juegos lúdicos se relaciona con el habilidades matemática en los niños de 5 años de la I.E. # 2227 Anexo Tambillos 2016 y concluyó que el logro previsto del programa de juegos lúdicos que realizan los niños en se observa que el 10% de los niños a obtenido una calificación de A y el 40% de niños a obtenido una calificación B y el 50% obtuvo C, es decir los niños no tienen conocimiento de los juegos lúdicos y su nivel de logro de aprendizaje es bajo. Los resultados del diseño y programa de los juegos lúdicos se observan en la que existe relación de los juegos lúdicos y su logro de aprendizaje

Este estudio, apoyado por Bautista (2012), tuvo como objetivo determinar la relación entre el estilo de aprendizaje y el nivel de resultado del aprendizaje, y utilizó los estilos de aprendizaje propuestos en el estudio (reflexivo, teórico, activo, pragmático). los resultados del aprendizaje. El juego didáctico de los niños de 5 años de la muestra está referida a todas las actividades lúdicas que facilitan el aprendizaje de la matemática. Algunos juegos como suma con dados, tangram, botón perdido,

umentando, quitando, entre otros facilita el aprendizaje significativo de la matemática

En relación al primer objetivo específico que es la relación entre los de los juegos lúdicos con respecto al conteo y orden en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba, es que la correlación que existe es que el coeficiente hallado $r = ,793$ cuantifica la relación entre los juegos lúdicos y la C al conteo y orden de los niños, concluimos que ambas variables se relacionan de manera alta.

Rivas (2016), en su estudio Metodología Lúdica para Motivar el Aprendizaje, de la Universidad Rafael Landívar, Guatemala, llegó a la siguiente conclusión: es importante que el proceso educativo haya mejorado aplicando, ya que establecer actividades lúdicas recreativas es una herramienta para que los docentes aprendan y enriquezcan las actividades en el aula y faciliten el proceso educativo Evoca emoción, animación, creatividad e imaginación en los estudiantes los establos de la Universidad de Cartagena, Colombia En un trabajo sobre el juego como estrategia didáctica para el aprendizaje crítico concluyó: El juego como estrategia para mejorar los procesos. El proceso de enseñanza y aprendizaje, la energía lúdica de los niños son importantes, porque están sobrevalorados en la educación y la formación. Bueno, son parte del juego lúdico y, en general, mejoran el rendimiento en el funcionamiento mental en particular.

En relación al segundo y tercer objetivo específico que es la relación entre los juegos lúdicos y la cantidad, clasificación y comparación en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021. la correlación que existe es que el coeficiente hallado $r = ,764$ y $r = 0.734$ cuantifica la relación entre los juegos lúdicos y Actúa y

piensa en situaciones de cantidad y comparación, concluimos que ambas dimensiones se relacionan de manera positiva fuerte, podemos atribuir que la dimensión cantidad, clasificación y comparación influye en los niños

Comparando con el trabajo científico de García (2017), en su trabajo titulado Juegos Educativos para el Aprendizaje de las Matemáticas, la Universidad Rafael Landívar de Guatemala concluyó solo en el grupo control y no se aplicó el juego. Maximiza tu capacidad de pensar. El grupo control tuvo una media muestral de 44,96 y el grupo experimental llegó a 59,6, por lo que la diferencia entre ambos grupos fue de 14,64. El mayor peso obtenido por el grupo control estuvo entre 58 y 61 puntos, correspondiente al 13% de las muestras, mientras que el grupo experimental fue ponderado entre 69 y 71 puntos, correspondiente al 20% de los estudiantes, y los dos grupos Equivalente a Hay una diferencia del 7% en el número de alumnos, unos 10 puntos, lo que demuestra una vez más que los juegos educativos han logrado sus objetivos educativos, enfatizando en ser activos y no solo puntuales 2 meses.

Baca (2016) Trabajo “Programa de juegos de entretenimiento para mejorar las matemáticas en niños de 5 años” I.E., concluyó que el desempeño esperado de un programa recreativo realizado por niños se observaría si el 10% de los niños obtuviera una A, el 40% de los los niños obtuvieron una B y el 50% obtuvieron una C. Estoy aquí. Es decir, no tienen conocimientos de juegos divertidos y su nivel de aprendizaje es bajo. Como resultado de los programas y diseños de juegos lúdicos, se observó que el rendimiento académico de los niños mejoró al aplicar los programas de juegos lúdicos. Después de aplicar los juegos divertidos, puede comparar el rendimiento académico de los niños a través de pruebas previas y posteriores a la prueba y obtener los resultados. Una medida del nivel de aprendizaje de los niños que obtuvieron

calificaciones A en el 10 % de las pruebas preliminares y calificaciones A después del 100 % de las pruebas.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó la relación alta entre los juegos lúdicos y las habilidades matemática en los niños de niños de 5 Años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021, podemos atribuir que la variable juegos lúdicos se relaciona con las habilidades matemáticas
2. Se encontró una relación alta entre los juegos lúdicos y el conteo y orden en en los os niños de 5 Años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.
3. Se determinó la relación alta entre los juegos lúdicos y la Cantidad y Clasificación en los niños de 5 Años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021
4. Se determinó la relación alta entre los juegos lúdicos y la Comparación en los niños de 5 Años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021,
5. Lo más importante es determinar los datos cuantitativos de las variables anteriores, este método es más útil para determinar si existe una alta correlación entre las dos variables.

VII.RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes de los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021, continuar con la aplicación de juegos lúdicos en el aula o fuera de ella.

Promover el juego como un factor educativo de gran importancia para el aprendizaje de las matemáticas, no solo como un medio de distracción y recreación, está claro que el juego es una actividad que se realiza en beneficios de nuestro aspecto de la vida.

Utilizar constantemente los juegos educativos ya que permiten mayor recepción en los estudiantes y hacen que las competencias planteadas se alcancen dando una mejora en el aprendizaje de la matemática.

Buscar e implementar constantemente nuevas metodologías y técnicas de enseñanza para el aprendizaje de la matemática, que permitan la interacción entre los principales miembros de la comunidad educativa

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arceo, F. , Rojas, G. & González, E. (2012). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Editorial Mc Graw Hill.
- Boal, N., Bueno, C., Lerís, M. & Sein-Echaluce, M. (2012). *Las habilidades matemáticas evaluadas en las pruebas de acceso a la universidad. Un estudio en varias universidades públicas españolas*. *de Investigación Educativa*, 26(1).
- De Cuba, S. (2010). *La resolución de problemas en la estructuración de un sistema de habilidades matemáticas en la escuela media cubana*. Libertad.
- De Miguel, M., Alfaro, I., Apodaca, P., Arias, J., García, E., & Lobato, C. . (2014). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza editorial.
- Díaz, C. (2019). *Juego lúdico y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°403 - Pimentel, 2019*. [Tesis de pregrado]: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39050/D%c3%a1daz_NCE.pdf?sequence=1&isA.
- Fernandez, L. (2014). *El juego lúdico y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica*. [Tesis de posgrado]: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/5448/FernandezQuintanaLaura.pdf?sequence=1>.
- Flores, I. (2011). *Elaboración de materiales educativos con recursos de la zona*. Lima, Perú: Editorial Ricardo Cuenca.
- Guevara, M. (2019). *El juego lúdico en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao*. [Tesis de pregrado]: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zulo.
- Hernández, C., Fernández, R. y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. (6a. ed.). Mc Graw Hill.

- Lescano, Y. (2014). *El juego: Teorías y reflexiones*. México: Trillas.
- Malajovich, I. (2015). *Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y enseñanza*. Madrid: Fondo Educativo Interamericano, S.A.
- Marcillo, C. (2015). *Incidencia del juego lúdico en el desarrollo emocional en niños de 18 a 24 meses del centro de desarrollo infantil "Tierra de Hombres"*. . [Tesis de pregrado]: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/7642/1/T-UC-0007-54pi.pdf>.
- Mendoza, R. (2016). *Taller basado en la metodología de la hora del juego lúdico en los sectores para desarrollar habilidades de interacción social*. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Ministerio de Educación (Minedu). (2015). *La hora del juego lúdico en los sectores. Guía para educadores*. Lima, Perú: San Marcos.
- Ministerio de Educación, MINEDU. (2019). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores*. Perú: San Marcos.
- Mora, A. (2015). *El juego en el aprendizaje de la escritura: fundamento de las estrategias lúdicas*. https://books.google.com.pe/books?id=IjKPieUggSgC&pg=PA12&dq=el+juego+y+el+aprendizaje&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego+y+el+aprendizaje&f=false.
- Roig, I. y Linares, S. . (2014). *Dimensiones de la Competencia Matemática*. España: Universidad de Alicante.
- Ugáz, A. y Vargas, S. . (2019). *El juego lúdico en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial-II ciclo, Trujillo 2018*. [Tesis de pregrado]: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35801/ugaz_aa.pdf?sequence=1&isAllow.
- Talízina, N. (2008). *Psicología de la enseñanza*. Editorial Progreso.

Anexos

Anexo 1: Instrumentos

JUEGOS LÚDICOS			
Planificación			
N°	ITEMS	SI	NO
1	Distribuye los juegos apropiados y necesarios		
2	Dialoga con sus compañeros y establece acuerdos.		
3	Escoge los juegos de su preferencia		
Ejecución			
1	Juega con autonomía y espontaneidad.		
2	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
3	Expone de manera entendible lo que hizo		
Evaluación			
1	Juega con autonomía y espontaneidad.		
2	Expresa lo que no le gusta durante esta actividad		
3	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales		
4	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.		
Habilidades Matemáticas			
Conteo y Orden			
Ítems			
1	Relaciona objetos y figuras.		
2	Forma series con objetos y seres de su entorno según su tamaño.		
3	Emplea el conteo con material concreto como ayuda		
4	Señala el orden cuando realizan una actividad.		
Cantidad y Clasificación			
1	Ordena objetos de su aula de grande a pequeño.		
2	Explora e identifica características de los cuerpos geométricos.		
3	Relaciona objetos		
Comparación			
1	Compara y describe objetos por su textura y color.		
2	Compara semejanzas y diferencias en material concreto		
3	Compara longitudes utilizando sus manos y pies.		

Validación de instrumentos

TÍTULO: JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 162 BARRIO FIRURA CAJABAMBA 2021											
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE PROPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACION Y/O RECOMENDACIONES	
				S I M P R	A V R	Relación entre la variable y la dimensión	Relación entre la dimensión y el desempeño	Relación entre el desempeño y el IAP	SI		NO
JUEGOS LÚDICOS	Planificación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad.	Distribuye los juegos apropiados y necesarios	X		X	X	X			
			Dialoga con sus compañeros y establece acuerdos.	X		X	X	X			
			Escoge los juegos de su preferencia	X		X	X	X			
	Ejecución	Se comunica con sus compañeros y juega libremente compartiendo materiales.	Juega con autonomía y espontaneidad.	X		X	X	X			
			Expresa lo que no le gusta durante esta actividad.	X		X	X	X			
			Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales	X		X	X	X			
	Evaluación	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	X		X	X	X			
			Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias	X		X	X	X			
			Expone de manera entendible lo que hizo.	X		X	X	X			
			Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	X		X	X	X			
	HABILIDADES MATEMÁTICAS	Razonamiento y Demostración	Conteo y Orden	Relaciona objetos y figuras.	X		X	X	X		
				Forma series con objetos y seres de su entorno según su tamaño	X		X	X	X		
Emplea el conteo con material concreto como ayuda.				X		X	X	X			
Señala el orden cuando realizan una actividad.				X		X	X	X			
Resolución de problemas		Cantidad y Clasificación	Ordena objetos de su aula de grande a pequeño.	X		X	X	X			
			Explora e identifica características de los cuerpos geométricos.	X		X	X	X			
			Relaciona objetos	X		X	X	X			
Comunicación Matemática		Comparación	Compara y describe objetos por su textura y color.	X		X	X	X			
			Compara semejanzas y diferencias en material concreto.	X		X	X	X			
	Compara longitudes utilizando sus manos y pies.		X		X	X	X				



Dra. YESSICA ISABEL ALVA CHÁVEZ

DNI 18226389



Dra. Emma Yessenia Paredes Pastor

DNI 18138912



Mg. Pérez Mena Celina

DNI 16712856

Anexo 2: Consentimiento informado.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

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

La presente investigación se titula:

Juegos Lúdicos y el Desarrollo de las Habilidades Matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021..

y es dirigido por Reyna Marcos Saidy, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: determinar la relación de juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 barrio Piura Cajabamba 2021.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

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

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

Nombre:

Fecha:

Correo electrónico: _____

Firma del participante: _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

Matriz de datos

n	variable 01										total de variable	variable 02										total de
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10		p0	p1	p2	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	
0	1	2	1	1	1	2	1	2	1	0	12	1	1	2	0	1	1	1	2	0	1	10
1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	17	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	12
2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	17	2	2	2	0	1	2	2	2	0	1	14
4	1	2	2	1	0	0	1	1	1	2	11	1	1	2	0	1	1	1	2	0	1	10
5	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	14	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16
6	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	17	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	16
7	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	16	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	16
8	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	15	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
9	2	1	2	1	2	1	0	2	0	2	13	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	18
10	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
11	1	2	2	2	2	0	2	1	1	2	15	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	15
12	2	1	2	2	2	0	2	1	2	2	16	1	1	1	1	0	0	2	1	1	2	10
13	0	0	2	1	2	1	2	1	1	2	12	0	2	2	1	2	1	0	0	2	0	10
14	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17	0	2	2	0	1	1	0	1	2	0	9
15	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	14	0	2	1	0	1	1	1	1	2	2	11
16	1	1	0	1	1	1	1	2	2	0	10	1	2	1	1	1	2	1	0	1	2	12
17	2	2	1	1	1	2	1	2	0	0	12	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	14
18	0	2	1	1	0	2	0	2	2	0	10	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	17
19	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
20	1	2	2	2	2	0	2	1	1	2	15	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	15