

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



TESIS

Juego Didáctico y su influencia en el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de 5 Años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
Especialidad en Educación Inicial

Investigadoras:

De la Cruz Echeverria, Maribel Lizeth

Reyes Campos, Marleny Jovita

Asesor:

Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo

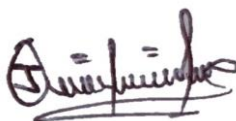
Lambayeque-Perú
2022

Juego Didáctico y su Influencia en el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba

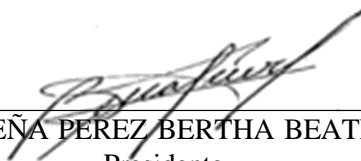
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad en Educación Inicial.



Bach. De la Cruz Echeverria, Maribel Lizeth
Investigadora Principal



Bach. Reyes Campos, Marleny Jovita
Investigadora Principal



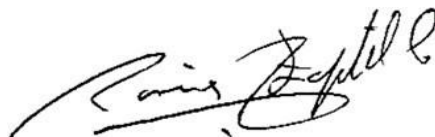
Dra. PEÑA PEREZ BERTHA BEATRIZ
Presidente



M. Sc. TORRES CASTRO NICOLAS AGUSTIN
Secretario



Dra. GUERRERO ROJAS GABY SILVIA
Vocal



Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0859-VIRTUAL

Siendo las **08:00 horas**, del día **Martes 07 de noviembre de 2023**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**, <https://meet.google.com/nzt-ffjz-uxh>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 0141-2022-V-D-NG-FACHSE**, de fecha **18 de enero de 2022**, y su modificatoria la **Resolución N° 1347-2023-V-D-FACHSE** de fecha **03 de julio de 2023** integrado por:

Presidente	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Secretario	: M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
Vocal	: Dra. Gaby Silvia Guerrero Rojas
Asesor	: Dr. Carlos Edmundo Ravines Zapatel




La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“JUEGO DIDÁCTICO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N°1862 – UCHUBAMBA”**; presentada por **DE LA CRUZ ECHEVERRIA MARIBEL LIZETH y REYES CAMPOS MARLENY JOVITA** para obtener el **Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

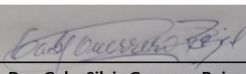
Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(17) (DIECISIETE)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**.

Siendo las **09:20 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
PRESIDENTE


M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
SECRETARIO


Dra. Gaby Silvia Guerrero Rojas
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo De la Cruz Echeverría Maribel Lizeth y Reyes Campos Marleny Jovita principales, y Dr. Ravines Zapatel Carlos Edmundo asesor del trabajo de investigación **Propuesta de Juego Didáctico y su Influencia en el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba** declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

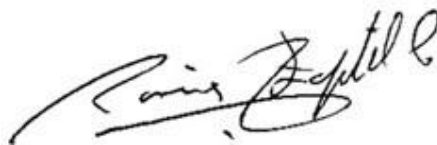
Lambayeque, 18 de noviembre del 2023



Bach. De la Cruz Echeverría, Maribel L.
Investigadora Principal



Bach. Reyes Campos, Marleny J.
Investigadora Principal



Dr. Ravines Zapatel Carlos Edmundo
Asesor

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de investigación:

A Dios, por habernos dado la vida, para poder cumplir con todos nuestros anhelos y metas trazados en nuestra vida.

De igual manera dedicamos a todos nuestros familiares, especialmente a nuestros padres: (Fabiola y Fray) (Teodocia) por su apoyo incondicional, ya que sin ello nada sería posible. Por su confianza que han puesto en nosotras y así siempre elegir el camino correcto.

A nuestros hermanos por sus sabios consejos y su apoyo para con nosotras.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecemos a Dios, por seguir prestándonos la vida, darnos la sabiduría y la salud para seguir adelante y así cumplir nuestros más preciados anhelos y sueños.

A nuestros padres que son el soporte en enseñarnos a vivenciar los valores de la reciprocidad, del respeto mutuo, de la constancia para encausarnos en la ética del profesionalismo para el bienestar humano.

A nuestros maestros, por impartir sus conocimientos y su valioso tiempo, guiándonos paso a paso para llegar a convertirnos en profesionales probos.

Infinitas gracias, a todos ellos, que sin su desinteresada ayuda, nada hubiese sido posible.

ÍNDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I.....	15
DISEÑO TEÓRICO	15
1.1. Antecedentes Teóricos.....	15
1.1.1. Internacional.....	15
1.1.2. Nacional.....	16
1.1.3. Local.....	17
1.2. Bases Teóricas	18
1.2.1. Juego Didáctico	¡Error! Marcador no definido.
1.2.2. Tipos de Juegos Didácticos.....	19
1.2.3. Dimensiones del Juego Didáctico.....	25
1.2.4. Aprendizaje.....	25
1.2.5. Dimensiones del Aprendizaje	26
1.3. Definición y Operacionalización de variables	27
1.3.1. Variables.....	27
1.3.2. Operacionalización de variables	28
CAPÍTULO II.....	30
MÉTODO Y MATERIALES	30
2.1. Diseño de Investigación.....	30
2.1.1. Tipo de investigación	30
2.1.2. Enfoque de investigación	30
2.1.3. Nivel de investigación.....	30
2.1.4. Diseño.....	30
2.1.5. Alcance Temporal	30
2.2. Población y Muestra	31
2.2.1. Población	31
2.2.2. Muestra.....	31
2.3. Técnicas e Instrumentos.....	31

2.3.1. Técnicas.....	31
2.3.2. Instrumento.....	32
2.3.3. Validez y Confiabilidad.....	34
2.3.4. Desarrollo de la Guía de Observación de Juego Didáctico y Aprendizaje, y Encuesta de Aprendizaje	34
2.3.5. Análisis estadístico e interpretación de datos	35
2.4. Criterios de rigor científico	35
CAPÍTULO III	36
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	36
3.1. RESULTADOS.....	36
3.1.1. Análisis de la Variable Juego Didáctico y sus dimensiones.....	36
3.1.2. Análisis de la Variable Aprendizaje y sus dimensiones	42
3.2. DISCUSIÓN	48
CAPÍTULO IV	50
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
4.1. CONCLUSIONES	¡Error! Marcador no definido.
4.2. RECOMENDACIONES	51
BIBLIOGRAFÍA	52
ANEXOS	54
Anexo 1. Matriz de Consistencia.....	54
Anexo 2. Ficha de Observación para evaluar los tipos de juegos didácticos	55
Anexo 3. Ficha de Observación para evaluar los tipos de juegos didácticos	56
Anexo 4. Encuesta aplicada a estudiantes, para Variable Aprendizaje	58
Anexo 5. Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en SPSS	60
Anexo 6. Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en Excel	61
Anexo 7. Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en Excel	62
Anexo 8. Procesamiento de datos de Variable Aprendizaje en SPSS.....	63
Anexo 9. Procesamiento de datos de Variable Aprendizaje en Excel	64
Anexo 10. Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en Excel	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variable Juego Didáctico	28
Tabla 2 Operacionalización de Variable Aprendizaje.....	29
Tabla 3 Tamaño de Población	31
Tabla 4 Niveles para Construir Escalas de Estimación.....	33
Tabla 5 Alfa de Cronbach de alumnos	34
Tabla 6 Descripción de la variable Juego Didáctico.....	36
Tabla 7 Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Motivador y Activo	37
Tabla 8 Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Placentero y Generador de Reglas.....	38
Tabla 9 Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Espontáneo y Voluntario	39
Tabla 10 Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Reflexión y Compromiso.....	40
Tabla 11 Estadísticos descriptivos de la Variable Juego Didáctico.....	41
Tabla 12 Descripción de la Variable Aprendizaje	42
Tabla 13 Descripción de la Variable Aprendizaje – Dimensión Destrezas.....	43
Tabla 14 Descripción de la Variable Aprendizaje – Dimensión Habilidades	44
Tabla 15 Descripción de la Variable Aprendizaje – Dimensión Actitudes Prácticas	45
Tabla 16 Descripción de la Variable Aprendizaje – Dimensión Agilidad	46
Tabla 17 Estadísticos descriptivos de la Variable Aprendizaje	47
Tabla 17 Matriz de Consistencia	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Figura para repasar.....	23
Figura 2 Figuras iguales	23
Figura 3. Descripción de la Variable Juego Didáctico	36
Figura 4. Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Motivador y Activo	37
Figura 5. Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Placentero y Generador de Reglas.....	38
Figura 6. Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Espontáneo y Voluntario	39
Figura 7. Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Reflexión y Compromiso.....	40
Figura 8. Estadísticos descriptivos de la Variable Juego Didáctico	41
Figura 9. Descripción de la variable Aprendizaje	42
Figura 10. Descripción de la variable Aprendizaje – Dimensión Destrezas	43
Figura 11. Descripción de la variable Aprendizaje – Dimensión Habilidades.....	44
Figura 12. Descripción de la variable Aprendizaje – Dimensión Actitudes Prácticas....	45
Figura 13. Descripción de la variable Aprendizaje – Dimensión Agilidad	46
Figura 14. Estadísticos descriptivos de la Variable Aprendizaje.....	47
Figura 13 Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en SPSS.....	60
Figura 14 Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en Excel	61
Figura 15 Procesamiento de datos Estadísticos Descriptivos de Variable Juego Didáctico en SPSS.....	62
Figura 13 Procesamiento de datos de Variable Aprendizaje en SPSS	63
Figura 17 Procesamiento de datos de Variable Aprendizaje en Excel.....	64
Figura 15 Procesamiento de datos Estadísticos Descriptivos de Variable Aprendizaje en SPSS.....	65

RESUMEN

La presente investigación se llevó a cabo para abordar la problemática actual en instituciones, ya sean privadas o públicas, relacionada con la necesidad de mejorar la enseñanza de matemáticas en niños. Se busca desarrollar estrategias educativas responsables que fomenten el desarrollo infantil. El objetivo general de esta tesis es determinar la influencia del juego didáctico en el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° del Caserío de Uchubamba, ubicada en el distrito de Chugay, provincia de Sánchez Carrión, departamento de La Libertad. El método utilizado fue descriptivo, con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental. Se emplearon técnicas de observación y encuesta para la recolección de datos. Los resultados indican que el 38% y el 27% de los encuestados consideran que el nivel de juego didáctico es bueno y muy bueno, respectivamente. En cuanto a la influencia en el aprendizaje de matemáticas, el 50% y el 15% de los encuestados opinan que el nivel de aprendizaje de matemáticas es bueno y muy bueno, respectivamente. Se concluyó que el juego didáctico tiene una influencia positiva en el aprendizaje de matemáticas de los niños de cinco años en la I.E.I N° 1862 en Uchubamba.

Palabras clave: estrategias educativas, juego didáctico, aprendizaje matemático.

ABSTRACT

This research was carried out to address the current problem in institutions, whether private or public, related to the need to improve the teaching of mathematics in children. It seeks to develop responsible educational strategies that promote child development. The general objective of this thesis is to determine the influence of the didactic game on the learning of mathematics in 5-year-old children at the I.E.I. No. of the Uchubamba Village, located in the district of Chugay, province of Sánchez Carrion, department of La Libertad. The method used was descriptive, with a quantitative approach and a non-experimental design. Observation and survey techniques were used to collect data. The results indicate that 38% and 27% of those surveyed consider that the level of educational games is good and very good, respectively. Regarding the influence on mathematics learning, 50% and 15% of those surveyed believe that the level of mathematics learning is good and very good, respectively. It was concluded that the didactic game has a positive influence on the mathematics learning of five-year-old children at I.E.I N° 1862 in Uchubamba.

Keywords: educational strategies, educational game, mathematical learning.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los juegos didácticos son un recurso importante en el aprendizaje de matemática en la educación. Teniendo en cuenta también, que la pandemia de COVID – 19 ha repercutido negativamente en la educación y se ha presentado como una amenaza para la educación a nivel mundial.

Según el Banco Mundial (2020) la situación actual por COVID – 19 ha traído como consecuencia la pérdida de aprendizaje y por ende la deserción escolar; afectando a los más vulnerables.

Perú no es ajeno a esta coyuntura debido a que la problemática del COVID – 19 ha dejado en evidencia de manera cruda y real la situación del sistema educativo, se ha demostrado que el 15% de la población estudiantil en las instituciones educativas estatales no posee recursos tecnológicos para conectarse y recibir clases virtuales, sumándole a ello la falta de capacitación de los docentes para el manejo de las herramientas tecnológicas y estrategias pedagógicas adecuadas. (Herreros & Sanz, 2020).

Por otro lado, el INEI (2019) en el año 2018 presentó su informe titulado “Principales resultados de la Encuesta Nacional a Instituciones Educativas de Nivel Inicial, Primaria y Secundaria, 2018” manifiesta que el 72,5% de las instituciones educativas de nivel inicial recibió los cuadernos de trabajo “Aprendemos Jugando”, libro utilizado por los niños de 4 y 5 años, en el cual se desarrollan juegos didácticos para ayudan a los niños a desarrollar su primera etapa formativa con éxito.

- Desde un enfoque más específico esta investigación se centra en la Institución Educativa Inicial N° 1862 del Caserío de Uchubamba, ubicada en el distrito de Chugay, provincia de Sánchez Carrión, departamento de La Libertad, la cual cuenta con 26 niños del nivel de 5 años, y en el cual no existe actualmente una estrategia definida para la enseñanza empleando juegos didácticos. Por lo cual la presente investigación se enfocará en saber qué tan efectiva es la aplicación de Juegos didácticos para el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de 5 años por medio de la determinación de la influencia entre ambas variables. Por ello planteamos la propuesta de Juego Didáctico y su Influencia en el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba, a través

de la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye el juego didáctico en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba?, planteando como Objetivo General: Determinar la influencia del juego didáctico en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba. Con los siguientes Objetivos Específicos: Conocer el nivel de integración de los estudiantes en el uso del juego didáctico en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 1862. Evaluar el nivel de desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862. Conocer la eficacia del juego didáctico números y operaciones en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862.

CAPÍTULO I

DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Teóricos

1.1.1. Internacional

Angulo Estrella (2018) en su estudio “Juegos educativos para el fomento del aprendizaje de las matemáticas en el quinto año de educación primaria general en la unidad educativa particular “Cavanis Borja 3” durante el 2017-2018, se destacan como los más destacados los problemas del aprendizaje de las matemáticas. sería de Por lo tanto, el propósito de este juego es usarlo como una estrategia, para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la asignatura de matemáticas. Por otro lado, los aspectos metodológicos son los niveles cualitativo, cuantitativo, descriptivo e interpretativo, para lo cual se utilizó una muestra de 16 estudiantes. En última instancia, el hallazgo más importante fue que los estudiantes con bajo conocimiento matemático pudieron mejorar su conocimiento matemático utilizando las cuatro estrategias del juego, ya que fueron diseñadas para brindar retroalimentación y motivar a los estudiantes. Puchaicela Chocho (2018) en su artículo de investigación “Los juegos como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza de las multiplicaciones y divisiones entre los estudiantes de quinto grado de la escuela primaria general “Migels Riofro” de la comuna de Loja, periodo 2017-2018, su objetivo es mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la multiplicación y división, utilizando el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del razonamiento matemático de los estudiantes de quinto grado de Básicas Generales de la Facultad de Pedagogía “Migels Riofro” de Loja para el curso 2017-2018. El método, por su parte, es cualitativo - Cuantitativo, descriptivo y cuasi-experimental, con un tamaño de muestra de 27 estudiantes de quinto grado. Finalmente, se encontró que los estudiantes tenían dificultad para aprender las multiplicaciones y divisiones debido a que los docentes no utilizaban los juegos como estrategia de aprendizaje para enseñar las multiplicaciones y divisiones de una manera divertida y significativa, y el uso de juegos como estrategia de aprendizaje ayudaría a mejorar la enseñanza. proceso. Alvarado Gurumendi e Indacochea Chávez (2017) en su trabajo de investigación titulado “La influencia del pensamiento lógico-matemático en la calidad del desarrollo de juegos educativos en niños de 5-6 años” muestran que el objetivo del estudio fue investigar el desarrollo de pensamiento lógico. .

- Dificultades en el pensamiento matemático. Por otro lado, el aspecto metodológico es de tipo cualitativo y cuantitativo, investigación y diseño descriptivo, con un tamaño de

muestra de 86 personas, conformada por representantes legales, instituciones y educadores. Finalmente, las instituciones educativas carecen de estrategias didácticas para llegar a las conclusiones más adecuadas, por lo que es necesario mejorar la capacidad de los niños para formular y explicar el proceso de resolución de problemas y apuntar a su pensamiento lógico matemático y situaciones cotidianas, es decir. aprendizaje, además de los niños Es necesario que los maestros aprendan a aprender. Esto creará en los niños el deseo de mejorarse a sí mismos.

1.1.2. Nacional

Vásquez Saldaña (2018) En su trabajo de investigación “Efectos de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas entre los estudiantes de la institución educativa “Inmaculada Concepción” La Encañada N° 82048” identificó como tema importante el hecho de investigar los efectos del uso de juegos educativos. En 5to y 6to grado, juegos para estudiantes en el aprendizaje de las matemáticas. Para ello, se buscó determinar el efecto del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de quinto y sexto grado de una escuela pública. E. N°82048 "Concepción Impecable" del sector La Encañada. Por otro lado, en cuanto a la metodología, se considera que es un diseño cuasi-experimental aplicado con enfoque hipotético-deductivo con una muestra de 37 estudios, lo que lleva a una conclusión más relevante que el estudio demostró que la aplicación del juego educativo programas Institución Educativa La Encañada No. 82048 “Inmaculada Concepción” los estudiantes de quinto y sexto grado tuvieron un efecto significativo (84%) en la mejora del aprendizaje de las matemáticas y cuando se utilizó el programa juego educativo el 89% y 89% de los estudiantes en el experimental. mejoró el desarrollo de destrezas y habilidades en el grupo, a raíz de lo cual la institución matemática N° 82048 “I . C.” La Encañada logró los resultados esperados. Gastelu Sayas y Padilla Gonzales (2017) en su trabajo de investigación titulado “Efectos de los Juegos Educativos en el Aprendizaje en Matemática de Estudiantes de Instituciones Educativas de Huaycán” muestran el objetivo de determinar los efectos de los juegos educativos en el aprendizaje en matemáticas. . alumnos de instituciones educativas de Huaycán estudian matemáticas. Por otro lado, en

cuanto al método, pertenece al tipo de aplicación cuasi-experimental, utilizando métodos de investigación experimental, y las muestras son 58 niños de 6-7 años. Finalmente se determinó que el juego educativo mejoró significativamente el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de primer grado del Instituto de Educación de Huaycan. Paucar Espinoza (2017) en su trabajo de investigación “Juegos educativos y aprendizaje de las matemáticas en el contexto del número de niños de 5 años en la institución educativa primaria Huancan Alata N° 1127” muestra los principales problemas a resolver mediante el esclarecimiento, utilizando un juego educativo La importancia de aprender matemáticas para promover el desarrollo de habilidades cuantitativas de resolución de problemas en la vida cotidiana de los niños de 5 años de edad de la escuela primaria. Por ello, se intentó evaluar el papel de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas en la institución educativa iniciativa Alat nro. 1.127 entre niños de 5 años. Por otro lado, se considera analíticamente sintético e inductivo. - deductivamente, con 17 I.E.I. de 5 años. selección infantil. Finalmente, los juegos educativos son una estrategia de aprendizaje y, por lo tanto, juegan un papel importante en el aprendizaje cuantitativo de las matemáticas contextuales para niños de 5 años de primaria.

1.1.3. Local

Jaramillo Castillo (2019) En su trabajo de investigación titulado “Plan de juego de aprendizaje para la promoción del aprendizaje cooperativo de estudiantes de 4to grado de instituciones educativas – 2019” encontramos un problema significativo que los estudiantes de 4to grado de primaria no promueven el aprendizaje cooperativo. Por lo tanto, se planea crear un programa de juegos educativos para mejorar el aprendizaje cooperativo de los estudiantes de 4to grado de primaria. Por otro lado, en cuanto a la metodología, se considera un tipo mixto de enfoque cualitativo-cuantitativo, un enfoque no experimental con una muestra de 40 estudiantes. Finalmente, los juegos didácticos para la realización de talleres son herramientas útiles porque motivan a los estudiantes y los involucran en un espacio más amplio de interacción con compañeros que son capaces de aprender. Balcázar Ramírez (Balcázar Ramírez, 2018) en su trabajo de investigación titulado “Mejorando el Programa de Juegos de Aprendizaje de

Clasificación y Serialización para Niños y Niñas en el Primer Grado de Instituciones Educativas Primarias y Universitarias Montessori Clayo 2017” nos presenta el Programa de Juegos Aplicados Enseñar a Mejorar Clasificación y serialización Infantil de Primer Grado en la institución educativa primaria “Colegios y Academias Montessori” - Chiclayo 2017. Por otro lado, en cuanto al método, se puede considerar un tipo de nivel de interpretación cuantitativa con un diseño preliminar. Experimental, con una muestra de 20 niños de primer grado de primaria. Finalmente se llega a la conclusión más relevante que el programa es de gran utilidad porque ayuda a determinar el mejor desarrollo de las habilidades lógicas utilizando la clasificación y serie de niños y niñas del primer grado de la institución educativa primaria “Escuela y Academia Montessori”. - Chiclayo 2017. Muro Monteza (2018) en su trabajo de investigación titulado “Los juegos como estrategia didáctica para la resolución de problemas de suma y aritmética en matemáticas” entre estudiantes de primaria y segundo grado de la región Lambayeque, 2017 “Nos muestra el propósito del diseño de juegos. estrategia de aprendizaje basado en mejorar la capacidad de los estudiantes de 2. grado para resolver problemas aritméticos de suma en matemáticas 10111 “Nuestra Señora de la Asunción”. Metodológicamente se considera cuantitativo, descriptivo y normativo y la muestra está conformada por 24 estudiantes Clase II de la presente institución. Finalmente, se llegó a una conclusión más relevante que la institución educativa del municipio y región de Lambayeque “Nuestra Señora de la Asunción” No. En el segundo grado de la escuela primaria 10111, los estudiantes tenían dificultades para comprender y resolver problemas matemáticos con sumas. a pesar de la simplicidad de los problemas.

1.2. Bases Teóricas

Para comprender mejor las variables de investigación utilizadas en este proyecto de investigación, se determinará la definición y las dimensiones de cada variable de investigación. 1.2.1. Juegos educativos

En general, los juegos forman parte del desarrollo de todas las personas desde pequeños, por lo que la influencia de los juegos está muy arraigada en nuestras estrategias educativas y de aprendizaje. Según Calero Pérez (2003), los juegos educativos son una herramienta

pedagógica que puede ayudar a los docentes a moldear sus estilos de aprendizaje manteniendo la atención de los niños. El juego didáctico es una actividad/ocupación voluntaria que se juega dentro de ciertas limitaciones de tiempo y espacio, con reglas vagamente acordadas, pero absolutamente obligatorias, con un fin en sí mismo, acompañadas de una sensación de emoción y alegría y diferenciación de los demás. Conciencia de "cotidianidad" (Huizinga) , 2008). (Huizinga, 2008). Al mismo tiempo, Posada González (2014) afirmó que “los juegos educativos crean un ambiente de aprendizaje innato que puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y en definitiva promover el desarrollo social, emocional y cognitivo del centro individual. ". Rodas Sánchez (2014) define un juego de aprendizaje como “una técnica de enseñanza participativa diseñada para desarrollar métodos de aprendizaje y comportamiento correcto en los estudiantes para estimular la disciplina a través de un nivel adecuado de toma de decisiones y autodeterminación; es decir, no solo facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias, sino que también promueve la motivación de los sujetos”. Según Rodas Sánchez (2014), los juegos educativos tienen las siguientes características:

- estimular el interés por el tema. \s□ Conducen a la necesidad de tomar una decisión.
- Desarrollan las habilidades de los estudiantes en el trabajo interrelacionado donde colaboran entre sí en una tarea común. □ Es necesario aplicar los conocimientos adquiridos en otra materia o disciplina para la que es relevante. □ Se utilizan para consolidar y confirmar los conocimientos adquiridos y el desarrollo de habilidades en cursos de demostración. | Constituyen actividades docentes dinámicas, limitadas en el tiempo y combinación de variantes. □ Acelera la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos en sus vidas. | Interrumpen la planificación del aula, el rol autoritario e informativo del docente, porque se desata el potencial creativo de los alumnos.

1.2.1. Tipos de Juegos Didácticos

Si bien existen diversos tipos de juegos didácticos, en el presente trabajo al desarrollar la técnica del Juego Didáctico “Números y Operaciones” para desarrollar su aplicación e influencia en las matemáticas, emplearemos los siguientes juegos:

➤ Sumar y Restar

Objetivo:

Ejercitar a los niños (as) en la solución de ejercicios de sumas y restas.

Desarrollar la agilidad mental.

Reforzar el trabajo en equipo.

Material:

1. Tarjetas con operaciones de adición y sustracción.
2. Caja pequeña de cartón.
3. Tapas de cola.

Organización:

1. Los niños (as) se dividen en dos grupos.
2. El educador/a tiene una caja con cartulinas o cartones en los cuales están escritas operaciones de suma y resta.
3. Se explica la dinámica del juego a los participantes.

Desarrollo:

1. Sale un jugador por cada equipo, saca un cartón, lee la operación indicada y dice el resultado; si es acertada recibe una tapita que equivale a un punto ganado para su equipo.
2. Al final se cuentan las tapitas acumuladas y triunfa el equipo que mayor número de puntos obtenga.

➤ **La Escalera Matemática**

Objetivo:

Desarrollar y ejercitarla agilidad mental de los niños (as) a través de la suma y resta.

Desarrollar la creatividad y el interés por resolver problemas.

Relacionar los problemas matemáticos con los movimientos del cuerpo.

Material:

1. Escalera dibujada en un papelógrafo o fómix, con muchos peldaños, en los cuales estarán pegadas las tarjetas con las operaciones matemáticas a resolver.
2. Cinta Masking tape.
3. Varias tarjetas con números del 1 al 9.
4. Tarjetas con símbolos matemáticos de suma y resta.

Organización:

1. Dividir a los niños (as) en dos o tres grupos concursantes.
2. Explicar la dinámica del juego.

Desarrollo:

1. El grupo elige el orden en que los jugadores pasarán para que sume o reste y subir la escalera.
2. El que se equivoca, cae de la escalera y enseguida pasa otro(a) niño(a) e inicia nuevamente el juego.
3. El grupo que tiene menos equivocaciones, o que llega a la cima de la escalera, gana.

➤ **Lotería de Números**

Objetivo:

Reforzar la operación matemática de suma.

Desarrollar la atención.

Material:

1. 50 tapas numeradas del 1 al 40.
2. Un papel y lápiz para cada niño(a).

Organización:

1. Colocar a los niños(as) en un lugar cómodo como una mesa.
2. Explicarles la dinámica del juego.

Desarrollo:

1. Nombrar a un niño(a) que haga de dirigente del juego y colocarle al frente.
2. El dirigente debe ir cantando números saltados e ir anotando en una hoja de papel para la comprobación del papel ganador.
3. El resto del grupo deben colocarse en sus mesas y anotar en su papel diez números diferentes del 1 al 40.
4. El niño(a) que tiene los números que el dirigente diga, debe ir tachando en su papel.
5. El primer jugador que consiga tachar todas las letras de su papel, gritará “¡lotería!”, y será el que gane esa partida y pase a dirigir el juego en la siguiente ronda.
6. Al final del juego cada niño(a) suma los puntajes acumulados en cada jugada y posteriormente los de todas las partidas del juego, se compararán los resultados, entre ellos quien tiene más puntaje y quien menos.

➤ **Los Muchachos**

Objetivo:

Reforzar el razonamiento lógico.

Desarrollar la atención.

Material:

1. Dibujo de cuatro muchos de estaturas diferentes (13 cm, 10.5 cm, 8 cm y 5 cm), dividido cada uno en 7 partes (cabeza, tronco, 2 brazos, cadera, y 2 piernas).

Organización:

1. Colocar a los niños(as) en un lugar cómodo como una mesa.
2. Explicarles la dinámica del juego.

Desarrollo:

1. Entregar a los niños(as) las 28 partes mezcladas para que armen los cuatro personajes y los ordenen por tamaño.

➤ **Diferenciando las figuras**

Desarrollo:

Indicar a cada niño(a) que encuentre y repase con amarillo tres globos, con verde dos libros, con azul dos pájaros y con rojo dos botellas.

FIGURA PARA REPASAR

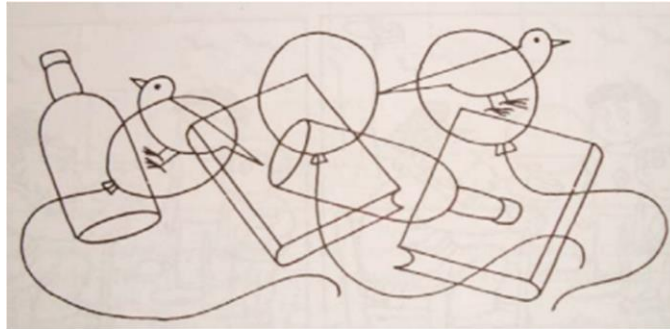


Figura 1. Figura para repasar.

➤ **Figuras Iguales**

Desarrollo:

Indicar a cada niño(a) que repase con un mismo color las figuras iguales.

FIGURAS IGUALES

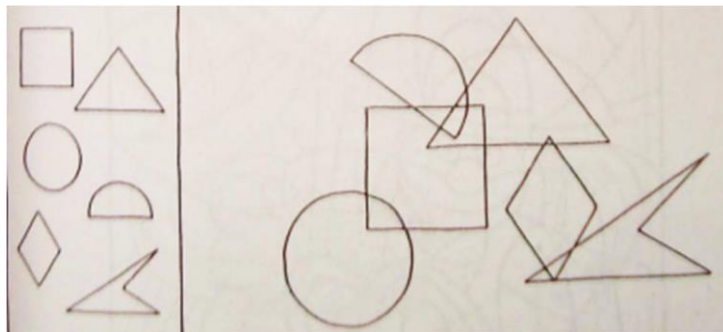


Figura 2. Figura para repasar.

➤ Acertijos

Objetivos:

Desarrollar el pensamiento lógico.

Desarrollar la agilidad mental.

Desarrollar la creatividad y el dinamismo.

Buscar soluciones a las situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

Acertijos:

1. ¿Cuál es el número que si lo ponemos al revés vale menos?
2. ¿Cuál es el número que si le quitas la mitad vale cero?
3. Hay gatos en un cajón, cada gato en un rincón, cada gato ve tres gatos ¿Sabes cuántos gatos son?
4. ¿Qué pesa más un kilo de hierro o un kilo de paja?
5. Si estás participando en una carrera y adelantas al segundo, ¿En qué posición terminarás la carrera?
6. En un árbol hay 7 perdices; si un cazador dispara y mata dos. ¿Cuántas perdices quedan en el árbol?
7. Dos padres y dos hijos entran en una estación de “metro”. Compran sólo tres entradas y pasan sin problemas, ¿Cómo lo hicieron?
8. Yendo yo por Villa Vieja me crucé con siete viejas, cada vieja lleva siete sacos, cada saco con siete gatos, cada gato con tres zapatos. ¿Cuántas viejas, sacos, gatos y zapatos iban por Villa Vieja?

Soluciones:

1. El nueve.
2. El ocho.
3. Cuatro gatos.
4. Pesan lo mismo.
5. El segundo.
6. Ninguna, porque las cinco perdices que quedan vivas se van todas volando.
7. Son el abuelo, el hijo y el nieto. Total, dos padres y dos hijos.
8. Son 7 viejas, 7 sacos, 49 gatos y 147 zapatos.

Estos juegos serán evaluados y valorados mediante nuestra guía de observación.

1.2.2. Dimensiones del Juego Didáctico

Rodas Sánchez (2014) manifiesta que el juego didáctico está conformado por las siguientes dimensiones:

a. *Motivador y activo.*

Momento en que participa de manera entusiasta en la organización del juego, mostrar gestos de amistad y participar de manera activa en el juego.

b. *Placentero y generador de reglas.*

Momento en que el profesor explica y demuestra cómo realizar el juego preparado. No sólo explicará las palabras a pronunciar sino también los gestos y movimientos, mientras que el estudiante debe mencionar a otros las reglas del juego, demostrar agrado y placer al cumplir las normas del juego y divertirse al cumplir las reglas de juego

c. *Espontáneo y voluntario.*

Momento en que los estudiantes en el desarrollo del juego siguen las recomendaciones del profesor y demuestran espontaneidad y voluntariado, al ayudar a sus compañeros de manera espontánea, al mostrar voluntad para completar un juego y ser desenvuelto para realizar el juego

d. *Reflexión y compromiso.*

Momento en que el estudiante asume compromisos de cooperación y reflexión, demuestra interés en el cumplimiento de todo lo que asume y colabora con otros miembros del grupo para lograr alcanzar un objetivo común

1.2.3. Aprendizaje matemático

Gagné (1965) define al aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad de las personas que puede retenerse y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”.

Mientras que, Pérez Gómez (1988) indica que “el aprendizaje son los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”.

El aprendizaje es el proceso por el que una actividad se origina o cambia como resultado de una respuesta a una situación descubierta, de modo que las características del cambio registrado en la actividad no pueden explicarse por tendencias innatas a la respuesta, la maduración o los estados transitorios del organismo (Bower & Hilgard, 1989).

Sin embargo; Duke, Harper & Johnston (2013) manifiestan que “El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de los entornos nebulosos de cambiantes elementos básicos - no del todo bajo el control del individuo. Aprendizaje (definido como conocimiento para la acción) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o una base de datos), se centra en la conexión de conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más son más importantes que nuestro estado actual de conocimiento”.

A continuación, se define que el aprendizaje es un proceso en el que se adquieren habilidades, conocimientos y comportamientos, al tiempo que se modifican para adaptarse a las situaciones en las que te encuentras y se adaptas a ellas.

1.2.4. Dimensiones del Aprendizaje matemático

Pérez Gómez (1988) manifiesta que el aprendizaje aplicado hacia las matemáticas, cuenta con las siguientes dimensiones:

a. Destrezas

Es la facilidad del saber hacer de los estudiantes, dominando la acción. Empleado en el punto de vista educativo y matemático te permite emplear teoría práctica a la vez de manera innata.

b. Habilidades

Es la aptitud innata, talento o capacidad que tiene una persona para llevar a cabo determinada actividad o trabajo. Además, que ciertas habilidades son adquirida o perfeccionadas mediante el aprendizaje.

c. Actitudes Prácticas

Entiéndase como aquella información o saber que una persona posee y que es necesaria para llevar a cabo una actividad de forma exitosa aplicada a cualquier rama del aprendizaje o educación.

d. Agilidad

Es una cualidad física o intelectual, aplicada a nivel de educación, en relación con la manera de realizar una acción. Teniendo en cuenta que esta cualidad puede ser adquirida o innata y que en el proceso formativo de la persona se va afianzando.

1.3. Definición y Operacionalización de variables

1.3.1. Variables

Variable Independiente (V.I.): Juego Didáctico.

Rodas Sánchez (2014) define el Juego Didáctico como “una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas”.

Variable Dependiente (V.D.): Aprendizaje matemático

Pérez Gómez (1988) define que “el aprendizaje son los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”.

1.3.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de Variable Juego Didáctico

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA
JUEGO DIDÁCTICO (V.I.)	El Juego Didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas. (Rodas Sánchez, 2014).	Motivador y activo	El niño (a) participa en la organización del juego. El niño (a) es activo durante el juego. El niño (a) es amistoso y tiene gestos de amistad con sus compañeros.	Observación
		Placentero y generador de reglas	El niño (a) menciona a otros compañeros las reglas del juego. El niño (a) se divierte al cumplir las normas del juego.	
		Espontáneo y voluntario	El niño (a) ayuda a sus compañeros de forma espontánea. El niño (a) se muestra desenvuelto para desarrollar un juego. El niño (a) muestra voluntad al completar un juego.	
		Reflexión y compromiso	El niño (a) asume compromisos de cooperación y reflexión en las dinámicas de juego. El niño (a) muestra interés para cumplir con los compromisos del juego. El niño (a) colabora con su grupo de trabajo para lograr los objetivos del juego.	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2
Operacionalización de Variable Aprendizaje

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA
APRENDIZAJE MATEMÁTICO (V.D.)	“El aprendizaje son los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”. (Pérez Gómez, 1988)	Destrezas	El niño (a) explora y describe los números de hasta 2 cifras. El niño (a) expresa cantidades en forma gráfica. El niño reconoce las unidades matemáticas para resolver problemas.	Observación/Cuestionario – Encuesta
		Habilidades	El niño (a) desarrolla actividades de seriación y secuencia de números y símbolos en el área de matemáticas. El niño (a) puedo resolver problemas matemáticos mientras juega.	
		Actitudes Prácticas	El niño (a) reconoce las figuras geométricas y las representa. El niño (a) juego empleando figuras geométricas para el aprendizaje de las matemáticas.	
		Agilidad	El niño (a) resuelve problemas de operaciones básicas empleando sus propias estrategias. El niño (a) copia dibujos numéricos de forma simétrica y los reconoce.	

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO II

MÉTODO Y MATERIALES

2.1. Diseño de Investigación

2.1.1. Tipo de investigación

Este trabajo de investigación es de tipo descriptiva correlacional, debido a que realizará las descripciones de las presentes variables de estudio y determinaran la correlación existente de las mismas. (Niño, 2019).

2.1.2. Enfoque de investigación

Este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo ya que tiene como procedimiento principal la medición de variables, además posee características como admitir el hecho de que la realidad puede ser comprobada y pronosticada, intenta justificar una hipótesis, busca evidenciar la objetividad en sus resultados. (Niño, 2019)

2.1.3. Nivel de investigación

Este trabajo de investigación es de nivel explicativo ya que su finalidad es la búsqueda de respuestas a una problemática principal, así como sus razones. Es decir, busca esclarecer las causas y efectos de una situación (Niño, 2019).

2.1.4. Diseño

Este trabajo de investigación tiene un diseño no experimental, debido a que las variables en estudio no serán manipuladas, serán observadas en su contexto natural durante la presente investigación.

Niño (2019) define el diseño No Experimental como “el estudio de las variables sin manipularlas”.

2.1.5. Alcance Temporal

Esta investigación, tiene un alcance transversal ya que los sucesos se llevan a cabo en un único momento, es decir entre agosto y noviembre del año 2021.

2.2. Población y Muestra

2.2.1. Población

La población estará constituida por los niños y niñas pertenecientes al nivel inicial; de 5 años de la Instrucción Educativa Inicial N° 1862, del caserío de Uchubamba.

Tabla 3

Tamaño de Población

Población	Característica		Cantidad
Aulas	Femenino	Masculino	Subtotal
Niños del Nivel de “5 años”	15	11	26
Total			26

Fuente: Elaboración Propia

2.2.2. Muestra

Para esta investigación se trabajó con la población completa, debido al grupo reducido que conforma la población. En este sentido, la muestra para esta investigación está conformada por 26 niños del nivel inicial de 5 años.

2.3. Técnicas e Instrumentos

2.3.1. Técnicas

2.3.1.1. Observación

En este trabajo de investigación se utiliza la técnica de observación, ya que permite la adquisición de información tanto cuantitativa como cualitativa, este proceso comprende acciones de elección, supervisión y anotación ordenada de los atributos, conducta y comportamiento de los sujetos estudiados, es decir se realiza un registro visual de un suceso real, es decir tal y como son sin que influya la perspectiva del investigador. Además de utilizar específicamente la observación cooperativa o participante, ya que el investigador también participa en dicho proceso de aplicación de instrumentos (Borda, Tiesca, & Navarro, 2018).

2.3.1.2. Encuesta

En este trabajo de investigación se utiliza como técnica la encuesta, ya que permite la adquisición de información cuantitativa, mediante la opción de alternativas para obtener respuestas oportunas.

García Córdova (2002) Afirma que “Es un instrumento que permite obtener información sobre personas y sus características, situaciones, preferencias, mediante preguntas; para ello, estas deberán traer consigo alternativas para una respuesta oportuna y así identificar lo que realmente deseamos”.

2.3.2. Instrumento

2.3.2.1. Cuestionario

En este trabajo de investigación se utiliza el instrumento de cuestionario, ya que permite la adquisición de información cuantitativa, este proceso comprende una relación de preguntas a aplicar a los docentes de las respectivas aulas.

El cuestionario es un conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir, son empleados en encuestas de todo tipo. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

Este proyecto de investigación utilizo para la elaboración del instrumento de recolección de información el cuestionario que se aplicará mediante encuesta, por lo cual este trabajo de investigación plantea una adaptación basándose en el instrumento mencionado anteriormente y tomando en cuenta los objetivos de la presente investigación.

Por otro lado, para que este instrumento se considere aplicable debió cumplir con tres requerimientos: confiabilidad, validez y objetividad. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

2.3.2.2. Escala de Estimación

En este trabajo de investigación se utiliza el instrumento de escala de estimación, ya que permite la adquisición de información cuantitativa, este proceso comprende las valoraciones que adquieren los estudiantes al aplicar la estrategia de juego didáctico “Números y operaciones”.

Para Gonzaga Martínez del Campo (2016), la escala de estimación comúnmente se utiliza como instrumento para la técnica de observación, puesto que permite valorar el nivel de logro que alcanza el estudiante, ayudando así una evaluación escalonada del mismo.

La escala de Estimación puede valorar diferentes tipos de conducta, actuación o comportamientos que se espera observar en el evaluado.

Tabla 4
Niveles para Construir Escalas de Estimación

Niveles para Construir Escalas de Estimación		
Propósito	Definición	Niveles de Logro o Desempeño
1. Frecuencia	Periodicidad con que se muestra una conducta o hecho que se pretende evaluar.	Siempre, Casi Siempre, A Veces, Casi Nunca, Nunca
2. Adecuación de la conducta	Mide qué tan adecuada es la conducta del evaluado.	Muy Adecuado, Adecuado, Poco Adecuado, Nada Adecuado
3. Satisfacción	Muestra el logro alcanzado de la conducta respecto de una meta o indicador.	Óptimo, Notable, Satisfactorio, Mejorable, Insatisfactorio Excedido, Alcanzado, No Alcanzado
4. Intensidad de la Conducta	Muestra el grado de intensidad de la conducta.	Excelente, Muy Bien, Regular, Suficiente, Insuficiente
5. Grado de Acuerdo	Constata el grado de afiliación de los evaluados a partir de su opinión sustentada en valores, actitudes y sentimientos.	Totalmente en Desacuerdo, Algo en Desacuerdo, Algo de Acuerdo, Totalmente de Acuerdo
6. Calidad	Es la excelencia que se logra en el desempeño.	Destacado, Satisfactorio, Básico, Insuficiente, Ausente
7. Cantidad	Mide los aspectos o características en virtud de lo cual estas son contables.	Mucho, Bastante, Poco, Casi Nada, Nada.

Fuente: Adaptado de Gonzaga Martínez del Campo (2016)

En el aspecto de confiabilidad se refiere a la objetividad del instrumento al medir un evento. Además, fue determinado mediante una prueba piloto ejecuta a 10 niños y niñas, posteriormente mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, se determinó una confiabilidad de 0.80, la cual es más cercana a 1 y por ende demuestra la confiabilidad del instrumento (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

En el aspecto de validez fue determinado mediante validez de contenido, a través de tres atributos claridad, congruencia y significación. Además, fue aplicado a tres profesionales

titulados en carreras relacionadas a ciencias educativas, los cuales determinaron la aplicabilidad del instrumento (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

En el aspecto de objetividad fue determinado mediante la estandarización al aplicar el instrumento y al determinar los resultados, es decir iguales instrucciones y condiciones para todos los niños y niñas a evaluar (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

2.3.3. Validez y Confiabilidad

Para determinar la validez y confiabilidad del instrumento a emplear se utilizará como método el Alfa de Cronbach que se determinará por medio del uso del programa SPSS.

Tabla 5

Alfa de Cronbach de alumnos

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach N de elementos	
0.85	11

Fuente: Tabulación al 30% del total de la muestra

Según Baptista, Fernández y Hernández (2014) certifican que cuando el alfa de Cronbach está en 0,75 el instrumento obtiene excelente confiabilidad, por lo cual es válido y puede ser aplicable.

2.3.4. Desarrollo de la Guía de Observación de Juego Didáctico y Aprendizaje matemático, y Encuesta de Aprendizaje.

La Guía de Observación de Juego Didáctico y Guía de Observación de Aprendizaje se desarrolló con los estudiantes de la I.E.I. N° 1862 – UCHUBAMBA, encuestándose a un total de 26 estudiantes.

Por otro lado, la Encuesta de Aprendizaje matemático se desarrolló con los estudiantes de la I.E.I. N° 1862 – UCHUBAMBA, encuestándose a un total de 26 estudiantes.

2.3.5. Análisis estadístico e interpretación de datos

Para procesar estadísticamente los datos se usará el software Microsoft Excel, para presentar los datos en gráficos estadísticos, luego de procesar las tabulaciones.

Por consiguiente, para el análisis estadístico de frecuencias y el de fiabilidad se utilizó el programa de SPSS, para medir así el alfa de Cronbach y obtener las tablas de frecuencia.

2.4. Criterios de rigor científico

Los criterios de rigor a emplear en el desarrollo de la investigación son:

Aplicabilidad: Debido a que se desarrolló y aplicó en un entorno determina y autorizado por los involucrados.

Consistencia: Debido a que se aplicó la encuesta al grupo e involucrados de la misma institución.

Neutralidad: Debido a que no se están involucrando sentimiento en el desarrollo de la investigación, ni permitiendo influencia de terceros para modificar los resultados.

Valor de verdad: Debido a que los involucrados tienen conocimiento de la investigación que se lleva a cabo y que están contribuyendo.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. RESULTADOS

3.1.1. Análisis de la Variable Juego Didáctico y sus dimensiones

Tabla 6
Descripción de la variable Juego Didáctico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	5	19	19	19
Regular	4	15	15	35
Bueno	10	38	38	73
Muy Bueno	7	27	27	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

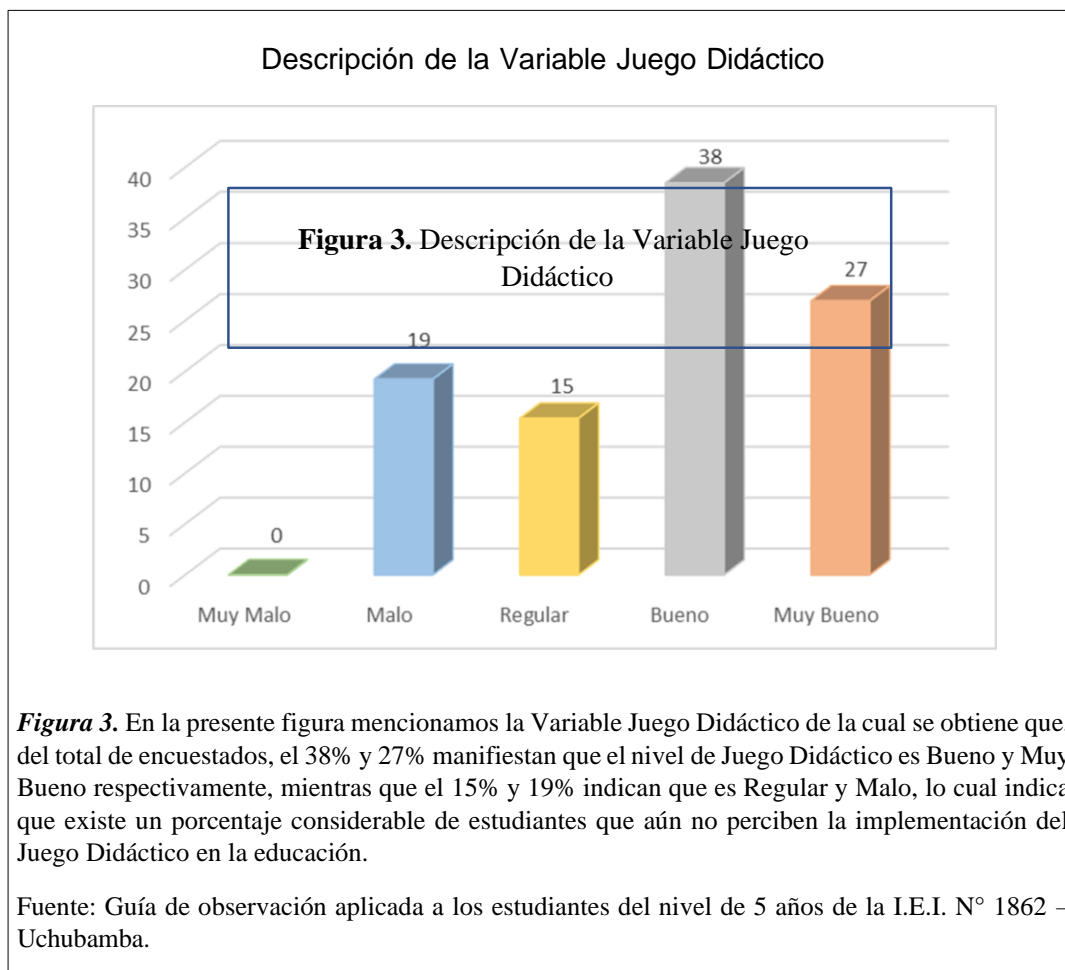


Tabla 7

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Motivador y Activo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	0	0	0	0
Regular	2	8	8	8
Bueno	16	62	62	69
Muy Bueno	8	31	31	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Motivador y Activo

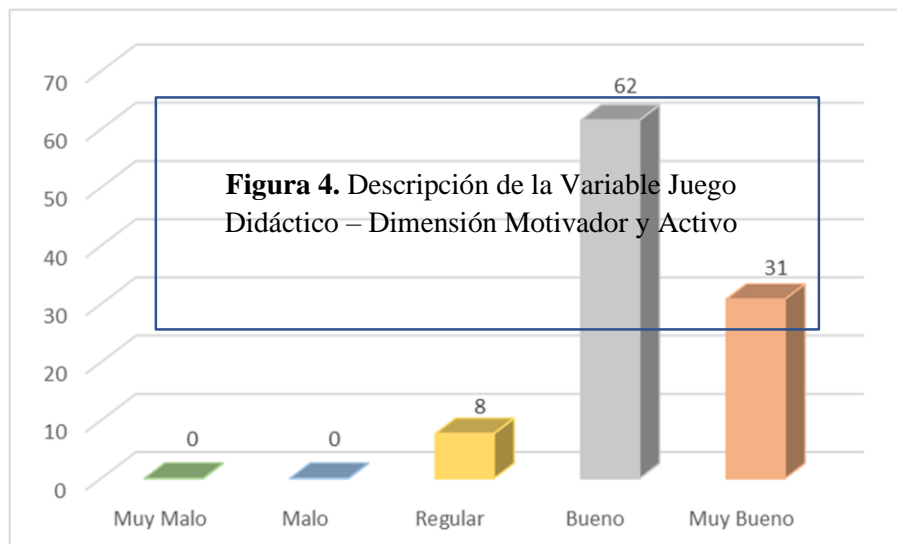


Figura 4. En la presente figura mencionamos la Variable Juego Didáctico, en la dimensión Motivador y Activo, de la cual se obtiene que, del total de encuestados, el 62% y 31% manifiestan que el nivel de la Dimensión Motivador y Activo es Bueno y Muy Bueno respectivamente, mientras que el 8% indican que es Regular, lo cual indica que existe un porcentaje mínimo que hay que trabajar para que se desenvuelva en esta dimensión.

Fuente: Guía de observación aplicada a los estudiantes del nivel de 5 años de la I.E.I. N° 1862 – Uchubamba.

Tabla 8

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Placentero y Generador de Reglas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	1	4	4	4
Regular	6	23	23	27
Bueno	13	50	50	77
Muy Bueno	6	23	23	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Placentero y Generador de Reglas

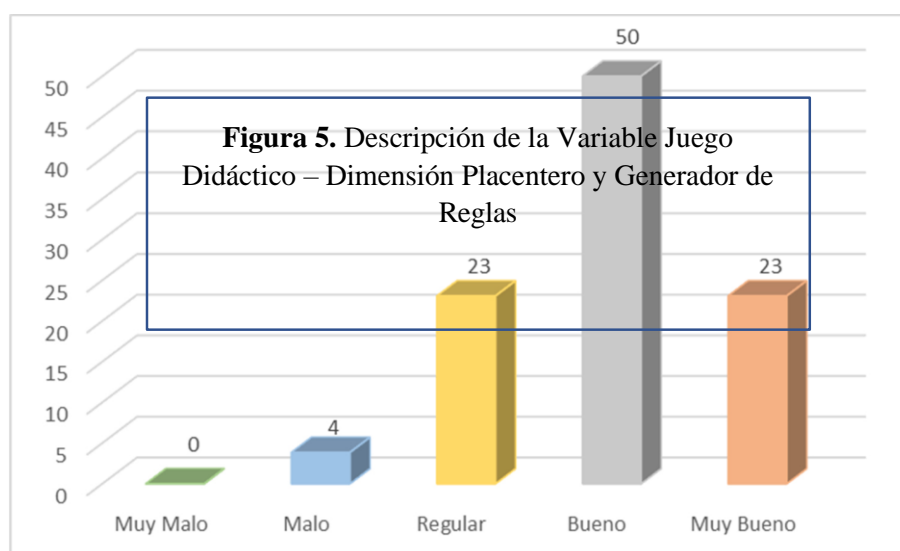


Figura 5. En la presente figura mencionamos la Variable Juego Didáctico, en la dimensión Placentero y Generador de Reglas, de la cual se obtiene que, del total de encuestados, el 50% y 23% manifiestan que el nivel de la Dimensión Placentero y Generador de Reglas es Bueno y Muy Bueno respectivamente, mientras que el 23% y 4% indican que es Regular y Malo, lo cual indica que existe un porcentaje considerable a trabajar para que se desenvuelvan en esta dimensión.

Fuente: Guía de observación aplicada a los estudiantes del nivel de 5 años de la I.E.I. N° 1862 – Uchubamba.

Tabla 9

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Espontáneo y Voluntario

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	0	0	0	0
Regular	4	15	15	15
Bueno	13	50	50	65
Muy Bueno	9	35	35	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Espontáneo y Voluntario

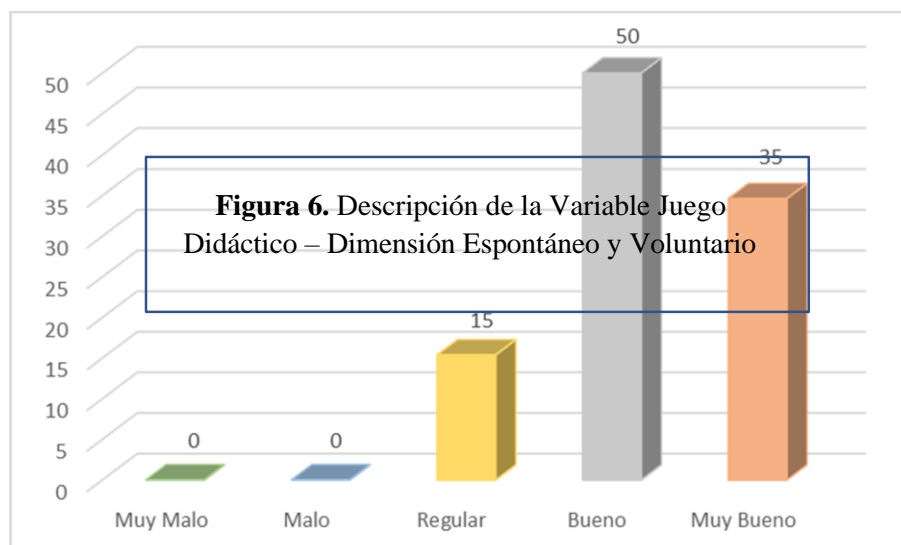


Figura 6. En la presente figura mencionamos la Variable Juego Didáctico, en la dimensión Espontáneo y Voluntario, de la cual se obtiene que, del total de encuestados, el 50% y 35% manifiestan que el nivel de la Dimensión Espontáneo y voluntario es Bueno y Muy Bueno respectivamente, mientras que el 15% indica que es Regular, lo cual indica que existe un porcentaje mínimo aún por trabajar para que se desenvuelvan en esta dimensión.

Fuente: Guía de observación aplicada a los estudiantes del nivel de 5 años de la I.E.I. N° 1862 – Uchubamba.

Tabla 10

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Reflexión y Compromiso

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	0	0	0	0
Regular	1	4	4	4
Bueno	16	62	62	65
Muy Bueno	9	35	35	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

Descripción de la Variable Juego Didáctico – Dimensión Reflexión y Compromiso

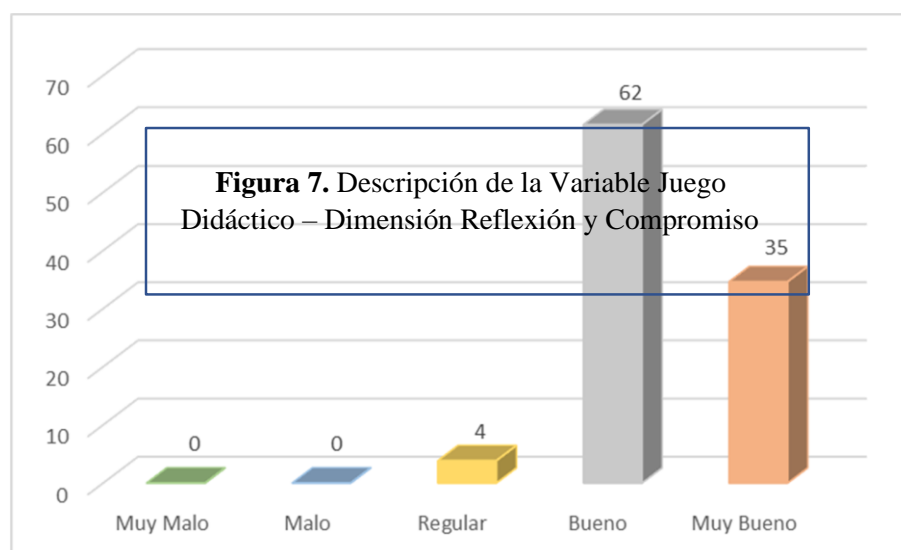


Figura 7. En la presente figura mencionamos la Variable Juego Didáctico, en la dimensión Reflexión y Compromiso, de la cual se obtiene que, del total de encuestados, el 62% y 35% manifiestan que el nivel de la Dimensión Reflexión y Compromiso es Bueno y Muy Bueno respectivamente, mientras que el 4% indica que es Regular, lo cual indica que existe un porcentaje mínimo aún por trabajar para que se desenvuelvan en esta dimensión.

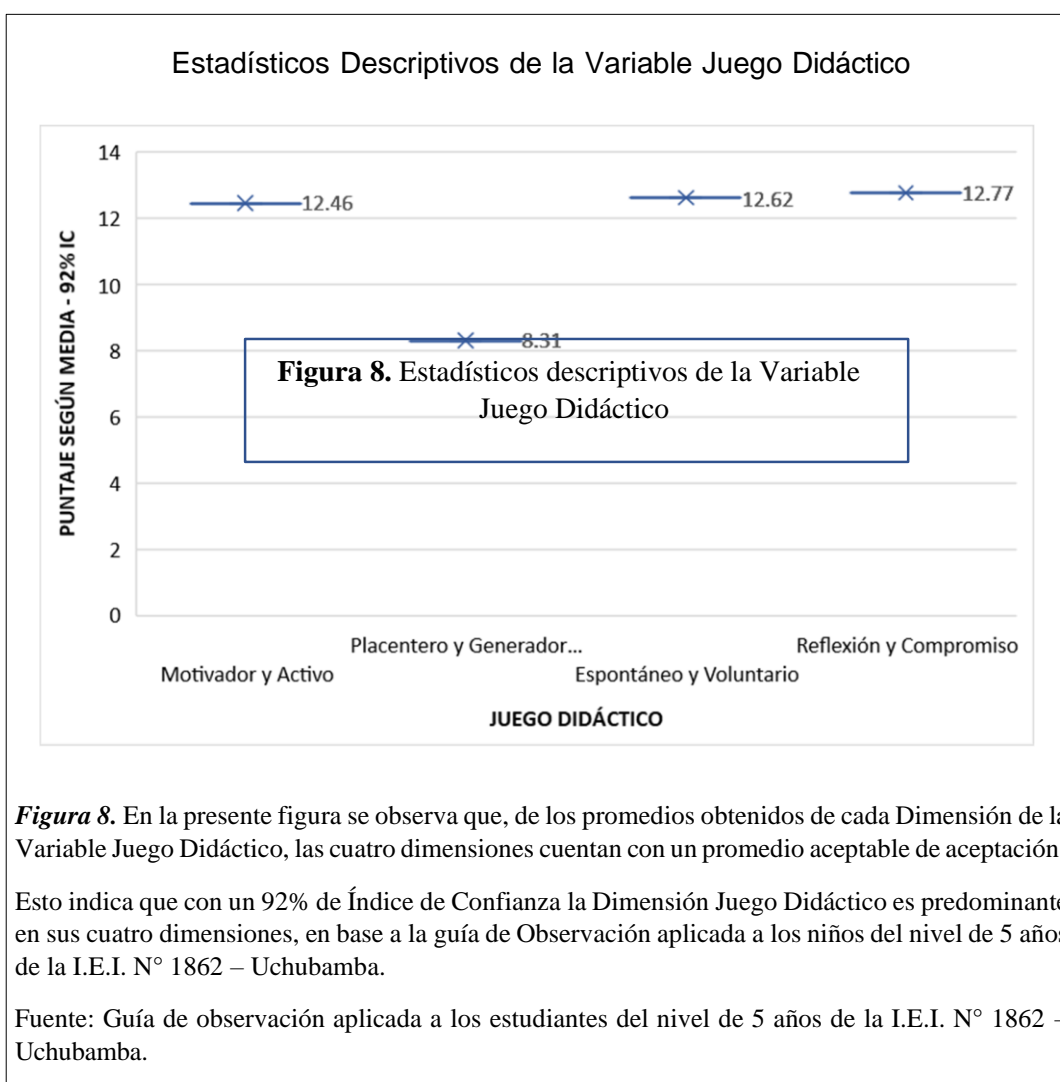
Fuente: Guía de observación aplicada a los estudiantes del nivel de 5 años de la I.E.I. N° 1862 – Uchubamba.

Tabla 11

Estadísticos descriptivos de la Variable Juego Didáctico

JUEGO DIDÁCTICO	MEGIA	DESVIACIÓN ESTANDAR	92% IC	PUNTAJE MÍNIMO	PUNTAJE MÁXIMO
Motivador y Activo	12.46	1.679	[1.679;1.679]	8	15
Placentero y Generador de Reglas	8.31	1.463	[1.463;1.463]	4	10
Espontáneo y Voluntario	12.62	1.699	[1.699;1.699]	8	15
Reflexión y Compromiso	12.77	1.394	[1.394;1.394]	8	15

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.



3.1.2. Análisis de la Variable Aprendizaje matemático y sus dimensiones

Tabla 12

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	2	8	8	8
Regular	7	27	27	35
Bueno	13	50	50	85
Muy Bueno	4	15	15	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación y Encuesta aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

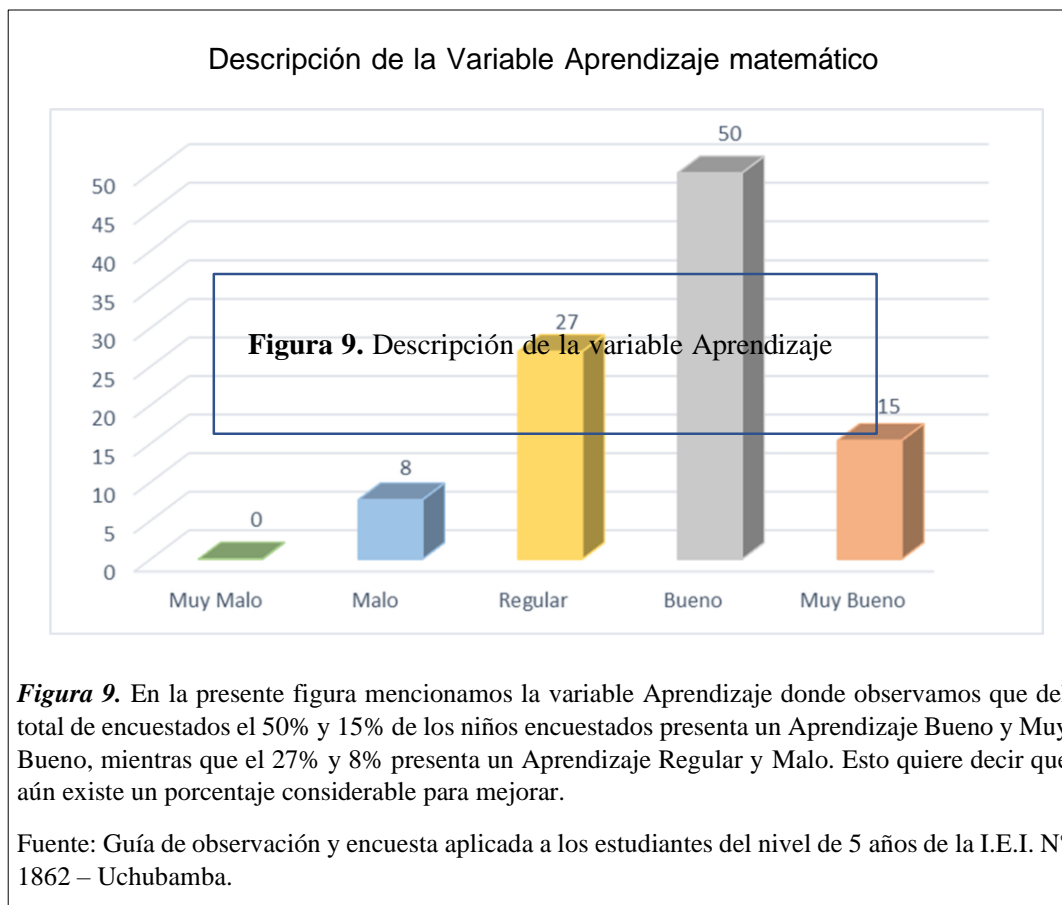


Tabla 13

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático – Dimensión Destrezas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	0	0	0	0
Regular	1	4	4	4
Bueno	17	65	65	69
Muy Bueno	8	31	31	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación y Encuesta aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático – Dimensión Destrezas

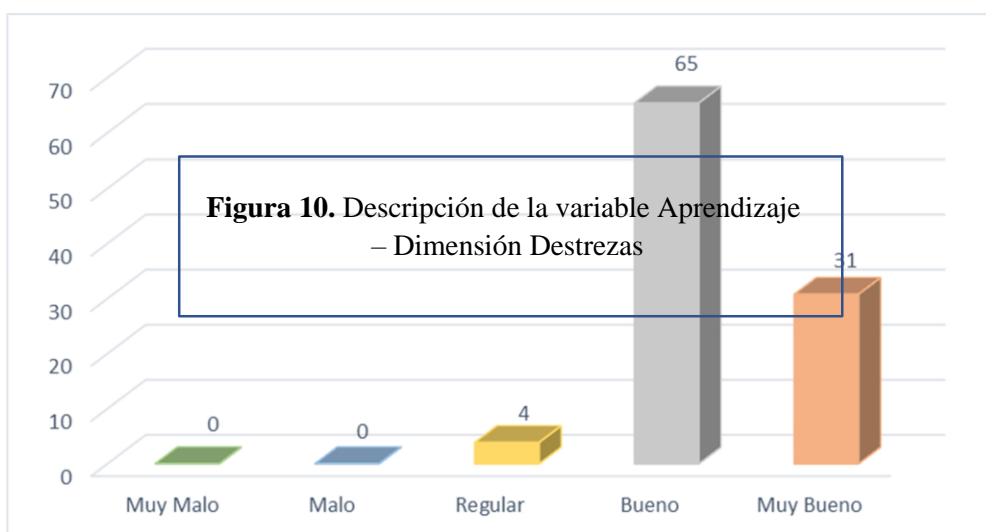


Figura 10. En la presente figura mencionamos la Variable Aprendizaje, en la dimensión Destrezas, de la cual se obtiene que, del total de encuestados, el 65% y 31% manifiestan que el nivel de la Dimensión Destrezas es Bueno y Muy Bueno respectivamente, mientras que el 4% indica que es Regular, lo cual indica que existe un porcentaje mínimo aún por trabajar para que se desenvuelvan en esta dimensión.

Fuente: Guía de observación y encuesta aplicada a los estudiantes del nivel de 5 años de la I.E.I. N° 1862 – Uchubamba.

Tabla 14

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático – Dimensión Habilidades

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	1	4	4	4
Regular	7	27	27	31
Bueno	12	46	46	77
Muy Bueno	6	23	23	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación y Encuesta aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático – Dimensión Habilidades

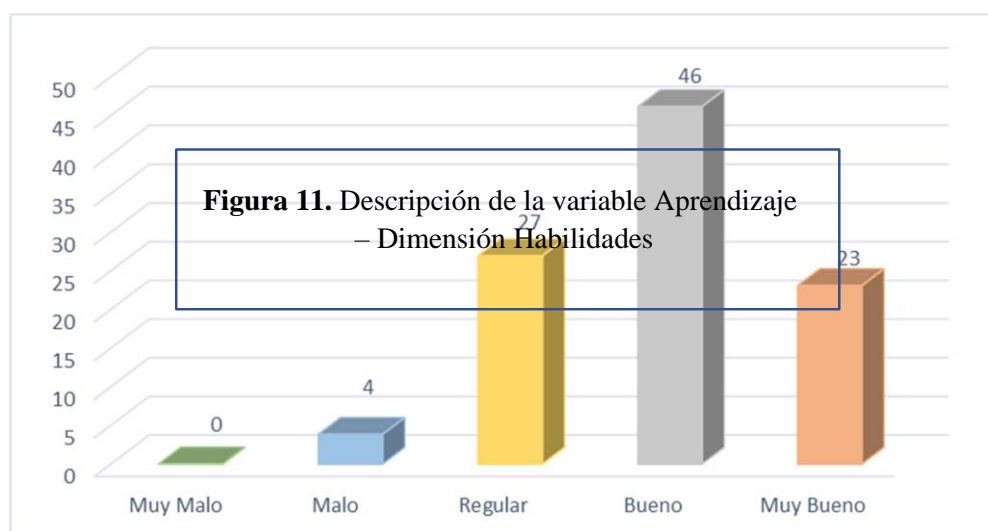


Figura 11. En la presente figura mencionamos la Variable Aprendizaje, en la dimensión Habilidades, de la cual se obtiene que, del total de encuestados, el 46% y 23% manifiestan que el nivel de la Dimensión Habilidades es Bueno y Muy Bueno respectivamente, mientras que el 27% y 4% indican que es Regular y Malo, lo cual indica que existe un porcentaje considerable aún por trabajar para que se desenvuelvan en esta dimensión.

Fuente: Guía de observación y encuesta aplicada a los estudiantes del nivel de 5 años de la I.E.I. N° 1862 – Uchubamba.

Tabla 15

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático – Dimensión Actitudes Prácticas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	0	0	0	0
Regular	4	15	15	15
Bueno	17	65	65	81
Muy Bueno	5	19	19	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación y Encuesta aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

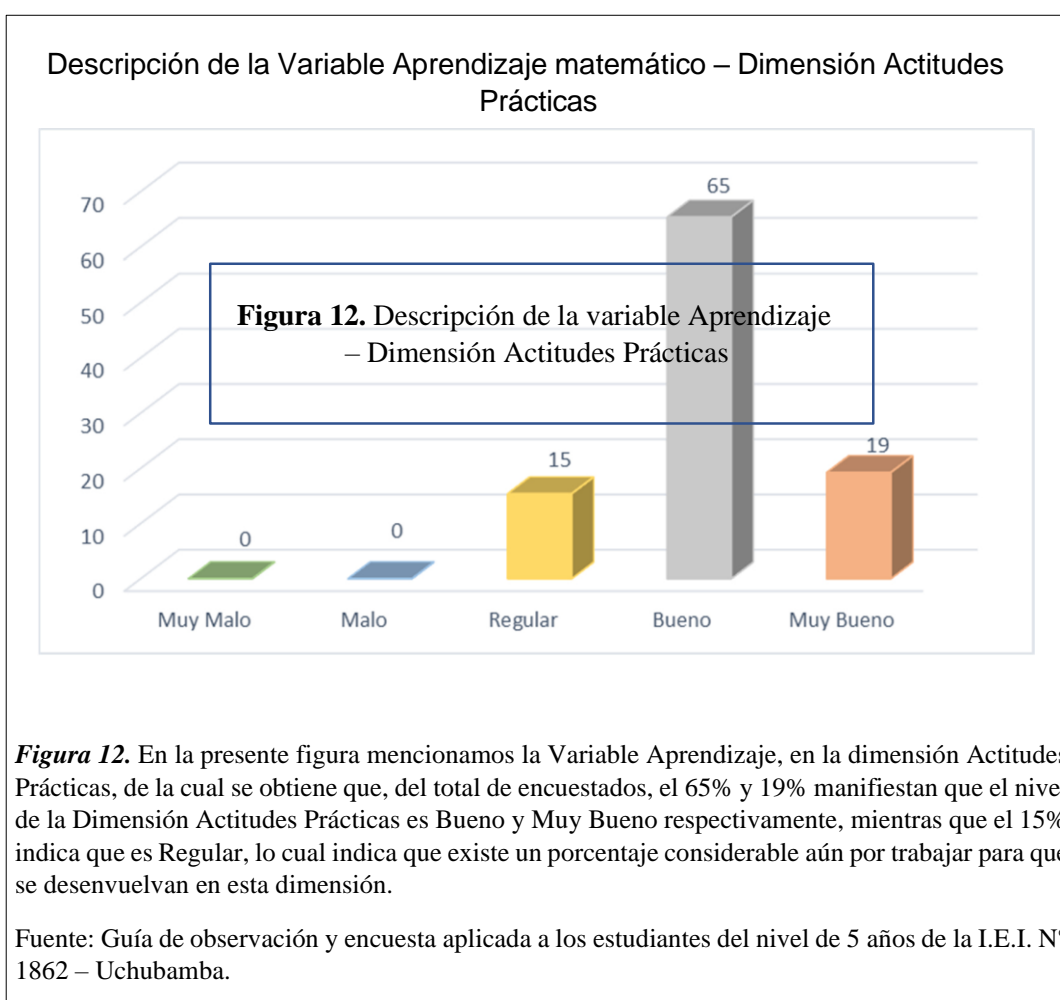


Tabla 16

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático – Dimensión Agilidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Malo	0	0	0	0
Malo	0	0	0	0
Regular	5	19	19	19
Bueno	17	65	65	85
Muy Bueno	4	15	15	100
Total	26	100	100	

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación y Encuesta aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.

Descripción de la Variable Aprendizaje matemático – Dimensión Agilidad

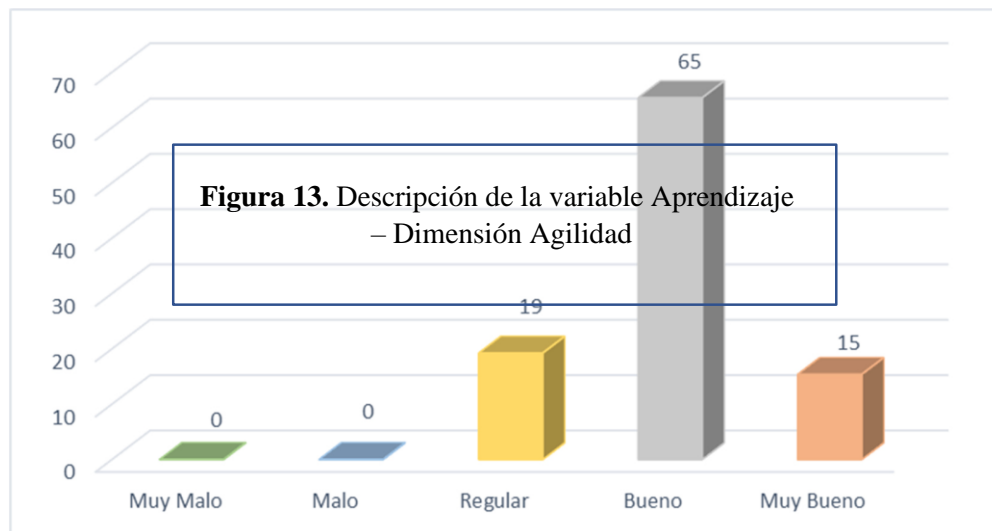


Figura 13. En la presente figura mencionamos la Variable Aprendizaje, en la dimensión Agilidad, de la cual se obtiene que, del total de encuestados, el 65% y 15% manifiestan que el nivel de la Dimensión Agilidad es Bueno y Muy Bueno respectivamente, mientras que el 19% indica que es Regular, lo cual indica que existe un porcentaje considerable aún por trabajar para que se desenvuelvan en esta dimensión.

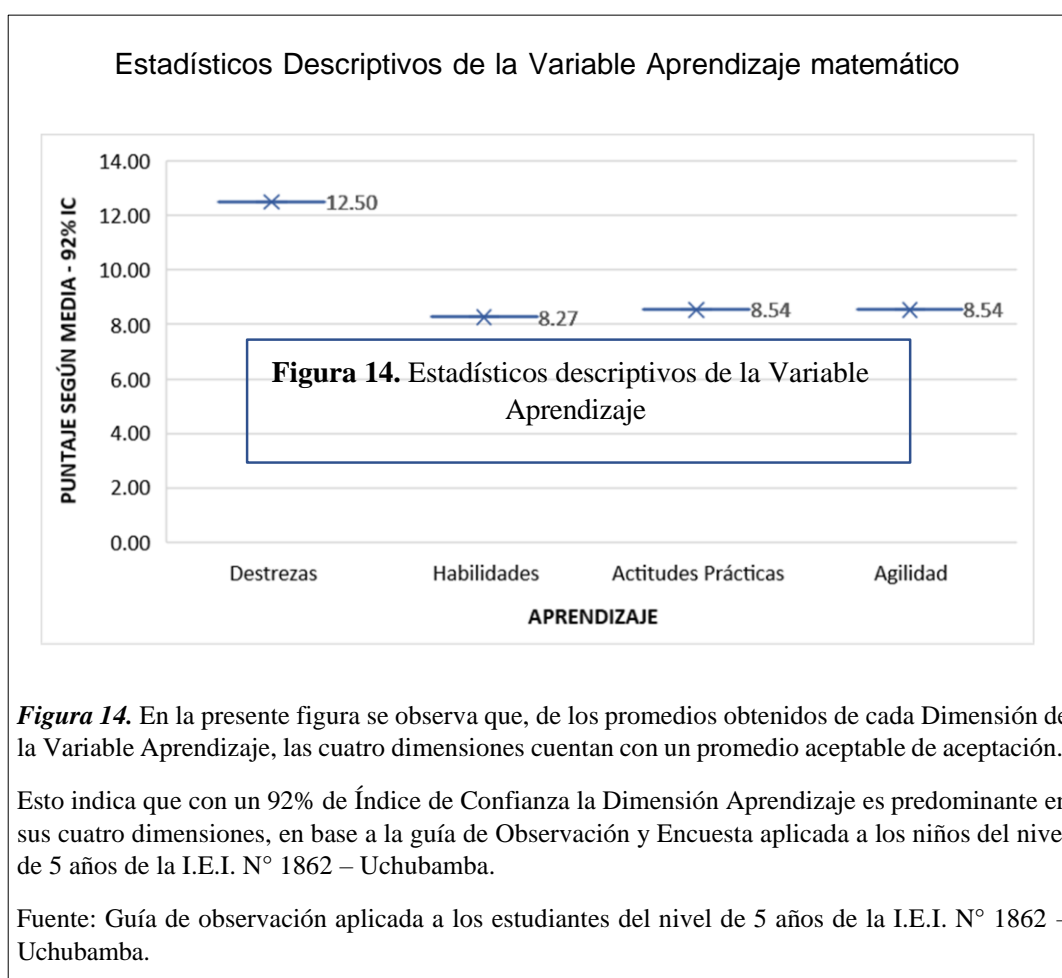
Fuente: Guía de observación y encuesta aplicada a los estudiantes del nivel de 5 años de la I.E.I. N° 1862 – Uchubamba.

Tabla 17

Estadísticos descriptivos de la Variable Aprendizaje matemático

APRENDIZAJE	MEDIA	DESVIACION ESTANDAR	92% IC	PUNTAJE MÍNIMO	PUNTAJE MÁXIMO
Destrezas	12.50	1.393	[1.393;1.393]	10	15
Habilidades	8.27	1.430	[1.430;1.430]	4	10
Actitudes Prácticas	8.54	1.067	[1.067;1.067]	6	10
Agilidad	8.54	0.989	[0.989;0.989]	7	10

Fuente: Elaboración propia, basada en los datos obtenidos de la Guía de Observación y Encuesta aplicada a los estudiantes de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.



3.2. DISCUSIÓN

Analizando la I.E.I N° 1862 - Estrategias de juegos educativos para niños de cinco años de Uchubamba, se observó que el 38% y 27% del total de juegos educativos indicaron que el nivel del juego educativo fue bueno y muy bueno, respectivamente. , y por ello Determinar la importancia de los juegos educativos para las instituciones educativas⁵ tuvo un efecto positivo en el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de 20 años. Esto coincide con la investigación realizada por Angulo Estrella (2018) durante su estudio “Juegos educativos para promover el aprendizaje de las materias matemáticas en quinto año de educación primaria general en la unidad educativa particular “Cavanis Borja 3” 2017-2018). del estudio, los autores concluyeron que la aplicación de estrategias de juegos educativos puede mejorar el dominio matemático de los estudiantes. Esto coincide con un estudio realizado por Rodas Sánchez (2014), quien define un juego educativo como “una técnica didáctica participativa destinada a desarrollar métodos educativos y de conducta correctos en los alumnos, estimulando así la disciplina a través de un nivel adecuado de toma de decisiones y de autoconocimiento”. determinación, es decir, que no sólo facilite la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también promueva la motivación de los sujetos”. Por ello, se aplica a ambas aportaciones, ya que los juegos educativos permiten a los alumnos conectarse con sus compañeros y desarrollar sus habilidades matemáticas a través del juego y la socialización. Para la I.E.I N° 1862 - Estrategias de aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de cinco años de Uchubamba, se observó que el 50% y 15% de los niños encuestados mostraron un aprendizaje bueno y muy bueno, lo que demuestra que los estudiantes tienen un buen rendimiento de aprendizaje en el aprendizaje de las matemáticas. . Esto va en línea con la investigación realizada por Paucar Espinoza (2017) en su trabajo “Juego educativo y aprendizaje matemático en el contexto del número de niños de 5 años en la institución de educación primaria de la ciudad de Huancán Arata N° 1127 ”. El estudio de los autores concluyó que existe un vínculo entre el aprendizaje a través del juego y el aprendizaje de las matemáticas porque es una estrategia de enseñanza y, por lo tanto, juega un papel importante en el aprendizaje de las matemáticas en relación con el número de niños educados inicialmente después de los 5 años. Según los estudios de Pénzgómez (1988) "El aprendizaje es un proceso subjetivo para percibir, crear, mantener y usar información que las personas continúen comunicando con el medio ambiente en el medio ambiente". Por lo tanto, esto se debe a estas dos inversiones, ya que las matemáticas pasan por juegos de aprendizaje a través de juegos de aprendizaje. El impacto del aprendizaje es mejor para

los estudiantes de aprendizaje porque juegan y aprenden interactivos al mismo tiempo. Con base en la investigación realizada, considerar la posibilidad de determinar el impacto de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Básica Nro. de Uchubamba. 1862 para determinar el efecto de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas, para concluir el aprendizaje de los niños en matemáticas, propuesta según Balcázar Ramírez (2018) en su trabajo de investigación titulado “Programas de juegos educativos para mejorar la clasificación y serialización de niños y niñas”. en instituciones de educación primaria en secundaria y bachillerato” Montessori Chiclayo 2017 “El objetivo es utilizar programas de juegos educativos para mejorar la Institución de Educación Básica “Colegios y Academias Montessori” - Chiclayo 2017 Clasificación y serialización de los niños de primer grado Se concluye que este programa es de mucha utilidad porque promueve el desarrollo de mejores habilidades lógicas a través de la determinación cuidadosa de las clasificaciones y la institución de educación primaria “Escuelas y Colegios Pr tessori Sori” - Chiclayo 2017 Primeros Grados de Educación de Niños y Niñas. Coincide con Calero Pérez (2003), quien afirma que el juego didáctico es una herramienta pedagógica que ayuda al docente a lograr la concentración del niño, obligándolo a moldear su propio aprendizaje; y con Gagné (1965) define el aprendizaje como “un cambio en la disposición o capacidad humana que puede mantenerse y no es atribuible simplemente a un proceso de crecimiento.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

De todo lo expuesto podemos llegar a las siguientes conclusiones:

- Se concluye que el Juego Didáctico tienen una influencia positiva en el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de cinco años de la I.E.I N° 1862 en Uchubamba.
- Se determinó que el nivel de desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 es bueno y muy bueno, dado los resultados obtenidos, con un 50% y 15% respectivamente.
- La estrategia del juego didáctico números y operaciones en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 fue muy eficiente y tuvo una influencia positiva como se muestra en los resultados obtenidos con un 38% y 27% que manifiestan que el nivel de Juego Didáctico es Bueno y Muy Bueno respectivamente.

1.1. RECOMENDACIONES

De todo lo expuesto podemos llegar a las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda que la Institución Educativa implemente estas estrategias de Juego Didáctico aplicado en el estudio de investigación en toda su plana estudiantil, para que así puedan detectar en que niveles está teniendo deficiencia el Aprendizaje de Matemáticas, e implementar soluciones en ello.
- Se recomienda a los docentes implementen paulatinamente las estrategias de Juego Didáctico para trabajar en el 27% y 8% de estudiantes que presenta un Aprendizaje Regular y Malo, para así revertir esta brecha y mejorar el nivel de aprendizaje de los menores.
- Se recomienda trabajar con los estudiantes que aún no perciben la implementación de estrategia de Juego Didáctico, ya que se detectó que el 15% y 19% indican que el Juego Didáctico es Regular y Malo, lo cual indica que existe un porcentaje considerable de estudiantes que aún no perciben la implementación del Juego Didáctico en la educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado Gurumendi, Á. M., & Indacochea Chávez, L. D. (2017). *LA INFLUENCIA DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Angulo Estrella, W. R. (2018). *Juegos Didácticos para favorecer el aprendizaje de la asignatura de Matemáticas en el Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular "Cavanis Borja 3" durante el periodo 2017 - 2018*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Sede Santo Domingo.
- Balcazar Ramírez, G. I. (2018). *PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA COLEGIOS Y ACADEMIAS MONTESSORI CHICLAYO 2017*. Chiclayo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Banco Mundial. (2020). *Covid - 19 impacto en la educación y respuesta de política pública*. Washington: Banco Mundial - Educación. Recuperado el 25 de Setiembre de 2021, de <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/33696/148198SP.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Borda, M., Tuesca, R., & Navarro, E. (2018). *Métodos Cuantitativos: Herramientas para la investigación en salud*. Colombia: Universidad del Norte.
- Bower, G., & Hilgard, E. (1989). *Teorías del Aprendizaje*. México: Trillas.
- Calero Pérez, M. (2003). *Educación Jugando*. México: Alfaomega.
- Duke, B., Harper, G., & Johnston, M. (2013). *Connectivism as a Digital Age Learning Theory*. USA: HETL.
- Gagné, R. M. (1965). *The Conditions of Learning*. New York: American.
- García Córdova, F. (2002). *El Cuestionario*. México: Limusa.
- Gastelu Sayas, L., & Padilla Gonzales, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Gonzaga Martínez del Campo, L. (2016). *Más allá de la Calificación: Instrumentos para Evaluar el Aprendizaje*. Chile: Trama Impresores S.A.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW-HILL.
- Herreros, D., & Sanz, M. (2020). *Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. Matemáticas, educación Y Sociedad*. Valencia: Mes Journal.

- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens O jogo como elemento da cultura*. Sao Paulo: Perspectiva.
- INEI. (2019). *Principales resultados de la encuesta nacional a Instituciones Educativas de Nivel Inicial, Primaria y secundaria 2018*. Lima: Gráfica Burgos.
- Jaramillo Castillo, M. E. (2019). *PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA- 2019*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Muro Monteza, M. M. (2018). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS ARITMÉTICOS ADITIVOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10111 "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN" LAMBAYEQUE 2017*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Niño, V. (2019). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Paucar Espinoza, V. (2017). *JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN SITUACIONES DE CANTIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL NO. 1127 DE ALATA, HUANCÁN*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Pérez Gómez, Á. (1988). *Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Posada González, R. (2014). *La Lúdica coo estrategia didáctica*. Bogotá: Colombia.
- Puchaicela Chocho, D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Rodas Sánchez, A. J. (2014). *Didáctica*. Guatemala: Cobán.
- Vásquez Saldaña, C. (2018). *INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°82048 "INMACULADA CONCEPCIÓN" DE LA ENCAÑADA*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Tabla 18

Matriz de Consistencia

OBJETIVOS	PROBLEMA	HIPÓTESIS	VARIABLES
Objetivo General Determinar si el juego didáctico influye en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.	¿De qué manera influye el juego didáctico en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba?	El juego didáctico influye de manera positiva en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba.	Variable Independiente Juego Didáctico
Objetivos específicos			Variable Dependiente
– Determinar el nivel de integración de los estudiantes en el uso del juego didáctico en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 1862.			Aprendizaje matemático
– Determinar el nivel de desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862.			
– Determinar la eficacia del juego didáctico números y operaciones en el aprendizaje de Matemática de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1862.			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Ficha de Observación para evaluar los tipos de juegos didácticos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO

ESTUDIANTE:

Fecha de Observación:

CRITERIOS DE VALORACIÓN

1	2	3	4	5
Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca

Instrucciones:

Marca con un aspa (X) la valoración que corresponde al indicador, de acuerdo con la tabla de valoración que se encuentra líneas arriba.

N°	ITEM	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: MOTIVADOR Y ACTIVO						
1	El niño (a) participa en la organización del juego.					
2	El niño (a) es activo durante el juego.					
3	El niño (a) es amistoso y tiene gestos de amistad con sus compañeros.					
DIMENSIÓN 2: PLACENTERO Y GENERADOR DE REGLAS						
4	El niño (a) menciona a otros compañeros las reglas del juego.					
5	El niño (a) se divierte al cumplir las normas del juego.					
DIMENSIÓN 3: PLACENTERO Y GENERADOR DE REGLAS						
6	El niño (a) ayuda a sus compañeros de forma espontánea.					
7	El niño (a) se muestra desenvuelto para desarrollar un juego.					
8	El niño (a) muestra voluntad al completar un juego.					
DIMENSIÓN 4: REFLEXIÓN Y COMPROMISO						
9	El niño (a) asume compromisos de cooperación y reflexión en las dinámicas de juego.					
10	El niño (a) muestra interés para cumplir con los compromisos del juego.					
11	El niño (a) colabora con su grupo de trabajo para lograr los objetivos del juego.					

Anexo 3. Ficha de Observación para evaluar los tipos de juegos didácticos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA VARIABLE APRENDIZAJE MATEMÁTICO

Fecha de Observación:

CRITERIOS DE VALORACIÓN

1	2	3	4	5
Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca

Instrucciones:

Escribe la valoración que corresponde al indicador, de acuerdo con la tabla de valoración que se encuentra líneas arriba.

[illegible]

[illegible]

Anexo 4. Encuesta aplicada a estudiantes, para Variable Aprendizaje matemático

UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUÍZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICAL N° 1862 – UCHUBAMBA
ENCUESTA

DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres:

INSTRUCCIONES:

Lee cada pregunta con mucha atención. Resuelve cada problema y marca con un aspa (X) la respuesta correcta. Solo debes marcar una respuesta por cada pregunta. Si no puedes resolver el problema, puedes pasar a la siguiente.

Resuelve tú solo los siguientes problemas:

1. José juntó 25 caracoles en el parque. Luego, en su casa, le regaló 8 caracoles a su hermano. ¿Cuántos caracoles le quedaron a José?
a) 30
b) 22
c) 17

2. En un corral hay 58 aves, 27 son palomas y el resto son canarios. ¿Cuántos canarios hay en la jaula?
a) 31
b) 25
c) 47

3. Juana preparó 40 gelatinas y repartió algunas. Ahora le quedan 15 gelatinas. ¿Cuántas gelatinas repartió?
a) 20
b) 30
c) 25

4. La clase empezó con algunos alumnos, luego llegaron 10 alumnos más. Al final había 40 alumnos en la clase. ¿Cuántos alumnos había cuando empezó la clase?
a) 30
b) 55

- c) 42
5. Laura tiene 3 galletas y Alberto tiene 7 galletas. ¿Cuántas galletas tienen juntos?
- a) 5
 - b) 8
 - c) 10
6. El viernes por la noche 35 personas entraron al circo. Cuando ya había empezado entraron 22 personas más. ¿Cuántas personas entraron a ver la función del circo?
- a) 57
 - b) 50
 - c) 43
7. Rosa tenía 12 naranjas y 18 mandarinas. Utilizó 5 naranjas para preparar refresco. ¿Cuántas naranjas le quedaron?
- a) 11
 - b) 13
 - c) 9
8. Claudia tenía 40 ovejas. Luego fue a la feria y compró algunas ovejas más. Ahora tiene 75 ovejas en total. ¿Cuántas ovejas compró en la feria?
- a) 30
 - b) 35
 - c) 70
9. Alejandro pasó por una tienda y observó una chompa que costaba 30 soles, pero solo tiene 20 soles y quiere comprar la chompa. ¿Cuánto dinero le falta para comprar la chompa?
- a) 16
 - b) 28
 - c) 10
10. En un huerto hay 37 plantas, 19 son orquídeas y el resto son rosas. ¿Cuántas rosas hay?
- a) 31
 - b) 25
 - c) 47

Gracias por su participación

Anexo 5. Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en SPSS

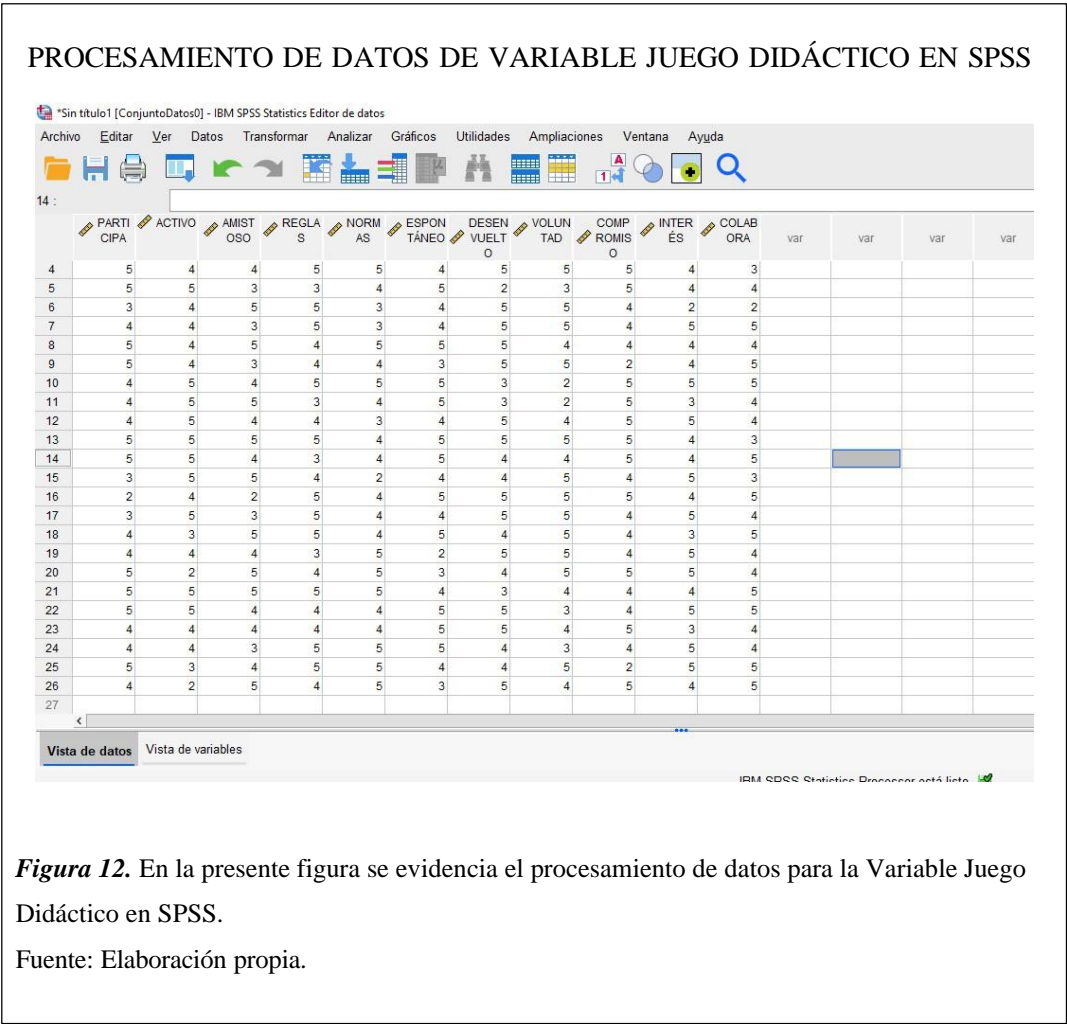


Figura 12. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos para la Variable Juego Didáctico en SPSS.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 6. Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en Excel



Estadísticos descriptivos

Simulación de muestreo^a

	Estadístico	Sesgo	Error estándar	Intervalo de confianza al 92%		
				Inferior	Superior	
D1	N	26	0	26	26	
	Mínimo	8				
	Máximo	15				
	Media	12.46	.00	.00	12.46	12.46
	Desv. estándar	1.679	.000	.000	1.679	1.679
D2	N	26	0	26	26	
	Mínimo	4				
	Máximo	10				
	Media	8.31	.00	.00	8.31	8.31
	Desv. estándar	1.463	.000	.000	1.463	1.463
D3	N	26	0	26	26	
	Mínimo	8				
	Máximo	15				
	Media	12.62	.00	.00	12.62	12.62
	Desv. estándar	1.699	.000	.000	1.699	1.699
D4	N	26	0	26	26	
	Mínimo	8				
	Máximo	15				
	Media	12.77	.00	.00	12.77	12.77
	Desv. estándar	1.394	.000	.000	1.394	1.394
N válido (por lista)	N	26	0	0	26	26

a. A menos que se indique lo contrario, los resultados de la simulación de muestreo se basan en 26 muestras de simulación de muestreo estratificado

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unícode: ACTIVADO Clásico

Página 61 de 62 10975 palabras Español (Perú) Accesibilidad: es necesario investigar

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 8. Procesamiento de datos de Variable Aprendizaje matemático en SPSS

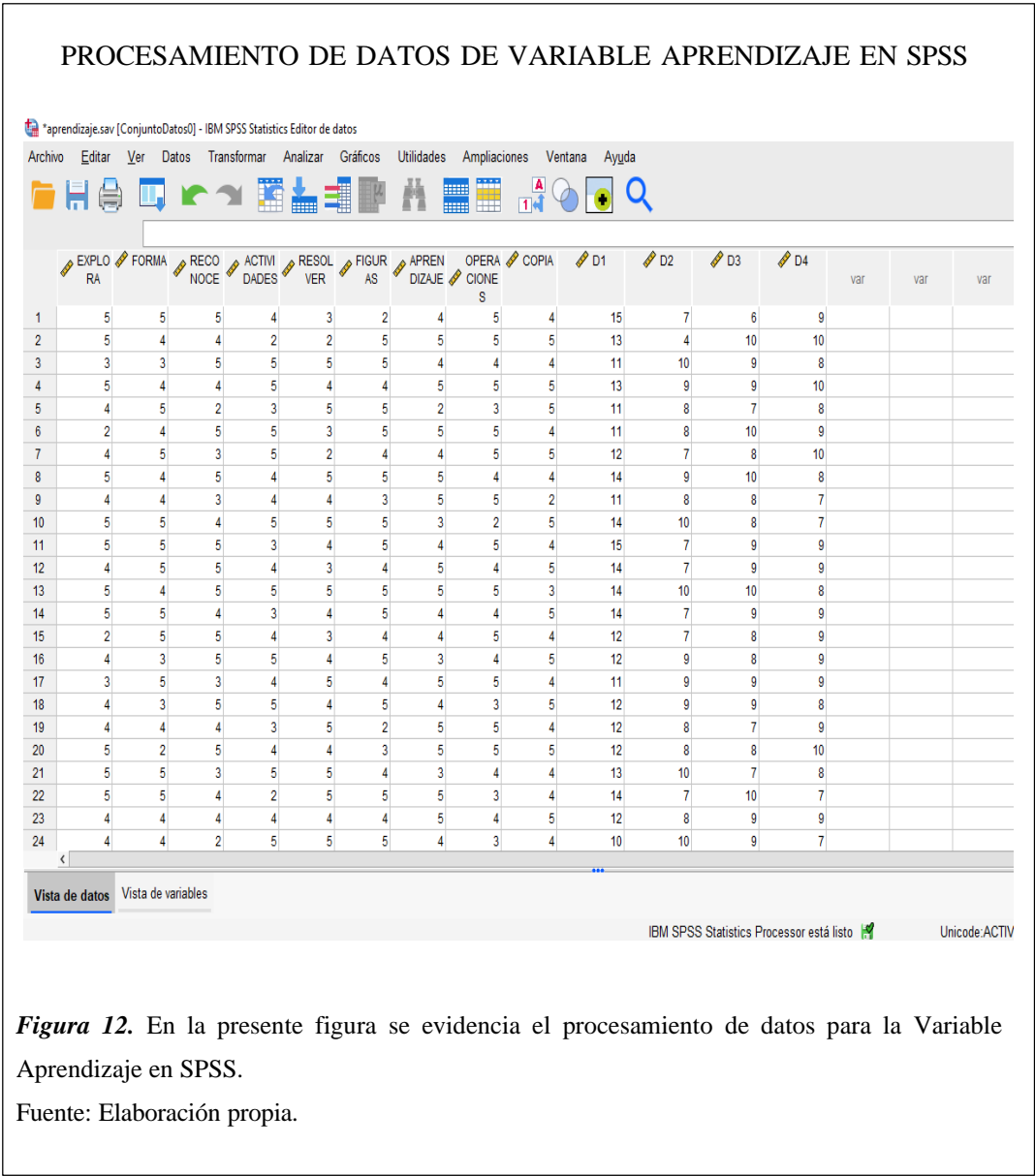


Figura 12. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos para la Variable Aprendizaje en SPSS.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 9. Procesamiento de datos de Variable Aprendizaje matemático en Excel

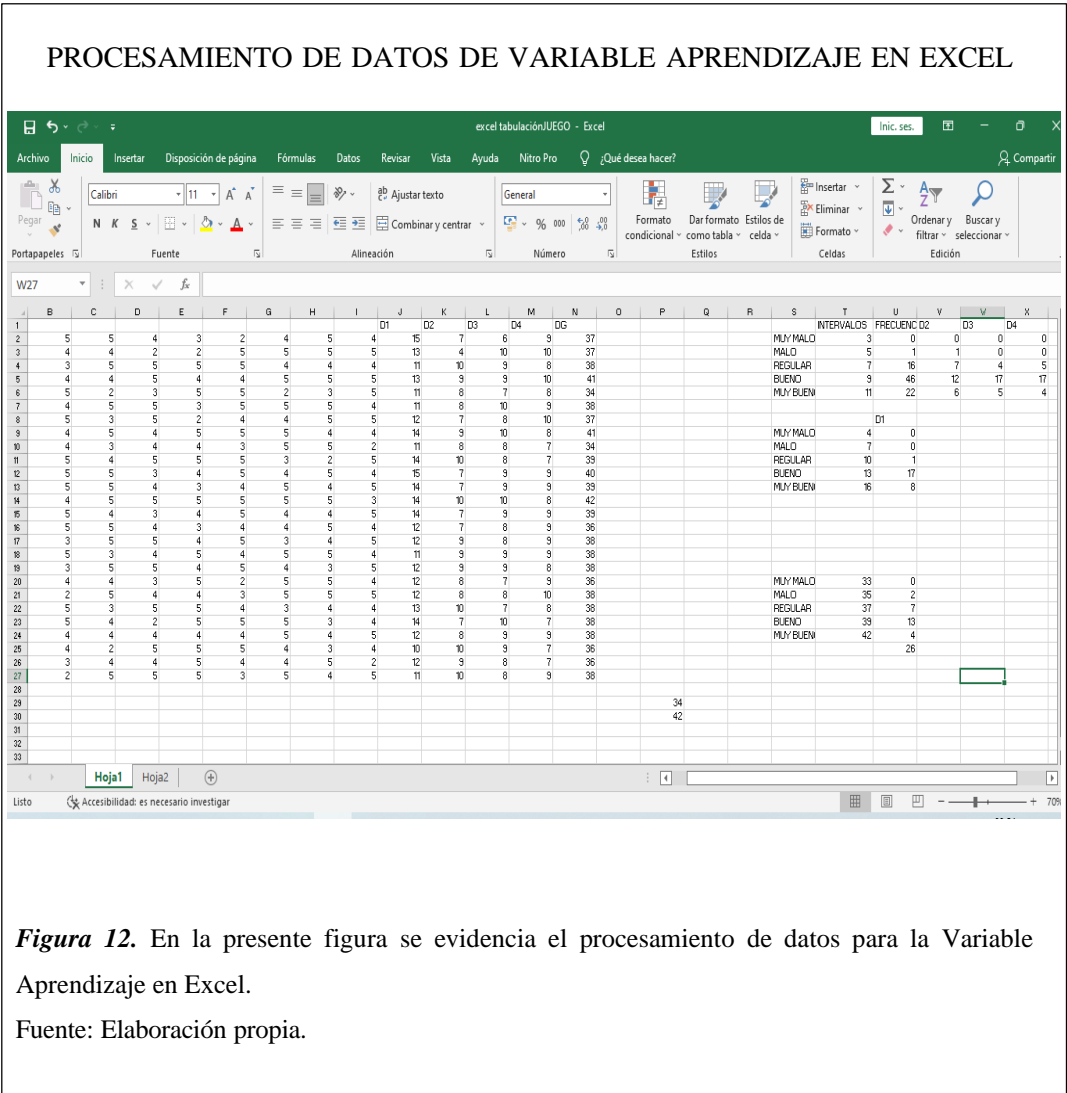


Figura 12. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos para la Variable Aprendizaje en Excel.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 10. Procesamiento de datos de Variable Juego Didáctico en Excel

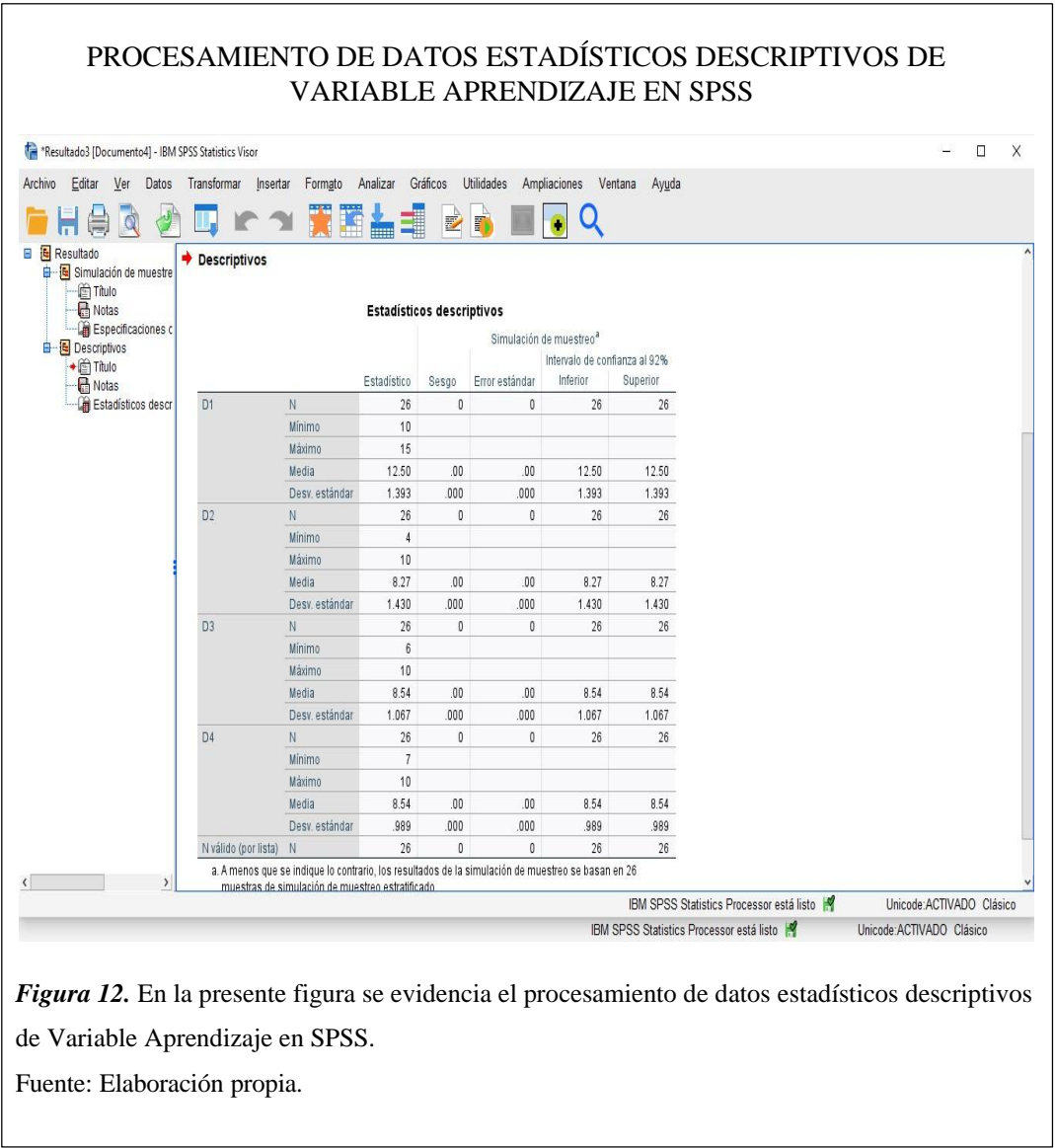


Figura 12. En la presente figura se evidencia el procesamiento de datos estadísticos descriptivos de Variable Aprendizaje en SPSS.
Fuente: Elaboración propia.



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: De La Cruz Echeverría, Maribel Lizeth Reyes Campos De La C...
Título del ejercicio: turnitin
Título de la entrega: Juego Didáctico y su influencia en el Aprendizaje de Matemá...
Nombre del archivo: maribel_y_marleny_Tesis_2023_1.docx
Tamaño del archivo: 3.58M
Total páginas: 77
Total de palabras: 12,238
Total de caracteres: 65,214
Fecha de entrega: 10-mar.-2023 11:54p. m. (UTC+0530)
Identificador de la entre... 2034076272

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN




TESIS
Juego Didáctico y su influencia en el Aprendizaje de Matemáticas en
los niños de 5 Años de la I. E. I. N° 1862 - Uchabamba

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
Especialidad en Educación Inicial

Investigadora:
De la Cruz Echeverría, Maribel Lizeth
Reyes Campos, Marleny Jovita

Asesor:
Dr. Ravines Zapatel, Carlos Edmundo

Lambayeque-Perú



Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

Juego Didáctico y su influencia en el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de 5 Años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	13%	3%	17%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	9%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	revistahorizontes.org Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
12	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	maestrasjardinerasdelperu.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

20

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

21

Submitted to Escuela Politecnica Nacional

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Ravines Zapatel, Carlos Edmundo
Asesor

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Dr. CARLOS EDMUNDO RAVINES ZAPATEL**, Usuario revisor del documento titulado **“Juego Didáctico y su influencia en el Aprendizaje de Matemáticas en los niños de 5 Años de la I. E. I. N° 1862 – Uchubamba”**.

Cuyo autor es, MARIBEL LIZETH DE LA CRUZ ECHEVERRIA con DNI N° 70233829 y MARLENY JOVITA REYES CAMPOS con DNI N° 70220388; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **19%**, 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 constituye 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, **14** de diciembre del 2023



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital