



UNIVERSIDAD NACIONAL

“PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO

SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA DOCENTE

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL
GRADO A C A D E M I C O DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

**Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar
aprendizajes significativos en los estudiantes de la I.E. N°17008**

Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo

AUTOR: Correa Hurtado Percy Doner

ASESOR: Jose Wilder Herrera Vargas

CUTERVO – PERÚ

2019

1. Resumen

El objetivo del presente estudio es básicamente determinar cómo la aplicación de juegos recreativos puede mejorar el importante aprendizaje en matemáticas de los niños y niñas de la escuela primaria, del distrito I.E. N°17008 Barbecho distrito de Querecotillo - Cutervo. Para el desarrollo de la metodología el tipo de investigación fue explicativo y se optó por un diseño de investigación preexperimental de un grupo.

La población se encontraba conformada por 16 niños y niñas de escuelas primarias de las instituciones educativas mencionadas.

Luego de aplicar este procedimiento se logró una ganancia de aprendizaje de 11.245 puntos, los resultados obtenidos por la diferencia de medias también cayeron con un diferencial de 0,951. El coeficiente de variación arrojó una homogeneidad de 38,10% para las pruebas pre test y un 17,38% para las pruebas pos test. Finalmente mencionamos que el uso de programas basados en juegos de entretenimiento es efectivo y complementa importantes aprendizajes de matemáticas.

PALABRAS CLAVES: juegos recreativos- logró- homogeneidad

2. Abstract

The objective of this study is basically to determine how the application of recreational games can improve the important learning in mathematics of primary school boys and girls in the I.E. district. N°17008 Fallow Querecotillo Cutervo. For the development of the methodology, the type of research was explanatory and a pre-experimental research design of one group was chosen.

The population was made up of 16 boys and girls from primary schools of the aforementioned educational institutions.

After applying this procedure, a learning gain of 11,245 points was achieved, the results obtained by the difference of means also fell with a differential of 0.951.

The coefficient of variation showed a homogeneity of 38.10% for the pre-test tests and 17.38% for the post-test tests. Finally, we mention that the use of programs based on entertainment games is effective and complements important mathematics learning.

KEYWORDS: recreational games- achieved- homogeneity

Índice

Contenido

2. Título	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract.....	iv
Índice	v
5. Introducción.....	1
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	1
5.1.1. Antecedentes	1
5.1.2. Fundamentación Científica	4
5.1.3. Bases Teóricas de Juegos Recreativos.....	9
5.1.4. Bases Teóricas del Aprendizaje Significativo.....	14
5.2. Justificación de la Investigación	20
5.3. Problema	21
5.3.1. Descripción de la Realidad Problema	21
5.4. Conceptuación y Operacionalización de las Variables	24
5.4.1. Variable (1)	24
5.4.2. Variable (2)	24
5.1.1. Operacionalización de la Variable (1)	21
5.1.2. Operacionalización de la Variable (2)	22
5.2. Hipótesis	23
5.3. Objetivos	23
5.3.1. Objetivo General.....	23
5.3.2. Objetivos Específicos	23
6. Metodología.....	24
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	24
6.2. Población- Muestra.....	24
6.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación	25
6.4. Procesamiento y Análisis de la Información	26
6.4.1. Técnicas de Estadística Descriptiva	26
6.4.2. Técnica de Estadística Inferencial	28
6.5. Control de Calidad de los Datos	29
6.5.1. Confiabilidad de los Instrumentos de Recolección de Datos.....	29
6.5.2. Validación de los Instrumentos de Recolección de Datos	29

6.6. Procedimiento para recolectar la información	29
6.7. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	29
7. Resultados.....	30
7.1. Resultados Descriptivos.....	30
7.1.1. Características Generales de la Muestra en Estudio	30
7.2. Resultados Inferenciales	33
7.2.1. Hipótesis Estadística.....	33
7.2.2. Función o Estadística de Prueba	33
7.2.3. Valor Calculado.....	34
7.2.4. Decisión Estadística	36
8. Análisis y discusión	37
9. Conclusiones.....	39
10. Recomendaciones	40
11. Referencias Bibliografía.....	41
12. Anexos y Apéndice.....	45

5. Introducción

5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica

5.1.1. Antecedentes

Durante el trabajo de investigación, combinado con el objeto investigado, se realizó un análisis profundo de las fuentes bibliográficas y de los trabajos (tesis) de investigación y se ofrecieron los siguientes antecedentes de investigación:

5.1.1.1. En el Contexto Internacional

Prieto, Ana (2010). Actividades Recreativas para un Aprendizaje Significativo en las Escuelas Básicas (tesis de maestría). Universidad del Zulia, Venezuela. El tipo de investigación fue un diseño descriptivo, de campo, transversal, no experimental. La población está conformada por tres (3) docentes y noventa (90) estudiantes. Los datos fueron recopilados mediante cuestionarios y verificados por cinco (5) expertos. Utilizando la fórmula alfa de Cronbach para calcular la confiabilidad, la puntuación del profesor fue de 0,90 y la del alumno de 0,92. Los datos fueron procesados mediante el programa estadístico SSPS versión 13.0. Los resultados muestran que el uso de indicadores de creatividad es moderadamente positivo. Para las actividades de ocio relacionadas con la fluidez y la creatividad, la curiosidad y la motivación, los resultados se resumieron en la categoría moderadamente negativa. Para determinar el tipo de juego se cumplieron criterios negativos moderados según diversas teorías del aprendizaje significativo. Los resultados sobre las formas de aprendizaje de los profesores giran activamente en torno al aprendizaje conceptual.

Gómez, Tatiana, Patricia, Olga & Rodríguez, Sandra (2015). La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga (tesis de titulación). Universidad del Tolima, Colombia. El proceso de investigación utilizó métodos y herramientas como la observación, encuestas formales e informales, investigación documental y diarios de campo (primera fase); cuestionarios etnográficos, talleres y actividades extensas; buscando así caracterizar el mundo de la educación (segunda fase), identificar desafíos institucionales e implementar intervenciones educativas para lograr cambios perceptivos dirigidos al uso de juegos, desarrollar habilidades y mejorar el aprendizaje temprano.

5.1.1.2. En el Contexto Nacional

Lachi, Roxana (2015). Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para Desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (as) de Primaria (tesis de titulación). Universidad San Ignacio del Oyola, Perú. El objetivo del estudio es desarrollar estrategias de juegos tradicionales para mejorar las habilidades numéricas y operativas de estudiantes de educación primaria; el método utilizado es el enfoque cualitativo para la previsión; teniendo como muestra niños de 6 años y dos maestras, un total de 6 niños y 2 maestras; Para obtener datos, administramos la Prueba de Evaluación Temprana de Matemáticas (TEMT) a los niños y realizamos entrevistas con los maestros. Según la teoría del enfoque cognitivo social y de resolución de problemas, el diagnóstico muestra un bajo nivel de desarrollo numérico y matemático. Las habilidades numéricas de los niños se ven afectadas porque los docentes no utilizan estrategias que promuevan el desarrollo de conceptos matemáticos básicos, no comprenden las partes teóricas de la materia y utilizan pocos materiales didácticos.

Quispe, Gregoria (2018). Las Actividades Lúdicas que Utilizan los Docentes del Nivel Primaria para Desarrollar el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de las Instituciones Educativas del Distrito de Canaria Región Ayacucho Durante el Año Académico 2018 (tesis de titulación). Universidad Católica los Angeles de Chimbote, Perú. El método utilizado en el estudio fue cuantitativo, descriptivo y no experimental. El grupo de investigación estuvo formado por 24 docentes y 96 estudiantes. Los resultados muestran que el 50% de las 15 preguntas del cuestionario, a juzgar por el primer cuestionario rellenado por los profesores sobre la calidad de los juegos que utilizaban, respondieron que las actividades de entretenimiento son suficientes. A juzgar por la segunda prueba sobre el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes en la escuela primaria, los resultados de la prueba de 15 preguntas para profesores mostraron que el 58% de los estudiantes dijeron que sus alumnos habían logrado un aprendizaje efectivo y significativo. Por lo tanto, las actividades extracurriculares son muy importantes para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 6, 7 y 8 años, ya que ayudan a cultivar el aprendizaje significativo de los estudiantes de 6, 7 y 8 años de primaria.

5.1.1.3. En el Contexto Local

Huamán, Rosa (2016). Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 6 Años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015 (tesis de titulación).

Universidad los Angeles de Chimbote, Perú.” El objetivo general de este estudio es determinar los efectos de programas de juegos recreativos basados en un enfoque cooperativo para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de 6 años de edad I.E N° 82318, Calluan Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba - 2015. Se utilizaron estadísticas descriptivo e inferencial para procesar los datos para explicar las variables de acuerdo con los objetivos de la investigación. Se utilizó estadística comparativa para probar la hipótesis y se puede observar que la prueba $P=0,001<0,05$ significa que existe una diferencia significativa en el desempeño profesional alcanzado en el pretest y postest. Por lo tanto, se concluyó que el programa de juegos de entretenimiento mejoró significativamente el nivel de aprendizaje de matemáticas de niños de 6 años de edad en Calluan I.E N° 82318, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba, 2015.

Vásquez, Santos (2016). Programa de Juegos Recreativos para Desarrollar la Noción de Número en los Niños y Niñas de la I.E N° 324 De Mochadín, Súcota, Cutervo-2016 (tesis doctoral). Universidad César Vallejo, Perú. El estudio se realizó mediante un diseño preexperimental con un grupo muestra de 20 niños y niñas que participaron en el desarrollo de un plan de aprendizaje utilizando una variedad de juegos de entretenimiento. El grado de desarrollo de los conceptos numéricos en el grupo de investigación se determinó mediante pruebas educativas elaboradas por investigadores y probadas por expertos en investigación científica, teniendo en cuenta dimensiones, indicadores y herramientas. Los resultados obtenidos de la presentación fueron analizados, interpretados y discutidos, llegando a la conclusión de que el uso de juegos recreativos en el desarrollo de los procesos de aprendizaje puede mejorar el nivel de conceptos numéricos de niños y niñas en la I.E. N°324 para la ciudad de Mochadín, distrito de Socóta, provincia de Cutervo.

5.1.2. Fundamentación Científica

5.1.2.1. Teorías del Aprendizaje

5.1.2.1.1. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Latorre, M & Seco, J. (2006): Se refieren a Vygotsky, quien argumentó que el requisito previo para el aprendizaje humano son las características sociales específicas y el proceso mediante el cual los niños ingresan a la vida social e intelectual de quienes los rodean. Aprender idiomas y conceptos ocurre al conocer e interactuar con el mundo que te rodea. El desarrollo humano es el proceso por el cual los individuos reciben culturas históricamente desarrolladas a través de la acción y guía de sus mayores.

Se puede decir que el estudiante crea una conexión con su entorno a través de la actividad. También adquiere contenidos culturales, nuevas formas de pensar y nuevas acciones.

Estos comportamientos conducen a nuevos aprendizajes y se convierten en pilares clave del desarrollo, especialmente cuando están estrechamente relacionados con el dominio de las matemáticas.

“Vygotsky considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. El niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que posee cierto carácter anticipatorio o preparatorio” (Vásquez, Santos, 2016, pág.35)

5.1.2.1.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner

“En nuestro cerebro se encuentran 8 inteligencias diferentes que trabajan en conjunto de forma semiautónoma y que cada persona desarrolla de forma diferente, o mejor dicho, que cada uno de nosotros desarrolla más unos tipos u otros de inteligencia. Estas ocho inteligencias de la teoría de Gardner son inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal- kinestésica, intrapersonal, interpersonal, naturalista” (Vásquez, Santos, 2016, pág.37).

5.1.2.1.3. Teoría de la Aprendizaje Significativo de Ausubel

Ausubel, D.P.; Novak, J.D., & Hanesian, H. (1983), sostienen que : El aprendizaje significativo existe cuando el material estudiado es potencialmente significativo y está conscientemente relacionado con ideas relevantes establecidas en la estructura cognitiva. De esta manera, el conocimiento existente se puede utilizar eficazmente para adquirir nuevos conocimientos y poder implementar nuevos aprendizajes. El aprendizaje significativo es el resultado de la interacción entre el conocimiento del alumno y la nueva información que debe aprender.

5.1.2.1.4. Teoría Psicogenética de Jean Piaget

“Como explica Bertrand Jean Piaget en un artículo sobre teoría del aprendizaje, para este psicólogo el aprendizaje es un proceso de creación continua de nuevos significados, y el motor que extrae el conocimiento de lo conocido es el individuo. Por eso, para esta psicóloga suiza, el protagonista. del aprendizaje es el maestro. No soy el profesor, soy el alumno. Este enfoque se llama enfoque constructivista y enfatiza la autonomía del individuo para internalizar todas las formas de conocimiento.” (Vásquez, Santos, 2016, pág.40).

5.1.2.1.5. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner

Según Bruner, los estudiantes trabajan de forma independiente para descubrir principios clave. Bruner basa su teoría del desarrollo y sus conexiones en la obra de Piaget. Sin embargo, existen algunas diferencias importantes entre ellos. En primer lugar, Piaget estaba principalmente interesado en describir y explicar el desarrollo intelectual. Está interesado en la relación entre desarrollo, enseñanza y aprendizaje y cree que las teorías del desarrollo son de poca utilidad a menos que estén relacionadas con la educación. Piaget creía que los estudiantes y adolescentes sólo pueden aprender hasta un cierto límite en cada etapa del desarrollo. Como resultado, Bruner cree que

todas las materias se pueden enseñar de manera justa y efectiva a todos los niños de todas las edades. (Woolfolk, Anita, 2001, pág. 280).

“Bruner está particularmente interesado en aprender desde una perspectiva de aprendizaje cognitivo. Él cree que los profesores deberían presentar situaciones problemáticas que animen a los estudiantes a explicar ellos mismos la estructura del tema. El aprendizaje es un proceso continuo de adquisición de estructuras cognitivas para representar e interactuar con el mundo físico. Considera que la enseñanza debe ser inductiva, pasando de procesos específicos presentados por el docente a generalizaciones sobre el tema revelado por el docente. estudiantes. La idea básica del enfoque de Bruner sobre el aprendizaje es que el aprendizaje es un "proceso activo". (Mesonero, Antonio, 2000, pág.396).

Enríquez, M., (2003), Piensa que: la integración te permite desarrollar habilidades funcionales en la vida cotidiana, te permite plantear dudas, formular preguntas, analizar problemas o buscar respuestas a conflictos existenciales que no se analizan en los libros y que en realidad se considera que necesitan una solución. Teniendo esto en cuenta, busque posibles explicaciones y soluciones.

5.1.2.2. Teorías del juego

Según Navarro Adelantado (1997), la teoría de juegos es un modelo que pretende explicar los orígenes y funciones de estas expresiones culturales, a veces naturales pero siempre culturales. Sin embargo, aún no han resuelto los problemas asociados con la formulación de una teoría unificada que pueda satisfacer las necesidades de científicos e investigadores. “Por lo tanto, para proporcionar un marco de referencia ante nuestra comprensión actual de los juegos, es necesario clasificar los conjuntos de creencias en dos grupos: visiones clásicas y modernas de los juegos. Todas las teorías definen el concepto de juego de la misma manera. no haces nada, y a veces ni siquiera comparten sus ideas o características, por lo que es necesario conocerlos a todos. (Baena , Antonio & Ruiz, Pedro, 2016,pág 75-76).

5.1.2.2.1. Teorías Clásicas

Se consideran clásicos porque se conservan durante muchos años y son una referencia imprescindible para interpretar el juego.

5.1.2.2.1.1. Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.)

Creía que los juegos y los ejercicios físicos son fuentes de felicidad porque enseñan sobre la naturaleza humana. Los juegos son arte, expresión y nos impiden obtener

beneficios y ganancias.

5.1.2.2.1.2. Teoría del Recreo (F. Schiller)

Schiller, F., (2005), Su filosofía de juego está relacionada con la estética y la orientación recreativa. Los juegos son actividades con fines de entretenimiento. Como tal, contrasta marcadamente con la seriedad real del trabajo y la vida.

5.1.2.2.1.3. Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía (Spencer)

"Spencer concluyó que el juego está diseñado para liberar el exceso de energía acumulada a través de prácticas utilitarias" (Burgos, I., 2009,pág 119-134).

5.1.2.2.1.4. Teoría del Descanso (M. Lazarus, 1883)

Lazarus, M. (1883), El juego es un mecanismo de ahorro de energía que actúa como elemento compensador en situaciones de fatiga. Este efecto restaurador puede explicar por qué los niños continúan jugando después de una actividad extenuante y por qué los adultos están más dispuestos a participar en actividades recreativas después de un duro día de trabajo.

5.1.2.2.1.5. Teoría del Ejercicio Preparatorio o de la Anticipación Funcional (K. Gross)

Gross, K., (1902), Su tesis sostenía que el juego es una actividad preparatoria para la edad adulta y una autoafirmación natural para los niños. Por tanto, desde una perspectiva de madurez, es un mecanismo que estimula el aprendizaje y el desarrollo.

5.1.2.2.1.6. Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (S. Hall, 1904)

Para el autor, el juego es un prototipo de las actividades de generaciones anteriores, que continúa en los niños y se explica por las llamadas "leyes de bioherencia de Haeckel, E. (1899)". Según ellos, el desarrollo de los niños es un breve resumen del desarrollo de la especie. Muchos juegos de coches tienen sus raíces en la acción de generaciones anteriores: carreras, capturas, luchas.

5.1.2.2.1.7. Teoría Catártica (H.A. Carr, 1925)

Carr, H.A, (1925), Su teoría se basa en la creencia de que impulsos preexistentes potencialmente dañinos reciben una salida inocente cuando entran en juego, purgando así las tendencias antisociales.

5.1.2.2.2. Teorías Modernas

Ilustran corrientes de pensamiento sobre el origen y la interpretación de los juegos característicos de nuestro tiempo.

5.1.2.2.2.1. Teoría de la Infancia (F. Buytendijk)

Buytendijk, F.S., (1935) Para el autor, la infancia explica el juego porque el niño lo juega porque aún es pequeño. El juego es un impulso creado por el deseo de libertad e independencia del individuo. Es un elemento más del comportamiento humano que

ayuda a los niños a descubrir el mundo y a sí mismos.

5.1.2.2.2. Teoría del Placer Funcional (K. Bühler, 1924)

Bühler, K., (1924) Define el juego como una actividad que tiene placer funcional y está respaldada por ese placer. Explica que la felicidad no reside en las repeticiones, sino en la progresión y dominio de los movimientos realizados en cada repetición.

5.1.2.2.3. Teoría Piagetiana del Juego (J. Piaget)

Piaget, J., (1959) Explicar el juego infantil y relacionarlo con el desarrollo evolutivo de los niños. Desde esta perspectiva, el juego se divide en tres manifestaciones principales: 1/ Juego sensoriomotor (0-3 años): los bebés se abren al mundo jugando con sus sentidos. 2/ Juego simbólico (3-6 años): crea tu propio juego e imita a tu manera los gestos, características y comportamientos de los adultos. 3/ El juego de reglas: como promotores del desarrollo social y moral, tienen un importante papel educativo.

5.1.2.2.4. Teoría Sociocultural del Juego (D.B. Elkonin)

Elkonin, D.B., (1980) Cree que la naturaleza del juego es histórica y cultural, y que el comportamiento que los niños muestran en el juego tiene un significado referencial para la sociedad en la que viven.

5.1.3. Bases Teóricas de Juegos Recreativos

5.1.3.1.El Juego

En primer lugar, consulta la definición de juego según el Diccionario español de la Real Academia.

“La palabra juego se define en latín como la acción y efecto del juego, del tiempo o del placer. Es un ejercicio divertido con reglas para ganar o perder. También se considera una actividad voluntaria porque da satisfacción. La palabra juego proviene del vocablo latino iocari y se define como hacer algo con el único fin de divertirse o entretenerse, jugar o jugar” (Diccionario Español de la Real Academia,2015,pág. 26).

Orlick, citado por Gutiérrez, R (2002), también manifiesta sobre la definición del juego:

El juego es un vehículo ideal para el aprendizaje social activo porque es natural, activo y muy motivador para la mayoría de los niños. Los juegos involucran constantemente a las personas en el proceso de acción, reacción, sentimiento y experimentación. Pero si distorsionas el juego premiando la competencia excesiva, la agresión física, las trampas y el juego sucio, distorsionas la vida de los infantes.

Camarasa citado por Trigueros, C. (2002) define el juego desde perspectivas antropológicas, sociales y psicológicas.

Es el comportamiento del niño el que moldea su personalidad. Esto no sólo satisface necesidades esenciales de acción y expresión, sino que también integra aspectos fundamentales del desarrollo, ya que permite a las personas mayores adoptar sutilmente características de su entorno social antes de ser expuestas a sus raíces culturales.

5.1.3.2. Funciones del juego

Según Raabe, J (2009), el valor del juego se sustenta en sus aportaciones al desarrollo y al aprendizaje del niño/a. Se reconocen estas funciones:

- a) El juego como recurso para el aprendizaje infantil. Todos los estudios sobre el juego potencian su función primordialmente auto educativa. El juego se interpreta como un aprendizaje porque permite el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes e intereses. Se reconoce que mediante el juego se aprende con interés.
- b) Valor físico y psicomotriz: Desarrollan la aptitud física, las habilidades y habilidades motrices básicas, así como las habilidades perceptivo-motoras que ayudan a controlar todos los movimientos.
- c) Valor intelectual. Hay juegos que contribuyen a la abstracción, a la elaboración de nociones e imágenes mentales. Los juegos requieren del niño la capacidad de prever qué vendrá después y cuál es la regla que rige el juego. Hay juegos que permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones y clasificaciones. Otros ejercitan la percepción y la atención del niño/a sobre el entorno. Todos ellos pueden ser utilizados en la escuela.
- d) Valor social. El juego es un elemento esencial para la socialización entendida como proceso inseparable del logro de la individualidad. La participación en el juego abarca la cantidad y características de la interacción que se mantiene con otras personas. La interdependencia demanda atención, interés en los otros, actividades compartidas,...El juego se ve influido por la sociedad y el medio en el que tiene lugar. El juego es una forma de aprendizaje de los valores sociales, valores que se presentan en los juegos de manera simbólica, en sus reglas y a través del material y juguetes. Los juegos de ficción llevan en su esencia la identificación, la interiorización, de conductas, la expresión de modelos sociales y familiares. Los juegos en grupo inician al niño en funciones sociales, relaciones con el otro, conductas, aceptación del otro, responsabilidad, respeto a las normas.
- e) Valor cultural. El juego es la primera inmersión del niño en el mundo de la cultura. Los aspectos culturales del juego se experimentan a través de juegos tradicionales orales.

- f) Valor afectivo y emocional. Además de ayudar a los niños a organizar su mundo interior, les permite expresar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y sentimientos.
- g) Valor proyectivo. Los educadores pueden utilizar juegos para comprender necesidades, emociones y conflictos. Este juego permite comprender los aspectos colectivos e individuales de los niños, sus habilidades individuales y sus relaciones con los demás. En el juego se pueden evaluar una amplia variedad de áreas: desarrollo físico, cognitivo y social; complejidad de la comunicación y comprensión de mensajes; Aspectos de la personalidad como la introversión y extroversión, la capacidad de controlar los impulsos, etc. se pueden observar observando el juego para revelar el desarrollo social o el proceso de socialización de un niño.

5.1.3.3. Juegos Recreativos

Abreu, P (2005) argumentó que un juego casual es un conjunto de comportamientos utilizados para el entretenimiento, cuyo objetivo principal es brindar placer a la persona que juega. Es una actividad muy relajante, divertida, que transmite emociones, alegría, salud, ilusión, ganas de ganar, permite entablar relaciones con los demás, por lo que se convierte en una actividad importante e indispensable en el desarrollo de cada persona. Las reglas son mínimas y lo principal no es hacerlo bien o ganar, sino divertirse, lo que genera felicidad.

5.1.3.4. Características del Juego Recreativo

Sánchez, Sergio (2011) Los juegos casuales se caracterizan por prácticas abiertas e interesantes con algunas características básicas: apertura a interpretaciones y variaciones en las reglas del juego. Para ello es importante:

- Tendencias de asistencia.
- Las normas y reglamentos de formación cambian constantemente.
- Preparar premisas útiles para la gran cantidad de prácticas que puedan surgir.
- Ajustar las tareas según los datos disponibles.

Todo ello lleva a la inclusión continua de la novedad en la función de las diversas propuestas, la inversión de roles durante la práctica, la formación de equipos mixtos y heterogéneos en cuanto a edad y género, la importancia de las relaciones intergrupales y la empatía. Desarrolla el procesamiento educativo no directivo y rechaza la especialización técnica.

Nos centramos en los siguientes aspectos para crear una variedad de opciones de juegos casuales:

- Adaptar los materiales del juego a las características de cada grupo.
- Adaptar el espacio y las necesidades de los niños.
- Permita que los participantes cambien las reglas.

De todos estos procesos de funciones y relaciones de variables podemos obtener resultados útiles y muy útiles para los niños.

Las variables con las que podemos jugar son: los materiales, el espacio en el que se desarrolla el juego y las reglas.

En resumen, los juegos casuales se centran en las características del juego, el disfrute de la actividad física en sí, la falta de aprendizaje complejo, el uso de la creatividad, la participación grupal y los factores de salud.

Las opciones de juego aleatorio están estrechamente relacionadas con los materiales, el campo de juego y las reglas.

En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes aspectos:

- Estimulación motriz: En el deporte es muy importante la capacidad de los participantes para desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, la fuerza, la resistencia y el equilibrio. Estas habilidades se basan en elementos sensoriomotores y motores del cuerpo y pueden mejorarse practicando juegos recreativos. Este tipo de actividades son esenciales para preparar a los practicantes para satisfacer sus necesidades, como manejar y manipular materiales, adaptarse a diferentes medios y lograr y percibir el éxito.

- Adecuación del juego al nivel del niño: Es necesario analizar las necesidades e intereses del niño para poder ajustar de forma óptima cada enfoque. No podemos realizar esfuerzos agotadores con ellos ni, por el contrario, actividades que no requieran toda su atención. También tuvimos que considerar el equipamiento, el terreno, los materiales y la época del año.
- Búsqueda de seguridad: La competición debe garantizar la seguridad física y psicológica. Seguridad psicológica significa una atmósfera de confianza. Como siempre, la seguridad es la máxima prioridad.

Para ello, necesitamos cumplir cinco condiciones: identificarlo, protegerlo, controlarlo, nutrirlo y compartirlo con los demás.

5.1.3.5. Tipos de juegos Recreativos

Mujica, Nelsy (2004) Los juegos funcionan de muchas maneras o formas, ya sea distracción, competencia, desarrollo de habilidades, formación de equipos, relaciones con otras personas que nos rodean. También desglosa el juego en:

- Juegos Ecológicos: El propósito de este trabajo surge de la necesidad de aumentar la conciencia de los niños sobre los problemas ambientales actuales y así motivarlos a participar en la protección y mejora de la calidad del medio ambiente en el que vivimos, lo que en definitiva significa mejorar la calidad de nuestra propia vida. Durante el juego los niños aprenderán qué representa la naturaleza y su fragilidad. Actuarán de forma reflexiva y crítica ante situaciones familiares y cotidianas que conducen a la destrucción de la naturaleza.
- Juegos Individuales: Son juegos que realiza un niño para satisfacer sus intereses individuales.

- **Juegos Colectivos:** Son juegos jugados entre varias personas, según principios sociales y estimulados por la imitación y la competencia.
- **Juegos Cooperativos:** El objetivo de las propuestas es reducir la agresión en los juegos promoviendo el entendimiento, la cooperación, la comunicación y la solidaridad. Te ayudan a conocer a los demás y a acercarte a la naturaleza. Buscan la participación de todos y anteponen los objetivos colectivos a los individuales. La gente juega con otros, no contra otros; juegan para superar desafíos u obstáculos, no para superar a los demás.

5.1.4. Bases Teóricas del Aprendizaje Significativo

5.1.4.1. Definición de Aprendizaje

"Según Bush y Mosteller, creemos que el aprendizaje es una adaptación, es decir, un cambio sistemático de comportamiento para alcanzar una determinada meta u otro criterio similar. El aprendizaje se refiere entonces a los efectos acumulativos del comportamiento pasado sobre el comportamiento actual. Porque es aprendizaje, el aprendizaje se considera un proceso fundamental. "Al estudiar cuidadosamente lo que un organismo en particular ha aprendido, podemos predecir lo que hará en el futuro" (Olórtegui, M, 1997,pág 101).

"El aprendizaje ocurre cuando el comportamiento muestra un cambio o tendencia gradual, cuando la misma situación de estímulo se repite y el cambio no puede explicarse por fatiga o cambios en los receptores y efectores", dijo Hunter." La principal característica de esta definición es que se ocupa de cambiar el comportamiento en lugar de mejorarlo. Sin embargo, los cambios debidos a la experiencia o la repetición a menudo debilitan algunas respuestas y fortalecen otras. (Olórtegui, M, 1997,pág 101).

5.1.4.2. Aprendizaje significativo

"Es un proceso en el que nueva información (nuevo conocimiento) se asocia con la estructura cognitiva del alumno de una manera no arbitraria y significativa (no literal). En el proceso de aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma. en el significado psicológico del tema (Ausubel, D., 1963,pág. 58).

"El aprendizaje significativo es fundamentalmente un mecanismo humano para adquirir y retener grandes cantidades de ideas e información presentadas en todos los dominios

del conocimiento" (Ausubel, D., 1963, p. 58). También cree que la formación debe incluir (Ausubel, D., 1963, pp. 42-45):

a) Aprendizaje representacional:

La forma más sencilla de aprendizaje significativo es el significado o reconocimiento de símbolos individuales (normalmente palabras).

b) El Aprendizaje de conceptos, o aprendizaje conceptual:

El proceso de comprender conceptos es peculiar ya que estos se expresan mediante símbolos únicos, pero en este contexto, estos símbolos son representaciones generales o categorizadas. Es importante diferenciar entre entender el significado asociado a una palabra que representa un concepto, es decir, comprender qué concepto está siendo referido por esa palabra específica, y comprender el significado intrínseco del propio concepto.

c) El aprendizaje proposicional:

Hace alusión a los significados que emergen de ideas expresadas mediante conjuntos de palabras, usualmente representativas de conceptos, que se unen en enunciados o frases.

d) Aprendizaje significativo subordinado:

La forma en que nuestra mente se organiza suele seguir una jerarquía basada en el nivel de abstracción, lo general de las ideas y cuánto incluyen. Por lo tanto, cuando entendemos nuevos conceptos, eso suele estar influenciado por cómo encajan dentro de esa estructura mental ya establecida. Los significados de lo que aprendemos suelen estar subordinados a esta estructura cognitiva, lo que significa que los conceptos y declaraciones con significado potencial se ajustan a esta jerarquía preexistente.

e) Aprendizaje Derivativo:

Es la forma más frecuente. Cuando el nuevo contenido simplemente confirma o se deriva directamente de algún concepto o declaración ya presente en la estructura cognitiva, con estabilidad y abarcando aspectos diversos.

f) Aprendizaje subordinado correlativo:

Se usa este término cuando el material nuevo amplía, desarrolla, altera o especifica conceptos o afirmaciones que ya se han comprendido de manera importante.

g) Aprendizaje superordenado:

El material de aprendizaje se relaciona en una posición superior a la estructura cognitiva cuando el individuo incorpora un nuevo concepto o afirmación más amplia, capaz de integrar o incluir conceptos o afirmaciones ya presentes en su conjunto de conocimientos.

h) Aprendizaje significativo combinatorio:

Estos no pueden ser subordinados ni tienen la capacidad de subordinar algún concepto o afirmación que ya esté arraigado en la estructura cognitiva de quien está aprendiendo. Este tipo de aprendizaje se identifica por este rasgo. Según esta perspectiva, aprendizajes que abarcan y explican ampliamente, como las interrelaciones entre masa y energía, calor y volumen, estructura genética y variabilidad, oferta y demanda, necesitan de este tipo de aprendizaje.

5.1.4.3. Lineamientos de Evaluación de los Aprendizajes

La estrategia educativa de nuestra nación, delineada en las regulaciones de la Ley General de Educación, describe la evaluación como un flujo constante de intercambio y análisis sobre los progresos de los estudiantes en su aprendizaje. Este enfoque se percibe como un proceso que moldea, abarca por completo y se mantiene de forma constante, con la intención de reconocer los avances, desafíos y éxitos de los estudiantes para proporcionarles el apoyo pedagógico que necesitan para mejorar. Dentro de este proceso, convergen y se entrecruzan dos funciones diferentes:

Pedagógica: Evalúa, proporciona información de retorno y habilita medidas para el avance en el aprendizaje de los alumnos.

La evaluación del aprendizaje tiene como finalidad:

Formativa: Se examinan las habilidades, es decir, los niveles cada vez más sofisticados de aplicación adecuada y conjunta de las capacidades, utilizando como punto de referencia los criterios de aprendizaje. Específicamente, estos últimos ofrecen una descripción completa de los niveles alcanzados en las habilidades durante la educación básica (Ministerio de Educación , 2016,pág.39).

5.1.4.4. Características de la Evaluación del Aprendizaje

En la Ley General de Educación N° 28044 (2003), nos manifiesta las características de la evaluación del aprendizaje, como son:

La evaluación abarca múltiples dimensiones como lo intelectual, lo social, lo emocional y lo físico, alineándose con la perspectiva cognitiva, emocional y sociocultural del plan de estudios, ya que las habilidades, conocimientos, valores y actitudes se manifiestan en el entorno del aula.

Se trata de un proceso continuo que se lleva a cabo a lo largo de toda la experiencia educativa, desde su inicio hasta su culminación, de modo que los resultados obtenidos permitan tomar decisiones pertinentes y oportunas para mejorar el aprendizaje. Esto previene el fracaso al mantener una evaluación constante que identifica y aborda las deficiencias a lo largo del proceso educativo.

La evaluación se lleva a cabo de manera sistemática para cumplir con todos los objetivos educativos, empleando criterios específicos que permiten ajustar el proceso, modificar el plan de estudios y aplicar nuevas estrategias. Se utilizan herramientas e instrumentos planificados y confiables, organizados mediante técnicas adecuadas.

Es participativa al involucrar a diferentes actores, como estudiantes, profesores, directores y padres, en el proceso de evaluación. Esto busca mejorar los aprendizajes a través de la autoevaluación, evaluación mutua y evaluación externa, fomentando la

responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

La evaluación se muestra adaptable al tener en cuenta las variaciones individuales, respetando los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada persona. Se eligen distintas técnicas e instrumentos para evaluar los procesos de aprendizaje, permitiendo así una mayor personalización en la evaluación.

El Proyecto Curricular Nacional 2019 establece: "La evaluación es un proceso continuo de comunicación y reflexión sobre los resultados del aprendizaje de los estudiantes. El proceso se considera formativo, integral y continuo y tiene como objetivo evaluar los avances, desafíos y logros de los estudiantes identificados. demostrando el apoyo necesario" (Ministerio de Educación, 2016, p. 101).

5.1.4.5. Escala de Calificación de los Aprendizajes en la Educación Básica Regular

Para el Ministerio de Educación (2019), Se utiliza esta serie de términos para indicar el nivel alcanzado por el estudiante en relación con los conocimientos previstos o esperados, representando así el grado de desarrollo o adquisición de dichos aprendizajes..

Tabla 1: Escala de calificación del nivel de Educación Inicial de la Educación Básica Regular (EBR)

Escala de calificación		Equivalencia en la escala numérica
AD (Logro destacado)	Cuando el estudiante muestra un rendimiento que supera las expectativas en relación con la habilidad, esto implica que ha adquirido conocimientos que van más allá del nivel esperado.	18-20
A (Logro esperado)	Cuando el estudiante muestra el nivel deseado en relación con la habilidad, demostrando un manejo satisfactorio en todas las actividades propuestas dentro del plazo establecido.	14-17
B (En proceso)	Cuando el estudiante se encuentra cerca del nivel deseado en relación con la habilidad, pero necesita apoyo adicional durante un período razonable para alcanzarlo.	11-13
C (En inicio)	Cuando el estudiante avanza mínimamente en una habilidad en comparación con el nivel deseado. Experimenta con frecuencia dificultades al realizar las tareas, por lo que requiere más tiempo de apoyo y la intervención directa del docente.	0-10

Fuente: adaptado de: Currículo Nacional de la Educación Básica, 2019

5.1.4.6. Área Aplicada a la Evaluación del Escolar

Matemática: El plan de estudios actual del Ministerio de Educación (2019) establece que el área de matemáticas se centra en que el estudiante resuelva problemas o proponga nuevos desafíos que requieran construir y comprender conceptos como cantidad, número y sistemas numéricos, incluyendo sus operaciones y propiedades. Busca que el estudiante identifique equivalencias, establezca regularidades y entienda cómo una magnitud cambia en relación con otra a través de reglas generales que le permitan encontrar valores desconocidos, establecer limitaciones y hacer predicciones sobre el comportamiento de un fenómeno. También se enfoca en analizar datos relacionados con temas de interés o estudios específicos, así como situaciones aleatorias, para ayudar en la toma de decisiones, realizar predicciones lógicas y elaborar conclusiones respaldadas por la información obtenida. Además, se orienta a describir la posición y el movimiento de objetos y del propio individuo en el espacio, mediante la visualización, interpretación y relación de las características de los objetos con formas geométricas en dos y tres dimensiones.

5.2. Justificación de la Investigación

La investigación es científicamente relevante al abordar un tema de gran importancia pedagógica que afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje, como es el deficiente desarrollo de la comprensión de los números.

Desde una perspectiva didáctica, el estudio propone la creación y aplicación de Juegos Recreativos que tendrán un papel significativo en el trabajo académico, contribuyendo de manera metodológica al desarrollo de la noción de número.

Desde un punto de vista académico, este estudio es pertinente ya que, mediante los juegos recreativos, los docentes pueden diseñar actividades que faciliten el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En términos institucionales, este trabajo de investigación beneficiará directamente a los estudiantes de la I.E. N°17008 Barbechos en el Distrito Querecotillo Cutervo.

A nivel social, este estudio se aplicará en diferentes contextos educativos, con el objetivo de formar individuos competentes en matemáticas, permitiéndoles interactuar y relacionarse de manera efectiva dentro de la sociedad.

5.3. Problema

5.3.1. Descripción de la Realidad Problema

Según Vigo, César & Torres, Silvia (2009), Afirma que numerosos estudios a nivel internacional han confirmado la relevancia de la educación en las primeras etapas de la vida. Además, destaca que los niños de entre 6 y 7 años atraviesan una fase crucial de afirmación personal y exploración de su entorno, momento en el cual la escuela adquiere un valor significativo al ofrecer oportunidades importantes para la socialización y el aprendizaje.

Para Vigo, César & Torres, Silvia (2009), El proceso de aprendizaje en la escuela sigue un patrón sistemático y progresivo: si los niños en los primeros años de primaria no adquieren las habilidades fundamentales necesarias para aprender habilidades más avanzadas, podrían enfrentar desafíos significativos en los grados posteriores. Estas dificultades podrían resultar en desmotivación, frustración, pérdida de interés por la lectura, dificultades para aprender en otras materias y, en casos extremos, incluso el abandono escolar.

Vigo, César & Torres, Silvia (2009), Indica que el 65,2% de los niños de 6 a 7 años en Perú están inscritos en programas educativos, ya sea en instituciones públicas o privadas. A pesar de que este dato evidencia un progreso en el acceso y la extensión de la educación inicial, no proporciona información acerca de cómo se están desarrollando las habilidades fundamentales.

Vigo, César & Torres, Silvia (2009), Actualmente, se evidencia una carencia en la infraestructura y en el material educativo disponible para los niños menores de 6 años. Según Vivanco, Thalia (2018), esto se suma a la falta de profesores tanto en educación inicial como en áreas clave de secundaria, como matemáticas, comunicación y ciencias, tecnología y ambiente (CTA). Esta situación no solo se limita a las condiciones materiales, sino que también afecta las dinámicas educativas, donde el niño no se reconoce como el protagonista de su propio aprendizaje y el docente no logra adoptar un rol de orientador y mediador en este proceso.

Asimismo, es crucial que el niño se sienta parte del entorno educativo, que este ambiente estimule su curiosidad, fomente su creatividad y promueva el diálogo. Los

padres tienen un papel fundamental en este aspecto al contribuir con la adaptación del espacio educativo según su contexto cultural, un factor que muchas veces no se tiene en cuenta.

El Ministerio de Educación del Perú, a través de la Unidad de Medición de la Calidad Educativa (2013), hace mención de un estudio realizado en el año 2008 denominado "Estudio de Educación primaria: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de seis años de edad". Según Rigal, R. (2006), esta investigación se centró en estudiantes que hablaban únicamente español y que asistían a instituciones educativas estatales. Aunque no se registraron diferencias significativas entre niños y niñas en cuanto a sus habilidades para "construir el número", se identificaron notables disparidades en su desarrollo psicomotriz, el cual está relacionado con el desarrollo de habilidades del pensamiento lógico-matemático.

El estudio encontró que el 82% de los niños alcanzaron el nivel esperado de aprendizaje en el aula para la capacidad de "demostrar equilibrio dinámico y coordinación general en relación con los objetos usando el cuerpo", mientras que un porcentaje menor de niñas lo logró. 73% (diferencia estadísticamente significativa 95%). Además, si lo desglosamos en las diferentes métricas que componen esta habilidad, encontramos que los niños se desempeñan mejor que las niñas en todas las métricas, especialmente en las relacionadas con la dirección de lanzamiento.

Según Belletich, Elena (2016), quien hace referencia al doctor Miguel R. Wilhemi, matemático y docente de la Universidad Pública de Navarra y profesor visitante de la Universidad de Piura, la Didáctica se centra en la construcción y transmisión del conocimiento, siendo fundamental identificar los métodos que posibiliten una reconstrucción lógica de los contenidos a enseñar y aprender en el entorno escolar. Respecto a su relevancia, destaca que los profesores de todas las disciplinas deben adoptar un "estilo educativo" particular, el cual implica herramientas específicas para la gestión y dinámica del aula. Enfatiza en que la formación continua de los educadores en Didáctica General desempeña un rol primordial para cohesionar al cuerpo docente y para el desarrollo de un proyecto educativo coherente en la institución.

Indica que los profesores de cualquier materia necesitan una preparación específica que les permita representar el conocimiento que van a enseñar. Es crucial que cuenten con herramientas adaptadas a la naturaleza de los temas que se van a enseñar y aprender, en este caso, en el ámbito de las matemáticas.

Según Belletich, Elena (2016), quien cita a Zapata Esteves, la Didáctica de las Matemáticas provee al docente una comprensión profunda del objeto matemático, desde su proceso de creación y evolución, lo que le permite reflexionar sobre este y encontrar las estrategias apropiadas para enseñarlo y que los alumnos lo aprendan. Además, esta disciplina aborda preguntas fundamentales, como quiénes son los estudiantes, cómo aprenden y con qué propósito se les forma; qué tipo de mejoras profesionales necesitan los maestros y qué contenidos deben enseñar; qué implica mantener actualizado el conocimiento y, especialmente, cómo se lleva a cabo la enseñanza con qué recursos dentro del sistema metodológico.

De esta forma, se busca capacitar a los estudiantes para que construyan su propio conocimiento a través de la manipulación, el razonamiento y la aplicación práctica, fomentando el desarrollo de su pensamiento lógico. Además, es esencial que los problemas planteados estén vinculados con su entorno y su vida diaria. Estos deben ser interesantes, abiertos (con múltiples soluciones), motivadores y adecuados a su nivel de comprensión. El rol del profesor es orientar a los estudiantes durante el proceso de resolver los problemas.

Esta problemática motivó la realización de una investigación que explorara la relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo, lo que llevó a la formulación del problema.

¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática, con niños de 6 años de edad de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo?

5.4. Conceptuación y Operacionalización de las Variables

5.4.1. Variable (1)

Definición de Juegos Recreativos: Abreu, P (2005) describe los juegos recreativos como una serie de acciones diseñadas para entretener, siendo su objetivo primordial el proporcionar diversión a quienes participan en ellos. Se trata de una actividad principalmente lúdica y placentera, capaz de evocar emociones positivas, generar alegría, promover la salud, ofrecer estímulos y fomentar el espíritu competitivo, al mismo tiempo que facilita la interacción con otras personas. En este contexto, la regulación es mínima y el aspecto más relevante no es la perfección técnica o el triunfo, sino el disfrute que se experimenta, lo cual brinda satisfacción.

5.4.2. Variable (2)

Definición de Aprendizaje Significativo: "Éste es un proceso en el que la nueva información (nuevo conocimiento) deja de estar relacionada libre y sustancialmente (literalmente) con las estructuras cognitivas de la personalidad del alumno. En un proceso de aprendizaje significativo, el significado lógico del material educativo se convierte en el significado psicológico para el sujeto. " (Ausubel, D., 1963, p.58).

5.1.1. Operacionalización de la Variable (1)

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores
Juegos Recreativos	Fundamentación	<ul style="list-style-type: none">• Fundamenta con teorías, principios, casos prácticos.
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Clasificar números en secuencias ascendentes y descendentes.• Aplicar sumas y restas utilizando ejemplos de su entorno.• Reconocer y describir atributos de figuras geométricas
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Desarrolla actividades de aprendizaje (10 sesiones de aprendizaje)
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Aplica la evaluación de inicio, proceso y salida

5.1.2. Operacionalización de la Variable (2)

Variables dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración
Aprendizaje Significativo área de matemática	Destrezas	• Ordena números de mayor a menor	1 y 3	0.5 - 1
		• Realiza seriaciones con objetos.	1 y 2	0.5 - 1
		• Jerarquiza objetos de más a menos.	4	0.5 - 1
	Habilidades	• Realiza sumas con material concreto.	7	0.5 - 1
		• Realiza resta con material concreto.	8	0.5 - 1
		• Compara cantidades con material concreto.	5	0.5 - 1
	Actitudes prácticas.	• Conoce figuras geométricas.	6	0.5 - 1
		• Relaciona figuras geométricas.	9	0.5 - 1
		• Representa figuras geométricas	10	0.5 - 1

5.2. Hipótesis

La utilización de juegos recreativos como método educativo tiene un impacto positivo y considerable en el proceso de aprendizaje de matemáticas en niños de 6 años de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, en el Distrito Querecotillo Cutervo.

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivo General

Demostrar que la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 6 años de edad de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo.

5.3.2. Objetivos Específicos

- Evaluar el progreso en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños de 6 años de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, en el Distrito Querecotillo Cutervo.
- Implementar juegos recreativos destinados a reforzar las habilidades matemáticas en niños de 6 años de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, en el Distrito Querecotillo Cutervo.
- Contrastar los niveles de aprendizaje significativo en matemáticas mediante la comparación de resultados entre el pretest y el posttest administrados a niños de 6 años de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, en el Distrito Querecotillo Cutervo.

6. Metodología

6.1. Tipo y Diseño de Investigación

a. Tipo de investigación: Explicativa

“Su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández, et al., 2006, pág. 108)

b. Diseño de la Investigación: Pre Experimental

Hernández. S (2001) “Estos diseños describen la manipulación de variables para conseguir el efecto de la otra variable”

La representación gráfica de la investigación es la siguiente:

PM. _____ O₁ _____ X _____ O₂

Donde:

PM = Población Muestral

O₁ = Observación inicial (pre test)

O₂ = Observación final (post test)

X = Estímulo (Juegos recreativos)

6.2. Población- Muestra

a. Población

El grupo de estudio estuvo conformado por los 16 alumnos, entre niños y niñas, de seis años de edad que cursan el nivel primario en la Institución Educativa N°17008 Barbechos, ubicada en el Distrito Querecotillo, Cutervo.

b. Muestra

La muestra utilizada coincidió con la población total, compuesta por 16 alumnos, niños y niñas de cinco años de edad del nivel primario, seleccionados de manera intencional.

Incluía a todos los estudiantes, niños y niñas de seis años de edad del nivel primaria de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, ubicada en el Distrito Querecotillo, Cutervo, distribuidos de la siguiente manera.:

Tabla 2. Distribución de estudiantes niños y niñas de seis años de edad del nivel primaria, de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo.

Nivel	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
Primaria	Única	10	06	16

Fuente: Nóminas de matrícula la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo

6.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Se emplearon las siguientes metodologías y herramientas para recopilar la información en este estudio de investigación:

a. Técnica de fichaje

Destinada a la recopilación de información teórica que contribuya al desarrollo científico del trabajo de investigación, dentro del cual se empleó:

- **Fichas bibliográficas**

En estas fichas se registraron los datos suficientes de los libros consultados.

- **Fichas textuales**

Estas fichas se emplearon para transcribir un párrafo específico de un libro, una acción necesaria para el desarrollo óptimo de la investigación.

- **Fichas de comentario.**

En estas fichas se registraron observaciones sobre la información reunida, aspectos que el investigador considera esenciales para el estudio.

b. Técnicas de campo

- **Observación**

Se llevó a cabo la percepción del tema de estudio siguiendo criterios de imparcialidad, autenticidad y precisión, con el propósito de obtener datos relevantes acerca del avance en la comprensión del concepto numérico entre los estudiantes de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, ubicada en el Distrito Querecotillo, Cutervo.

- **Encuesta**

Método utilizado para adquirir datos primarios sobre el progreso en la comprensión del

concepto numérico, partiendo de una muestra representativa para extrapolar los hallazgos al conjunto total de la población.

- **Cuestionario**

Herramienta de recolección de información que consta de un conjunto de preguntas elaboradas con precisión sobre los aspectos relevantes de la investigación, destinadas a ser respondidas por la muestra participante en el estudio llevado a cabo.

- **Lista de cotejo**

Herramienta para evaluar la existencia o ausencia de ciertos rasgos o cualidades en la muestra representativa, los cuales serán registrados mediante la observación.

- **Test**

Herramienta utilizada para verificar los objetivos planteados en el estudio y poner a prueba la hipótesis planteada mediante el análisis de los resultados. Se administrará un pre test a la muestra representativa para evaluar la comprensión del concepto numérico y un post test para evidenciar la eficacia de la implementación de los juegos recreativos.

6.4. Procesamiento y Análisis de la Información

6.4.1. Técnicas de Estadística Descriptiva

- **Frecuencia absoluta**

La cantidad de veces que se registra un valor se denota como f_i , donde el subíndice i corresponde a cada valor específico. La suma de todas las frecuencias absolutas equivale al total de datos, representado como N .

- **Frecuencia Relativa (h_i)**

Se trata de una medida obtenida al dividir cada frecuencia absoluta entre el total de datos. Estas frecuencias relativas se representan con la notación h_i .

- **Representación Gráfica del Diagrama de Barras**

El histograma es una de las representaciones gráficas más utilizadas para sintetizar conjuntos de datos numéricos, con el propósito de abordar interrogantes similares a las que se resuelven con un gráfico de tallo y hojas. Aunque el gráfico de tallo y hojas preserva los valores de las observaciones, esta particularidad puede convertirse en una desventaja cuando se manejan grandes volúmenes de datos. Crear manualmente un histograma puede resultar más laborioso que elaborar un gráfico de tallo y hojas, aunque la mayoría de los programas estadísticos generan histogramas automáticamente. Para elaborar un histograma, es fundamental primero crear una tabla de frecuencias.

- **Desviación Estándar y Varianza Muestral**

La desviación estándar indica la distancia promedio entre los datos y la media de la muestra. Una forma de evaluar la variabilidad de una muestra implica considerar algún valor central, como la media, y calcular las distancias promedio de cada dato a esta medida. A mayor distancia promedio, se espera una mayor dispersión de los datos. No obstante, este enfoque tiene limitaciones, ya que las observaciones superiores a la media presentarán distancias positivas, mientras que las inferiores tendrán distancias negativas, resultando en una suma total de cero. Para sortear este problema, se elevan las distancias al cuadrado, garantizando que todos los términos sean positivos.

La varianza muestral puede interpretarse como el promedio de estas distancias al cuadrado. Sin embargo, la varianza no está expresada en las mismas unidades que los datos originales. Para superar esta limitación, se define la desviación estándar muestral como la raíz cuadrada positiva de la varianza.

- **Coefficiente de variación:**

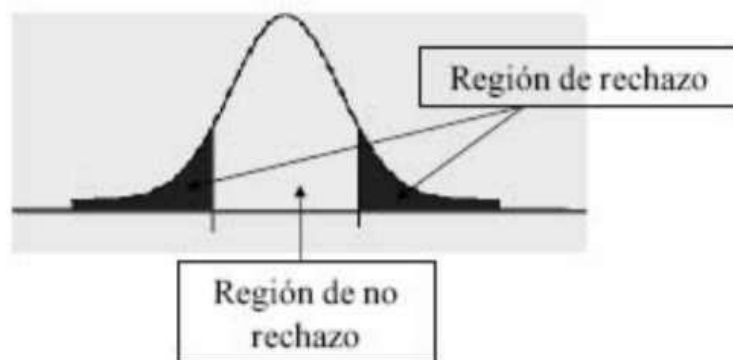
El coeficiente de variación representa la proporción entre la desviación estándar de una muestra y su media. Este coeficiente se suele expresar en porcentaje. Su utilidad radica en la capacidad de comparar la dispersión de dos distribuciones diferentes, siempre y cuando sus medias sean positivas. Se calcula para cada distribución y los valores resultantes se utilizan para compararlas. El coeficiente de variación más alto corresponderá a la distribución con una mayor dispersión.

6.4.2. Técnica de Estadística Inferencial

- **Prueba de hipótesis:** El contraste de hipótesis es un procedimiento estadístico que determina si una proposición acerca de la población debe ser aceptada o rechazada. Esta proposición se conoce como hipótesis estadística y puede referirse a la distribución de la población, existiendo hipótesis estadísticas en contextos paramétricos y no paramétricos.

El contraste de hipótesis se fundamenta en la información proporcionada por la muestra. Al rechazar una hipótesis, se indica que los datos muestrales ofrecen evidencia que apunta hacia su falsedad. Por el contrario, al aceptarla simplemente se indica que no hay suficiente evidencia para rechazarla.

Este proceso implica el estudio de dos hipótesis: la H_0 (hipótesis nula) y la H_1 (hipótesis alternativa). El investigador establece dos áreas basadas en los resultados muestrales: una zona de rechazo y otra de aceptación. Dependiendo del resultado obtenido, se acepta o se rechaza la hipótesis en cuestión..



Al aplicar un contraste de hipótesis, clasificamos los puntos del espacio muestral en dos regiones excluyentes y complementarias:

- **Región de Rechazo o Región Crítica:** La región crítica está constituida por todos los valores del estadístico de contraste que conducen al rechazo de la hipótesis nula H_0 . Los límites que definen esta región se denominan puntos críticos.

- Región de Aceptación o Región de No Rechazo: Se trata del conjunto de valores del estadístico de contraste que conduce a la aceptación de la hipótesis nula H_0 .

6.5. Control de Calidad de los Datos

6.5.1. Confiabilidad de los Instrumentos de Recolección de Datos

En esta situación, dado que el cuestionario incluye preguntas de opción múltiple (escalamiento Likert), se aplicaron dos coeficientes de confiabilidad en las secciones correspondientes del instrumento.

6.5.2. Validación de los Instrumentos de Recolección de Datos

El cuestionario utilizado en esta investigación fue evaluado por dos expertos en educación primaria, cuyas recomendaciones fueron consideradas e integradas en las versiones finales de los instrumentos antes de realizar el estudio de confiabilidad.

6.6. Procedimiento para recolectar la información

Las actividades desarrolladas fueron:

- Seleccionar el instrumento de medición de variables.
- Establecer la validez y la confiabilidad del instrumento.
- Aplicar el instrumento elegido.
- Codificar y procesar los datos obtenidos a través del coeficiente de variación

6.7. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Se emplearon Microsoft Office Excel 2017 y SPSS 23 para procesar y analizar los datos. Se utilizaron frecuencias y gráficos de barras para la interpretación estadística, y la prueba de hipótesis se empleó para determinar el nivel de significación de los resultados.

7. Resultados

7.1. Resultados Descriptivos

7.1.1. Características Generales de la Muestra en Estudio

Tabla 1. Distribución de frecuencias y porcentajes obtenidos luego de la aplicación del Pre Test a los estudiantes niños y niñas de cinco años de edad del nivel primaria.

Aprendizaje de matemática	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	16	100%
Mediano	0	0
Alto	0	0
Total	16	100%

Fuente.- Registro auxiliar de notas de los estudiantes niños y niñas de seis años de edad del nivel primaria, de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo

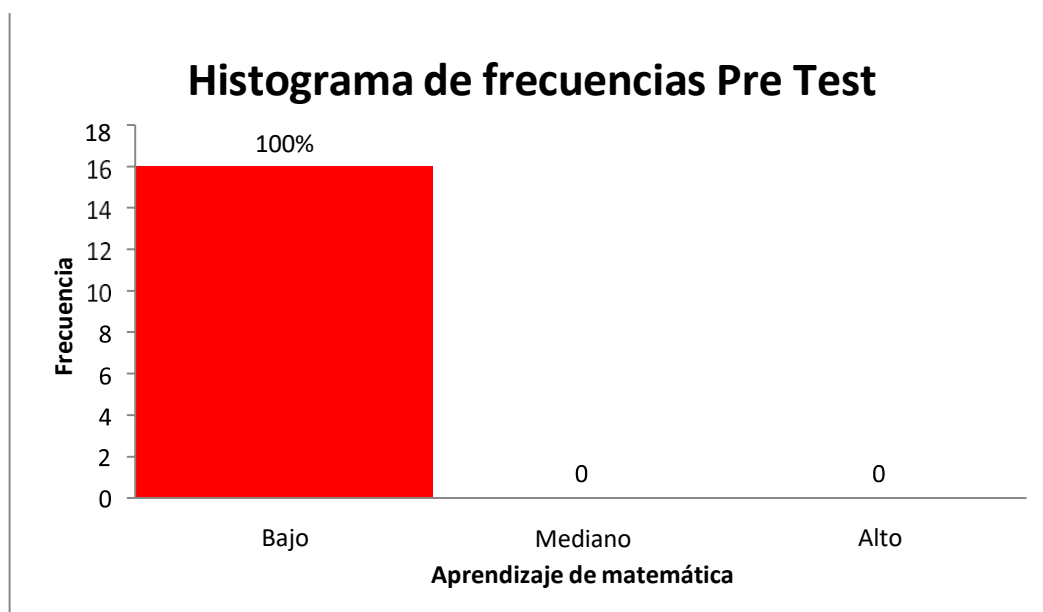


Figura 1. Representación gráfica de resultados obtenidos luego de la aplicación del Pre Test sobre el aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

Interpretación.- Tal como se evidencia en la Tabla 1 y la Figura 1, de los 16 estudiantes sometidos al pre test, se constató que el 100% de ellos se ubicó en el nivel bajo de rendimiento académico en el aprendizaje significativo de matemáticas. No se identificó ningún estudiante en los niveles medio y alto, lo cual indica que todos los estudiantes se encontraron en el nivel bajo. Es importante señalar que esto es coherente con el propósito de la prueba, la cual tiene un enfoque diagnóstico.

Cálculos Estadísticos de Medidas de Tendencia Central y Variabilidad.

Estadístico	Valor calculado	Estadístico	Valor calculado
Media aritmética	4.88	Varianza	3.45
Desviación Estándar	1.85	Coefficiente de variación	38.10%

Tabla 2. Distribución de frecuencias y porcentajes obtenidos luego de la aplicación del Pos Test a los estudiantes niños y niñas de seis años de edad del nivel primaria, de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo.

Aprendizaje de matemática	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	0	0
Mediano	07	43.75%
Alto	09	56.25%
Total	16	100%

Fuente: Registro auxiliar de notas de los estudiantes niños y niñas de seis años de edad del nivel primaria, de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo.

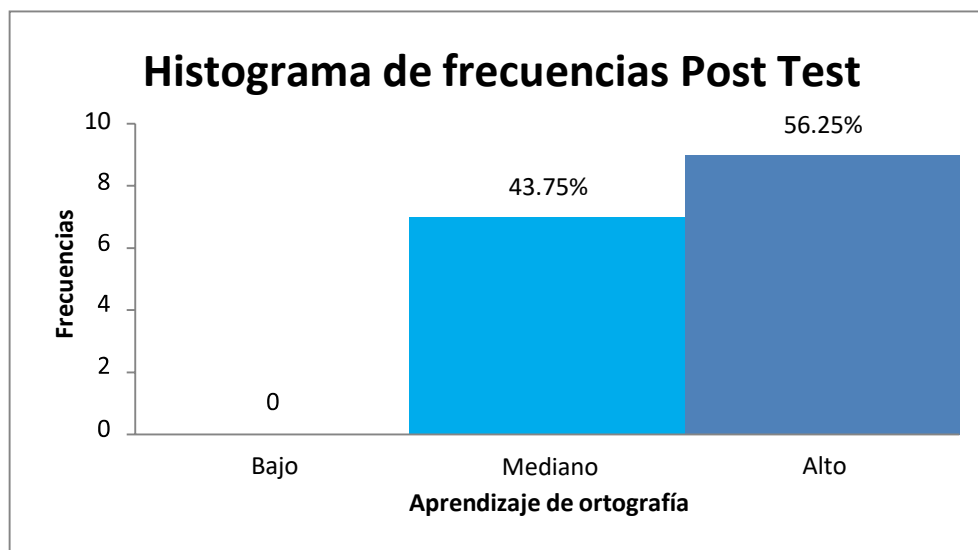


Figura 2 Representación gráfica de resultados obtenidos luego de la aplicación del Pos Test sobre el aprendizaje de matemática

Interpretación.- Como se muestra en la Tabla 2 y la Figura 2, de los 16 estudiantes sometidos al pos test, se evidenció que el 43.75% de ellos se situó en el nivel mediano de rendimiento académico en la materia de matemáticas, mientras que el 56.25% alcanzó el nivel alto. No se registró la presencia de estudiantes en el nivel bajo, lo que indica que la mayoría de los estudiantes obtuvieron un desempeño alto. Esto sugiere un progreso significativo después de la implementación de la estrategia pedagógica.

Cálculos Estadísticos de Medidas de Tendencia Central y Variabilidad

Estadístico	Valor calculado	Estadístico	Valor calculado
Media aritmética	16.125	Varianza	7.85
Desviación Estándar	2.801	Coefficiente de variación	17.38%

7.2. Resultados Inferenciales

7.2.1. Hipótesis Estadística

a. Hipótesis General

La utilización de juegos recreativos como estrategia educativa presenta un impacto positivo en el desarrollo del aprendizaje en matemáticas en niños de 6 años de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, Distrito Querecotillo, Cutervo.

H0: No existe una relación significativa y directa entre la implementación de juegos recreativos y el aprendizaje significativo en matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, Distrito Querecotillo, Cutervo.

H1: Existe una relación directa y significativa entre la utilización de juegos recreativos y el aprendizaje significativo en matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa N°17008 Barbechos, Distrito Querecotillo, Cutervo.

7.2.2. Función o Estadística de Prueba

- **Prueba de hipótesis**

Es una prueba estadística utilizada para determinar si una afirmación sobre la población debe ser aceptada o no. Esta afirmación se conoce como hipótesis estadística y puede referirse a la distribución de la población, siendo aplicable tanto en contextos paramétricos como no paramétricos.

El proceso de contraste de hipótesis se basa en la información extraída de la muestra. Si se rechaza la hipótesis, implica que los datos muestrales proporcionan cierta evidencia en contra de ella. En caso de aceptarla, simplemente indicamos que no se ha rechazado.

Un contraste de hipótesis involucra el análisis de dos proposiciones: H_0 (hipótesis nula) y H_1 (hipótesis alternativa). El investigador segmenta los resultados de la muestra en dos áreas: una donde se rechaza la hipótesis y otra donde se acepta, según los resultados obtenidos, se toma la decisión de aceptar o rechazar la hipótesis planteada.



Cuando aplicamos un contraste de hipótesis, dividimos los puntos en el espacio muestral en dos áreas distintas:

- **Región de Rechazo o Región Crítica:** Esta área comprende los valores del estadístico de contraste que conducen al rechazo de la hipótesis nula (H_0), identificada como la región crítica, donde los puntos límite se denominan puntos críticos.
- **Región de Aceptación o No Rechazo:** Esta región consiste en los valores del estadístico de contraste que llevan a aceptar la hipótesis nula (H_0).

7.2.3. Valor Calculado

1° $H_0: d = 0$

2° $H_1: d > 0$

3° El estadístico de contraste en este caso es:

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

4° En primer lugar calculamos las diferencias muestrales

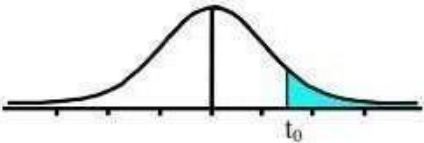
Pre	8	12	14	11	16	6	11	9	10	10	19	12	17	8	13	12
Pos	9	16	23	21	17	10	14	8	11	12	19	16	16	13	17	11
Dif.	1	4	9	10	1	4	3	-1	1	2	0	4	-1	5	4	-1

La media de las diferencias es **2,81** y la desviación típica **3,19**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = \frac{2,81}{\frac{3,19}{\sqrt{15}}} = 3,41$$

5° Dado que se trata de un contraste unilateral, consultamos las tablas de la distribución t de Student con 15 grados de libertad para encontrar el valor crítico que corresponde a una probabilidad de 0,95 en la cola inferior, siendo este valor de 1,753

Tabla t-Student



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314

7.2.4. Decisión Estadística

El valor del $t_{(cal)} = 3.41$ es mayor que el $t_{(tab)} = 1.7531$, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula.

El análisis indica que la implementación del programa centrado en juegos recreativos resultó efectiva, generando un aumento en el nivel de comprensión significativa en matemáticas.

8. Análisis y discusión

Los hallazgos de este estudio muestran que hay una notable cantidad de estudiantes que lograron un nivel de aprendizaje esperado o en proceso en el área estudiada durante la evaluación posterior, en contraste con los resultados deficientes obtenidos en la evaluación inicial.

Lachi, Roxana (2015) Estos descubrimientos son similares a los encontrados en mi investigación anterior, donde se notó un bajo nivel de desarrollo en la competencia numérica y operativa de los niños. Esto se debe a la falta de empleo de estrategias adecuadas por parte de los docentes para fomentar conceptos básicos en matemáticas, así como a un conocimiento teórico limitado en esta área y al uso limitado de recursos educativos. Hallazgos similares se reflejan en la investigación de Prieto, Ana (2010), donde los resultados mostraron una aplicación moderadamente positiva de los indicadores de creatividad. Sin embargo, en actividades recreativas relacionadas con la generación de ideas, curiosidad y motivación, los resultados fueron moderadamente negativos. La identificación de tipos de juegos según diferentes teorías para lograr un aprendizaje significativo obtuvo un criterio moderadamente negativo. En cuanto a los enfoques de enseñanza por parte de los docentes, se evidenció un nivel moderadamente positivo en el aprendizaje basado en conceptos..

Según el Ministerio de Educación del Perú - Unidad de Medición de la Calidad Educativa (2013), en 2008 se llevó a cabo el "Estudio de Educación Inicial: un enfoque sobre los logros de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años de edad". En referencia a Rigal, R. (2006), este estudio se centró en estudiantes que hablaban únicamente castellano y asistían a Instituciones Educativas Iniciales (IEI) y Programas No Escolarizados de Educación Inicial (PRONOEI) bajo gestión estatal. Aunque no se notificaron diferencias significativas entre niños y niñas en sus habilidades de "construcción del número", sí se identificaron diferencias notorias en su desarrollo psicomotriz, el cual está asociado al crecimiento de habilidades en el pensamiento lógico-matemático.

Belletich, Elena (2016) cita a Zapata Esteves, quien señala que la Didáctica de las Matemáticas ofrece al docente una comprensión profunda del concepto matemático, desde su origen y desarrollo, para reflexionar sobre él y descubrir las estrategias más

adecuadas para enseñarlo y que los estudiantes lo aprendan. Asimismo, resalta que esta disciplina posee una relevancia práctica considerable al abordar cuestiones esenciales como la identificación de quiénes son los estudiantes, cómo aprenden y con qué propósito se están formando; las áreas de mejora profesional necesarias para los maestros, qué materias deben enseñar y qué implica la actualización del conocimiento, especialmente en la implementación de métodos de enseñanza dentro del desarrollo metodológico.

De esta manera, prosigue, se habilita a los estudiantes para que generen su propio conocimiento: experimentando, razonando, participando y cultivando su capacidad de pensamiento lógico. "Es fundamental que los problemas planteados conecten con su entorno y sus vivencias cotidianas. Deben resultar atractivos, ofrecer múltiples soluciones, ser estimulantes y adecuados a su nivel de comprensión. El docente debe orientar a los estudiantes en el proceso de solución de los problemas".

9. Conclusiones

1. El nivel de competencia en el aprendizaje significativo de matemáticas entre los niños de 6 años de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo fue limitado en la prueba de pre test, evidenciando una media aritmética de 4.88 puntos.
2. La implementación de juegos recreativos ha fortalecido las destrezas matemáticas en los niños de 6 años de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo, registrando una media aritmética de 16.125 puntos.
3. El progreso en el aprendizaje significativo en el área de matemáticas, comparando los resultados del pre test y pos test en los niños de 6 años de la I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo, exhibió un avance educativo de 11.245 puntos, lo que demuestra la eficacia de la implementación de los juegos recreativos.

10. Recomendaciones

- El Ministerio de Educación necesita establecer un sistema continuo de capacitación centrado en la implementación de diversas estrategias para potenciar el aprendizaje significativo en matemáticas para niños y niñas.
- Las universidades e instituciones de educación superior pedagógica, tanto públicas como privadas en el Perú, deben dirigir su enfoque hacia la formación de futuros docentes en la adopción y aplicación de estrategias innovadoras que mejoren el aprendizaje significativo en matemáticas para los niños.
- Los resultados obtenidos en esta investigación deben ser presentados a la Unidad de Gestión Educativa Local para su consideración como una contribución significativa destinada a mejorar el nivel de aprendizaje efectivo en matemáticas para niños y niñas.

11. Referencias Bibliografía

- Abreu, P. (2005). "La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística". La Patagonia, Argentina: Semanario Región.
- Ausubel, D. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. New York: Grune and Stratton.
- Ausubel, D.P.; Novak, J.D., & Hanesian, H. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo. México: Trillas.
- Baena Extremera, Antonio & Ruiz Montero, Pedro Jesús. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF. Revista Digital de Educación Física* (N° 38). Obtenido de http://emasf.webcindario.com/El_juego_motor_como_actividad_fisica_organizada_en_la_enseñanza_y_la_recreacion.pdf
- Belletich, Elena. (18 de Marzo de 2016). A dónde van las Matemáticas en el Perú. Piura, Perú: Universidad De Piura . Obtenido de <http://udep.edu.pe/hoy/2016/a-donde-van-las-matematicas-en-el-peru/>
- Bühler, K. (1924). The mental development of child. New York: Harcourt.
- Burgos, I. (2009). *De la Educación Física. Herbert Spencer, 1861. Ahora para la Educación Física y el Deporte, 10.*
- Buytendijk, F.S. (1935). El juego y su significado. Madrid: Revista de Occidente. Carr, H.A. (1925). Psychology: a study of mental activity. New York: Longmans, Green. .
- Diccionario Español de la Real Academia. (2015). Obtenido de www.rae.es
- Elkonin, D.B. (1980). Psicología del juego. Madrid: Visor.
- Enríquez, M. (2003). *Aprendizaje por Descubrimiento o Proyecto de Investigación: Posibilidades y Límites. FCE*. Buenos Aires, Argentina.
- Gómez Rodríguez, Tatiana, Patricia Molano, Olga & Rodríguez Calderon, Sandra. (2015). La Actividad Ludica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Tolima, Ibagué, Colombia: Universidad del Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

- Gross, K. (1902). The play of animals. New York: Appleton.
- Gutiérrez, R. (2002). El juego de grupo como elemento educativo. CCS.
- Haeckel, E. (1899). Riddle of the Universe at the Close of the Nineteenth Century.
(Buffalo, Ed.) Prometheus Books.
- Hérrnandes,et al. (2006). Metodología de Investigación. Obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lmk/munoz_m_m/capitulo3.pdf
- Hernández. S. (2001). Metodología de la investigación. México: La Chira.
- Huamán Risco, Rosa. (2016). Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 5 Años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015. Trujillo, Perú: Universidad los Angeles de Chimbote . Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1
- Lachi Jesus, Roxana Amada. (2015). Juegos Tradicionales como Estrategia Didactica para Desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (as) de Cinco Años. Lima, Perú: Universidad San Ignacio del Oyola . Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf
- Latorre, M & Seco, J. (2006). Diseño Curricular nacional nuevo para una nueva sociedad. Surco, Lima, Perú: Universidad Marcelino Champagnat.
- Lazarus, M. (1883). Über die Reize des Spiels. Berlin.
- Ley General de Educación N° 28044. (2003). Ley General de Educacion . Perú.
- Mesonero, Antonio. (2000). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. (U. d. Oviedo, Ed.) Universitarios: EDIUNO.
- Ministerio de Educación . (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Perú.
- Ministerio de educación. (2008). Programa Nacional de Formación y Capacitación a Docentes. Educación Básica Regular. Lima , Perú.
- Ministerio de Educación del Perú – Unidad de Medición de la Calidad Educativa . (2013). *Estudio de Educación inicial. Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad. Informe de Resultados*. . Lima.

- Mujica, Nelsy. (2004). Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa De Preescolar. Caracas , Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Navarro Adelantado. (1997). “*El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salud, Deporte y Educación*”. (ICEPS, Ed.) Las Palmas.
- Olórtegui, M. (1997). Diccionario de Psicología. Lima: San Marcos.
- Piaget, J. (1959). The language and thought of the child. London,. UK: Routledge and Kegan Paul. .
- Prieto Mora, Ana Karina. (Junio de 2010). Actividades Recreativas para un Aprendizaje Significativo en las Escuelas Básicas. Maracaibo, Venezuela: Universidad del Zulia . Obtenido de http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/70/TDE-2013-05-09T09:56:40Z-3904/Publico/prieto_mora_ana_karina.pdf
- Quispe Curiñaupa, Gregoria. (2018). Las Actividades Lúdicas que Utilizan los Docentes del Nivel Inicial para Desarrollar el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de las Instituciones Educativas del Distrito de Canaria Región Ayacucho Durante el Año Académico 2018. Ayacucho, Perú: Universidad Católica los Angeles de Chimbote . Obtenido de repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURIÑAUPA_GREGORIA.pdf?sequence=1
- Raabe, J. (2009). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París: UNESCO.
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria. Acciones motrices y primeros aprendizajes. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Sánchez, Sergio. (28 de Mayo de 2011). Juegos Recreativos. Obtenido de <http://recreativosteam.blogspot.com/2011/05/introduccion-teorica.html>
- Schiller, F. (2005). Cartas sobre la educación estética del hombre, en Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre. Trad. Feijóo, J. y Seca, J. Barcelona: Anthropos.
- Trigueros, C. (2002). Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de

Granada. Granada: Diputación Provincial de Granada. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10481/24632>

Vásquez Marlo, Santos Domitila. (2016). Programa de Juegos Recreativos para Desarrollar la Noción de Número en los Niños y Niñas de la IEI N° 324 De Mochadín, Súcota, Cutervo-2016. Chiclayo, Lambayeque, Perú: Universidad César Vallejo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/2507/vasquez_ms.pdf?sequence=1

Vigo, César & Torres, Silvia. (Octubre de 2009). Educación Inicial y Primaria en el Perú. (9°). Lima, Perú. Obtenido de <https://inversionenlainfancia.net/blog/entrada/entrevista/32/0>

Vivanco, Thalia. (01 de Febrero de 2018). Hay un déficit de profesores de nivel inicial, de CTA comunicación y matemática. (D. Correo, Ed.) Obtenido de <https://diariocorreo.pe/edicion/huancayo/hay-un-deficit-de-profesores-de-nivel-inicial-de-cta-comunicacion-y-matematica-800647/>

Woolfolk, Anita. (2001). *Psicología Educativa* (9ª ed.). México: PEARSON.

12. Anexos y Apéndice

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 123 BAÑOS DEL INCA-CAJAMARCA			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
¿En qué medida el uso de juegos entretenidos como estrategia pedagógica promueve el aprendizaje significativo en matemáticas en niños de 6 años del I.E.N°17008 del distrito de Barbechos Querecotillo Cutervo?	Objetivo General	La implementación del juego lúdico como método de enseñanza potencia significativamente la comprensión de las matemáticas, especialmente en los niños de 6 años del I.E.N°17008 Barbecotillo Cutervo.	Variable (1)
	Demostrar que el uso del juego lúdico como estrategia pedagógica promueve el aprendizaje en matemáticas en niños de 6 años del distrito I.E.N°17008 Barbeczos, Querecotillo Cutervo.		Juegos Recreativos
	Objetivos Específicos.		Variable (2).
	Determinar el grado de desarrollo del aprendizaje significativo en matemáticas en niños de 6 años de Querecotillo Cutervo, Distrito de Barbechos I.E.N°17008.		Aprendizaje Significativo
	Establecer que la utilización de juegos recreativos promueve el dominio matemático en niños de 6 años de la I.E."N°17008 Distrito Barbechos Querecotillo Cutervo.		

	<p>Comparar los resultados obtenidos de un pre-test y un post-test aplicado a niños de 6 años en el área de matemáticas en la I.E.N°17008 Distrito de Barbechos Querecotillo Cutervo.</p>		

ANEXO 02: INSTRUMENTO

PRUEBA DE INICIO Y SALIDA

- Responsable de la Aplicación:
- Apellidos y nombres:Fecha: .../.../.....

N°	ITEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
01	¿Al realizar la actividad de la suma con metras utilizando 3 cestos observó manejo de habilidades?					
02	¿Al realizar la actividad de la resta con metras utilizando 3 cestos observó manejo de habilidades?					
03	¿Utilizando barajitas con elementos figurados en su interior el estudiante realizó actividades de conteo y agrupación?					
04	¿Jugando y mezclando barajitas con metras pudo el estudiante realizar operaciones de suma y resta?					
05	¿Utilizando 12 carritos de juguetes de colores: 3 azules, 5 verdes, 2 amarillos y 2 rojos, el estudiante fue capaz de ordenar de mayor a menor?					
06	¿Utilizando un juego de dominó colocando a los estudiantes en grupos de 2 cada grupo, fueron capaces de competir sumando y comparando la mayor y menor cantidad?					
07	¿Combinando metras y dominó el alumno fue capaz de representar e identificar las figuras geométricas?					
08	¿Utilizando metras, dominó y barajitas los alumnos fueron capaces de realizar sumas?					
09	¿Utilizando metras, dominó y barajitas los alumnos fueron capaces de realizar restas?					
10	¿Combinando metras y dominó el alumno fue capaz de relacionar e identificar las figuras geométricas?					

ANEXO 04: SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Establezco relaciones espaciales en el juego “En busca del tesoro”

II AREA: Matemática

III.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>Situación Problemática</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>Hoy les traje algunos juguetes pero no recuerdo dónde los puse y necesito encontrarlos pero no sé cómo. ¿Crees que puedes ayudarme?</p> <p>- Niños y niñas, hoy vamos a aprender sobre las relaciones espaciales a través del juego del tesoro escondido.</p> <p>- Jugamos al tradicional juego del escondite.</p> <p>- Responden las preguntas:</p> <p>- ¿Te gusta este juego? ¿De qué se trata? ¿Quién los buscaba? ¿Crees que son fáciles de encontrar? ¿Dónde se esconden? entender el problema</p> <p>- Los niños entienden los problemas hablando y expresando el contenido del problema con sus propias palabras. Encuentra una estrategia</p> <p>- La profesora dibujó un boceto del aula utilizando caracteres antiguos, mencionando sólo el lugar donde se guardaban los objetos.</p>	<p>juguetes</p> <p>Bloques de madera Conos de cartón Botellas, muñecos, pequeños objetos y varios</p>

DESARROLLO	Gestión acompañamiento y del aprendizaje	<p>– Comentan lo que observaron.</p> <p>- La maestra preguntó: ¿Qué observaste? ¿Puedes comentar? ¿A qué juego debemos jugar para encontrar el tesoro escondido?</p> <p>Para expresar Experiencia.</p> <p>- Los niños y niñas se llevan en el almuerzo la comida que traen para ese día.</p> <p>- Dijeron que fue fácil de encontrar porque saben dónde está y todos conocen su lonchera.</p> <p>Específico.</p> <p>- Recolectar.</p> <p>- Escondemos juguetes en diferentes aulas.</p> <p>Podemos hacer interesante la búsqueda con palabras como “Creo que los dejé cerca de la puerta” y luego estaba en la biblioteca “Así que en el barrio”</p> <p>- Utilice la línea de tiza como punto de referencia cuando comience su búsqueda.</p> <p>- Los niños y las niñas van a la búsqueda del tesoro (juguetes)</p> <p>Cuando encuentran el primer juguete, decimos que encontramos el primer tesoro, y así sucesivamente con cada juguete que encontramos.</p> <p>- Siempre estamos pendientes del esfuerzo de los niños y los invitamos a encontrar sus propias estrategias para encontrar tesoros. Cuando encuentran el tesoro, dibujan líneas en el suelo y dibujan.</p> <p>- Al final del juego les preguntamos: ¿Qué tesoro encontramos primero? ¿Dónde está? ¿Dónde está el otro? ¿Es un tesoro?</p>	
------------	---	---	--

CIERRE	evaluación	<p>Los niños anuncian las acciones que realizan durante el juego. ¿Y dónde están los juguetes? Por ejemplo, la muñeca está detrás...(puerta), el cochecito está dentro...(cajón), y el cubo está debajo...(cama en el área de la casa)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Discutimos las diferentes estrategias utilizadas para encontrarlos. pintorescamente -Dibuja según sus opciones, traza líneas y las sigue para encontrar tesoros. -Dibujan y colorean los juguetes utilizados en el juego. imaginativo -Pegaron el contorno del juguete en el lugar apropiado de la hoja de trabajo. simbólico -Cuentan los números; luego cada uno de ellos representa un palo. - Cuentan los palos y escriben los números correspondientes. - Reflexionan sobre los juegos que practican. ¿Es fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Enfrentado a grandes dificultades? ¿Es fácil encontrar el tesoro? <p>Transferir</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor les plantea una nueva situación problemática y los niños la resuelven en clase. - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste durante el partido? - Describen lo que han hecho con sus propias palabras. 	
--------	------------	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

AREA: Personal Social

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:” El globo irrompible, mi amigo”

II.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	Problematización Propósito motivación Saberes previos	-¿Saben que es un globo irrompible? ¿Para qué nos servirá? - Niños y niñas, hoy aprenderemos a jugar con globos irrompibles.” - celebrar un congreso -Cantamos la canción "Globo Rojo" -Responden las preguntas: ¿Qué dice la canción? ¿De qué se trata? qué colores ¿Es un globo? ¿De quién es amigo el globo rojo? ¿Qué pasó con el globo rojo? ¿Ha estallado el globo rojo? ¿por qué? PROBLEMATIZA SITUACIONES Miran diferentes globos. Describe lo que has observado. Discutimos los pros y los contras de jugar con globos. - Responde la pregunta: ¿Qué observaste? ¿Todos los globos son del mismo tamaño y color? ¿Por qué algunos globos no explotan rápidamente? ¿Alguna vez has jugado con globos? ¿con que? ¿Dónde puedo comprar globos? ¿Puedes decirme cómo te sientes jugando con globos? BUSQUEDA DE LA INFORMACION - La docente presenta a los niños y niñas, variedad de globos.	Recursos humanos Globos de diferentes colores y tamaños

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - La profesora invita a los niños y niñas a inflarlos y jugar con ellos. - Juegan en grupos en el patio. - Cada grupo elige globos por tamaño o color. - Juegan libremente con globos. - Compartir globos con los miembros del grupo. - Responden a las preguntas formuladas por el profesor: - ¿A qué jugaron? - ¿Que están jugando? - ¿Cómo están organizados? - ¿De qué color son los globos? - ¿Acerca de que material del globo no se rompió? - ¿Crees que los globos tienen algún otro uso? - La profesora escribe en la pizarra las opiniones de los niños. - Los niños se ofrecieron como voluntarios para dibujar globos con los que jugaron basándose en lo que escribieron. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - En casa toman precauciones para jugar con los globos - ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo se siente el aula? ¿Te gustan los juegos de globos irrompibles? ¿por qué? - Describen lo que han hecho con sus propias palabras. 	
CIERRE	evaluación		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Jugando a las cartas, aprendo a contar, sumar y restar.

II AREA: Matemática

III.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	<p>Situación</p> <p>Problemática</p> <p>Propósito</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<p>- No hay muchos juegos para que jueguen los niños en el centro educativo, muchas personas se sientan y piensan a qué jugar para distraerse, pero no piensan en juegos. Se sienten tristes. De repente el niño dice ¡tengo cartas! Pero no puedo jugar. ¿Crees que podemos ayudar a los niños a jugar a las cartas?</p> <p>-Jugamos con pelotas en el patio, y los invitamos a jugar libremente en grupos de 2, 3 o 4 niños y elegir la pelota que quieran.</p> <p>-Responden preguntas como: ¿Qué grupos se formaron? ¿Quién contará cuántos niños hay en su grupo? ¿Cuántas pelotas usaron?</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <p>-Los niños comprenden el problema dialogando y expresando con sus propias palabras de que trata.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>- – Comentan lo hecho. - La maestra preguntó: ¿Qué hicieron? ¿Cuántos grupos formaron? ¿A qué juego vamos a jugar cuando cuenteemos hasta cuatro?</p>	<p>Bloques de madera</p> <p>Conos de cartón</p> <p>Botellas, cajas, muñecas, objetos pequeños y diversos, animalitos</p> <p>Ficha de trabajo</p>

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<p>REPRESENTACIÓN VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se forman grupos de dos a tres personas de forma voluntaria en función de sus propios intereses. - Cada niño tiene diez cartas en la mano y las observa y conecta activamente. <p>Específico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cálmate. - Juegan libremente según sus habilidades. - Luego los animamos a que elijan sus propias rondas para jugar cada día. El niño pone tres cartas sobre la mesa y pide a cada jugador que mire las cartas que tiene en la mano para asegurarse de que son iguales a las que están en la mesa. El primer jugador lo lleva al tablero según su turno. Si no lo hace, deja caer la carta sobre la mesa y así sucesivamente. - El juego termina cuando un jugador tiene todas o la mayoría de las cartas. - Al final, cada jugador cuenta cuántas cartas tiene. Les pedimos a los niños que nombraran sus estrategias y las observaciones de cada persona, y luego las anotaron. 	
------------	--	---	--

		<p>- Responden a la pregunta: ¿Cuántas cartas tiene cada persona? ¿muchos? ¿casi nunca? ¿Todas las cartas son iguales? ¿Son sus sumas iguales? ¿Cómo juegan a las cartas?</p> <p>Pintorescamente Sortean según sus probabilidades y juegos. El nombre que le dibujaron a la maestra.</p> <p>Imaginativo En la hoja de trabajo, utilizan diferentes materiales para hacer letras.</p> <p>Simbólico Cuentan las cartas y luego usan un palo para representar cada una. Cuentan los palos y escriben los números correspondientes.</p> <p>- Reflexionan sobre los juegos que practican. ¿Es fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Enfrentado a grandes dificultades? ¿Es divertido jugar a las cartas? transferir</p> <p>- El profesor les plantea una nueva situación problemática y los niños la resuelven en clase.</p> <p>-¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste durante el partido? - Describen lo que hacen con sus propias palabras.</p>	
--	--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

AREA: Personal Social

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:” Jugamos, vamos a pasear en moto”

II.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	Problematización	- Juanito encontró a un policía en la calle y le preguntó dónde estaba el mercado y le dijo que fuera a la derecha y a las dos cuadras que fuera a la izquierda porque no sabía y se quedó allí sin saber qué hacer. ¿Crees que podemos ayudar a Juanito?	Recursos humanos
	Propósito	-Niños y niñas, hoy aprenderán a saber cuál es su lado derecho e izquierdo. También sabrán la distancia y la dirección.	
	Motivación	-Estamos celebrando un congreso. La maestra muestra a los niños una caja sorpresa para crear expectativas sobre lo que hay dentro y pregunta: ¿Qué creen que hay dentro? ¿por qué?	
	Saberes previos	-Fuimos a la terraza a jugar al juego “Paseos en Moto” -Responden a las preguntas: ¿a qué juegos jugamos? ¿De qué se trata? ¿En qué dirección nos estamos desarrollando? ¿Sabes qué es el movimiento de lado a lado?	Proyector, USB, parlantes
		PROBLEMATIZA SITUACIONES Están viendo una demostración en vídeo. Escribe un comentario sobre la demostración en vídeo.	
		- responde a las preguntas. ¿Te gusta este vídeo? ¿Todas las motos van en la misma dirección? ¿por qué? ¿Conoces a alguien que ande en motocicleta? ¿Quién lo usa en tu familia? ¿Has viajado alguna vez en moto? ¿Puedes contarnos tu experiencia viajando en moto?	Tizas de color

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>BUSQUEDA DE LA INFORMACION</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora puso un papel en la pizarra con la siguiente pregunta escrita: ¿Sabes en qué dirección va el coche y en qué dirección va la moto? - La profesora pide a los niños que imiten el sonido del motor de una moto y luego participen en una competición de carreras como si viajaran en una moto. - Dibujaron diferentes direcciones en el suelo del patio de recreo con tizas de colores y luego simularon que iban en moto con su padre. - La profesora puso en la pizarra un papel con la siguiente pregunta escrita: ¿Tú y tu familia viajáis a menudo en moto? ¿cómo te sientes? ¿Dónde estás? - El profesor explica la disposición lateral (derecha, izquierda) a niños y niñas. - Hablan de la importancia de conocer el bien y el mal en nuestra vida diaria. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comprometen realizar actividades de lateralidad para reconocer su derecha e izquierda. - ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo se siente el aula? - Describen lo que hacen con sus propias palabras. - Los niños expresan sus sentimientos. - discutir temas con compañeros de clase. 	
CIERRE	evaluación		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

I.-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Conociendo números en el juego de la rayuela

II AREA: Matemática

III.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES.

SECUENCIA METODOLOGICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES
INICIO	Problematización Propósito Motivación Saberes previos	<p>María es una niña muy alegre y juguetona. Un día trajo muchos crayones a su jardín, pero no sabía qué hacer con ellos, quería jugar con ellos, pero no había juguetes, y también se dijo que debía hacer. Pero no tengo idea. ¿Crees que podemos ayudar a María?</p> <p>Niños y niñas, hoy aprenderemos los números en el tradicional juego de rayuela. Están jugando con conejos en una jaula.</p> <p>- Responden a interrogantes: ¿les gustó el juego? ¿A qué jugamos? ¿Todos entraron en una sola conejera? ¿Cuántos entraron en cada conejera?</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <p>- Los niños entienden los problemas hablando y expresándolos con sus propias palabras.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>- La docente invita a los niños a observar el material del aula, lo manipulan y describen sus características.</p> <p>- La maestra preguntó: ¿Cuántos materiales tienes? puedes decir ¿A qué número corresponde este conjunto de materiales? ¿Conoces estos números? ¿Qué forma tiene?</p>	

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Las organizaciones de grupos que constan de 4 o 5 niños le dan al maestro algunas pautas para compartir los materiales. <p>REPRESENTACIÓN VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra trabaja con los niños en grupos dinámicos: 3, 4, 5, luego monitorea cada grupo y pregunta: ¿En cuántos grupos estamos? ¿Cuántos miembros hay en cada grupo? - Están intentando escribir números en el suelo con tiza. - Específico. - Cálmate. - En el patio de recreo, la profesora dibujó un tiro en suspensión con un número correspondiente en cada casilla. - Prestan atención a las instrucciones del profesor para realizar el juego. Comprender los números escritos en el salto y la forma del salto. - El profesor inicia el juego y cuenta. - Los niños y niñas participan voluntariamente, y luego todos lo hacen uno por uno y cuentan oralmente - Después de haber dibujado dos saltos en el suelo, realizaron un concurso donde niños y niñas jugaban a la rayuela. Responden a la pregunta: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué números escribimos? ¿Qué forma hay? ¿Es este juego fácil de aprender? ¿Qué formas y números reconocen? La profesora reforzó la escritura de líneas y números en forma de lúpulo. 	<p>Bloques de madera Conos de cartón Botellas, cajas, muñecas, objetos pequeños y diversos, animalitos Ficha de trabajo</p>
------------	--	---	---

<p>CIERRE</p>	<p>evaluación</p>	<p>PICTORICO Dibujaron su gráfico favorito del juego. Hacen grupos de 3, 4, 5 contornos rectangulares en bloques lógicos, prueba Creado por Chiruiolo</p> <p>SIMBÓLICO Cuentan los esquemas y luego escriben. Un palito por cada número Cuentas los palitos y escribes los números correspondientes.</p> <p>REFLEXION - - Reflexionan sobre los juegos que practican. ¿Es fácil? ¿Cómo lo hicieron? ¿Enfrentado a grandes dificultades? ¿Cómo mejorarlos? ¿Es fácil escribir números y dibujar formas?</p> <p>TRANSFERENCIA - - El profesor les plantea una nueva situación problemática y los niños la resuelven en clase. - -¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se siente el aula? - - Describen lo que hicieron con sus propias palabras.</p>	
---------------	--------------------------	--	--

1.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ME DIVIERTO JUGANDO CON MI CUERPO

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Conocer un poco más de nuestro cuerpo y sus

Posibilidades de movimiento

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar diversas actividades, acciones y juegos, explorar la posibilidad de relaciones entre el cuerpo y el espacio, superficie, tiempo, objetos y compañeros, controlar el cuerpo y mantener el equilibrio.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminar de un lado a otro • Caminar en puntillas • Dar pequeños saltos 	

	➤ EXPRESIÓN GRÁFICA: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Comentan lo aprendido con sus compañeros 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

1-NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “QUE PARTES DE MI CUERPO CONOZCO A TRAVEZ JUEGOS”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas conozcan las partes de su cuerpo y el uso de cada una de ella

3. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce naturalmente y por propia iniciativa las partes de su cuerpo y lo representa mediante dibujos. ➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares.

1. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música

	<p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ME DIVIERTO CONOCIENDO MI LATERALIDAD”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas conozcan a reconocer su lateralidad através del juego.

3. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo• Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">• Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo y su lateralidad.

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA<ul style="list-style-type: none">• Saludo• Oración• Control de asistencia• Control del tiempo➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Música

DESARROLLO	<p>➤ CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viajar por el espacio • Pon una pierna delante de la otra y viceversa. • Salta doblando las piernas • Saltar sobre una pierna y viceversa • Cubra un ojo con la mano al caminar • <p>➤ PARTE PRINCIPAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños sean ubicados en su habitación designada, recibirán el siguiente mensaje • Indicaciones: • Estamos nerviosos y preparándonos para el espectáculo del circo. • Manteniendo los pies y las manos en el suelo, con las piernas extendidas lo más posible, levante: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mano derecha ✓ Mano izquierda ✓ Pierna derecha ✓ Pierna izquierda • Al tumbarnos en el suelo, rodamos de un lado a otro <ul style="list-style-type: none"> ✓ De adelante hacia atrás ✓ De derecha a izquierda • Finalmente los niños juegan con la dinámica "Mar y Tierra" esto consiste en dibujar una línea en la tierra y decirles que el lado derecho es el mar y el izquierdo es la tierra, y los niños juegan hasta que aparece el ganador. <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se quedarán congelados con las manos en alto e imaginarán que son títeres atados entre sí con varios hilos, el maestro dirá que cortará los hilos de las partes que sostiene y los títeres caerán al suelo. 	
------------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Acostarse en el suelo y trabajar la respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	<p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “MI LATERALIDAD Y SU IMPORTANCIA”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas conozcan la importancia de su lateralidad

3. DURACION: 1 día

4. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar diversos movimientos, actividades y juegos, explorar las posibilidades de las relaciones corporales con el espacio, las superficies, el tiempo, los objetos y los compañeros, controlar su cuerpo y su lateralidad.

5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo 	Música

	➤ EXPRESIÓN GRÁFICA: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ APRENDO MAS REALIZANDO EL JUEGO TRADICIONAL DELRAYUELO”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas, realicen movimientos de coordinación y lateralidad.

3. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende su cuerpo➤ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">➤ Sincronizar movimientos, superar dificultades, ser armónico e impaciente.

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA<ul style="list-style-type: none">• Saludo• Oración• Control de asistencia	Música

	<ul style="list-style-type: none"> • Control del tiempo <p>➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	
DESARROLLO	<p>➤ CALENTAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caminan libremente por el patio. • Correr en el espacio • Cantan "Mi cuerpo se mueve" • Responden las preguntas. ¿Qué partes de tu cuerpo movieron? ¿Cómo lo hicieron? <p>➤ PARTE PRINCIPAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor da las siguientes instrucciones: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saltamos con ambas piernas juntas y luego sobre una pierna. ✓ Después de dibujar saltos en el suelo del patio de recreo, el profesor explica qué juego se debe jugar. ✓ El profesor inicia el juego. ✓ Los niños y las niñas juegan uno por uno. Muestre armonía en el logro de este objetivo. ✓ Se dividieron en dos equipos, el equipo de niños y el equipo de niñas para jugar. ✓ Realizan concursos de apuestas. ✓ Después del juego, el profesor explica a los alumnos el significado de esta actividad. ✓ Responden preguntas. <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acostados sobre una colchoneta o manta, simulan dormir y soñar, se despiertan bajo la guía del maestro y hablan de sus sueños. • Hacen ejercicios de respiración.. 	Tizas ,tirachas.

	<p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo y pintura. • Exponen sus trabajos y los valoran. 	<p>Petates, alfombras.</p> <p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

ANEXO 05: FOTOGRAFÍAS DE SESIONES DE APRENDIZAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07





UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

Programa de Complementación
Académica Docente - PCAD



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las 17:00 horas del día 23 de Marzo del año dos mil diecinueve

En los ambientes de CEAP PEDRO RUIZ GALLO; se procedió al Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación, presentado por el (la) (los/las) alumno (a) (s):
CORNEO HUATADO PERCY DONER

Ante el Docente que Desarrollo el curso TALLER DE INVESTIGACION, designado (a) mediante Resolución N° 0416 2019 - D-FACHSE.

Luego de producido y concluido el Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación titulado,
JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA
DESARROLLAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS ESTUDIANTES
DELO I.E. N° 17008 BOMBACHOS DISTITO QUENECOTILLO CUTEHUO

Y de conformidad con lo prescrito en el Art. 45 de la Nueva Ley Universitaria N° 30220; lo prescrito en el RENATI Títulos I, II, III y IV; y el Capítulo I, artículo 4 capítulo 4.5, Anexo N° 01; para la Obtención del Grado Académico de Bachiller en EDUCACION, y luego de las absoluciones a las preguntas planteadas por el Docente.

Se procedió a la Calificación de dicha Sustentación con el calificativo de 84,16 con Mención de BUENO

Siendo las 17:50 pm horas del mismo día se dio por terminado el acto académico con La lectura del acta y firmada por el Docente.

DOCENTE: JOSÉ WILDER HERERA VARGAS

FIRMA



Vº. Bº DIRECTOR PCAD

ANEXO 01

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD


Yo, José Wilder Herrera Vargas, usuario revisor del documento titulado:

Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica Para Desarrollar Aprendizajes Significativos En LosEstudiantes De La I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo Cuyo autor (a) es **Correa Hurtado Percy Doner**, Identificado (a) con DNI **47373485**; Código Universitario **252883E**, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático **SOFTWARE TURNITIN**, ha arrojado un porcentaje de similitud de **18%**, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 05 de diciembre del 2023



José Wilder Herrera Vargas
ASESOR
DNI 164777775

(Precisar si es docente, asesor, docente investigador, administrativo u otro)

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica Para Desarrollar Aprendizajes Significativos En Los Estudiantes De La I.E. N°17008 Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo

INFORME DE ORIGINALIDAD

17 %	17 %	1 %	5 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	11 %
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	4 %
3	1library.co Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
7	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
8	hdl.handle.net	

Fuente de Internet

<1 %

9

virtual.urbe.edu

Fuente de Internet

<1 %

10

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %


M.Sc. Jose Wilder Herrera Vargas
Docente –FACHSE-UNPRG.

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo





Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: SEBASTIAN ALONSO ROJAS DELGADO
Título del ejercicio: Trabajo de investigación
Título de la entrega: Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica Para Desarr...
Nombre del archivo: TRABAJO_DE_INVESTIGACION_CORREA_HURTADO_PERCY.docx
Tamaño del archivo: 1.27M
Total páginas: 91
Total de palabras: 15,917
Total de caracteres: 89,587
Fecha de entrega: 06-dic.-2023 12:59p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2248142463

 **UNIVERSIDAD NACIONAL**
"PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN

Juegos Recreativos Como Estrategia Pedagógica Para Desarrollar
Aprendizajes Significativos En Los Estudiantes De La I.E. N°17008
Barbechos Distrito Querecotillo Cutervo

AUTOR: Correa Hurtado Percy Doner
ASESOR: Jose Wilder Herrera Vargas

CUTERVO PERÚ
2019


M.Sc. Jose Wilder Herrera Vargas
Docente -FACHSE-UNPRG.