

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el
área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial

N° 394 Socos, Ayacucho - 2021

TESIS

Para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial -
Educación Bilingüe Intercultural Temprana

PRESENTADA POR:

Bach. AYLAS LOPEZ, Flor Milagros

Bach. GUZMAN ANTONIO, Yeny Myrian

ASESORA:

Dra. AYALA ESQUIVEL, Delia

AYACUCHO - PERÚ

2023

DECLARACION DE AUTENTICIDAD

Flor Milagros Aylas López, identificada con DNI N°70390684, estudiante del curso de Seminario taller de Investigación pedagógica de la escuela profesional de educación inicial de la Universidad

Nacional San Cristóbal de Huamanga, con el proyecto de tesis titulada: “El Juego como Estrategia para desarrollar el Aprendizaje significativo en el Área de Matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021”.

Declaro bajo juramento:

1. El proyecto de tesis es de mi autoría.
2. Respete las normas internacionales de las citas y referencias sobre las fuentes visitadas y consultadas. Por ende, el proyecto de tesis no tiene plagio.
3. El proyecto de tesis con el tema abordado aún no ha sido publicado ni presentado para obtener algún grado académico.
4. Los datos e información que se presentan son verídicos ya que se cumplieron con las Normas y acuerdos de nuestra ficha de control al realizar todas las actividades por ello los resultados que arrojan en nuestro proyecto de investigación si será de gran aporte para posteriores.

De identificarse algún tipo de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que haya sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente la idea de otros, asumo las consecuencias y sanciones que se deriven de mis acciones, donde me someto a la normatividad que rigen en la actualidad de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Ayacucho, Julio del 2023



Flor Milagros Aylas López
DNI:70390684

DECLARACION DE AUTENTICIDAD

Yeny Myriam Guzmán Antonio, identificada con DNI N°70745696, estudiante del curso de Seminario taller de Investigación pedagógica de la escuela profesional de educación inicial de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, con el proyecto de tesis titulada: “El Juego como Estrategia para desarrollar el Aprendizaje significativo en el Área de Matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021”.

Declaro bajo juramento:

1. El proyecto de tesis es de mi autoría.
2. Respete las normas internacionales de las citas y referencias sobre las fuentes visitadas y consultadas. Por ende, el proyecto de tesis no tiene plagio.
3. El proyecto de tesis con el tema abordado aún no ha sido publicado ni presentado para obtener algún grado académico.
4. Los datos e información que se presentan son verídicos ya que se cumplieron con las Normas y acuerdos de nuestra ficha de control al realizar todas las actividades por ello los resultados que arrojan en nuestro proyecto de investigación si será de gran aporte para posteriores.

De identificarse algún tipo de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que haya sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente la idea de otros, asumo las consecuencias y sanciones que se deriven de mis acciones, donde me someto a la normatividad que rigen en la actualidad de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Ayacucho, Julio del 2023



Yeny Myriam Guzmán Antonio
DNI:70745696

Dar las gracias a Dios porque es el autor de nuestras vidas y el que guía nuestro camino para poder llegar hasta donde estamos con la misión de poder brindar nuestra labor educativa a la sociedad. A nuestros padres que nos dieron su inmensa ayuda de manera incondicional. Y a la persona más especial de nuestras vidas que aun estando lejos guía nuestro camino.

autoras

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga que nos brindó conocimientos y compartimos experiencias durante los años de acogida para cumplir con las demandas necesarias en la educación.

Al decano de la facultad de Ciencias de la Educación y a la directora de la Escuela de Formación profesional de Educación Inicial por ser el autor principal de nuestra educación universitaria.

Al Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales, quien nos atribuyó nuevos conocimientos para poder aprender nuevas cosas en la vida y más aún fortalecer nuestro aprendizaje para cumplir las expectativas de calidad educativa a través de sugerencias y aportes en la tesis. Agradecer a diferentes amistades que no dudaron en apoyarnos y nos impulsaron moralmente para lograr nuestros propósitos.

A la asesora de tesis, Mg. Delia Ayala Esquivel por su aporte en nuevos conocimientos, orientaciones y sugerencias para la elaboración de nuestro proyecto de tesis.

A la directora de la Institución Educativa N° 394 Socos - Ayacucho que nos recibió amablemente y fue posible la realización de la investigación: la observación y la aplicación del material experimental como parte de la tesis.

A la profesora Edith Carmen Dávila Felices quien fue participe durante el desarrollo de las actividades realizado con los niños en relación a los juegos como estrategia de aprendizaje en el área de matemática.

ÍNDICE

Agradecimiento	6
Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
CAPITULO I	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1 Descripción de la situación problemática	13
1.2 Formulación del Problema	16
1.3 Formulación de objetivos	17
1.4 Justificación	17
CAPÍTULO II	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1 Antecedentes	19
2.2 Bases teóricas	23
2.3 Bases conceptuales	39
CAPÍTULO III	41
METODOLOGIA	41
3.1 Formulación de la Hipótesis	41
3.2 Variables de estudio	41
3.2.1 Variable independiente: El juego como estrategia	41
3.2.2 Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el área de	42
matemática	42
3.3 Operacionalización de las variables	42
3.4. Tipo y nivel de la investigación	45
3.5 Métodos	45

3.7. Población y muestra	47
3.8 Técnicas e instrumentos	48
3.9. Validez y confiabilidad de los instrumentos	51
3.10. Técnicas de procesamientos de datos	54
3.11. Aspectos éticos.....	54
CAPÍTULO IV	55
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	55
4.1 Resultados Descriptivos	55
4.2 Resultados Inferenciales.....	59
4.3 Discusión de Resultados	63
CONCLUSIONES.....	65
RECOMENDACIONES.....	67
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	68
ANEXO.....	71

RESUMEN

La tesis que lleva por título: El Juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021, tiene como objetivo poder determinar la influencia del juego en el área de matemática. El tipo de investigación es aplicada con un enfoque cuantitativo, diseño pre experimental, en una población de 44 niños y la muestra que está conformada por 20 niños de 4 años. El tipo de muestra es no probabilístico. La técnica que se utilizó para recolectar los datos es la observación y el instrumento es la ficha de observación donde se validó a través del juicio de expertos y se determinó la confiabilidad a través de alfa de Cron Bach. La interpretación de datos se interpreta con el programa SPSS. Se logró determinar que existe una relación de alto nivel de manera significativa entre el juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo. Asimismo, se concluye: que los estudiantes del nivel inicial utilicen y realicen los juegos como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática que es necesario para la educación básica regular.

Palabras claves: El juego como estrategia, aprendizaje significativo en el área de matemática.

ABSTRACT

The research entitled: The Game as a strategy to develop meaningful learning in the area of mathematics in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 394 Socos, Ayacucho-2021, aims to determine the influence of the game on the math area. The type of research is applied with a quantitative approach, preexperimental design, in a population of 44 children and the sample that is made up of 20 4-year-old children. The type of sample is non-probabilistic. The technique used to collect the data is observation and the instrument is the observation sheet where it was validated through expert judgment and reliability was determined through Cron Bach's alpha. The interpretation of data is interpreted with the SPSS program. It was possible to determine that there is a significant high-level relationship between the game as a strategy to develop meaningful learning. Likewise, it is concluded: that the students of the initial level use and carry out the games as a strategy to develop the significant learning that is necessary for regular basic education.

Keywords: The game as a strategy, meaningful learning in mathematics.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado: "El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 394 Socos2021, se desarrolla con el objetivo de poder conocer la influencia del juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños y niñas de 4 años.

En los años posteriores en América Latina, los juegos en los niños y niñas eran como formas de entretenimiento más no de aprendizaje y por ello los padres no tomaban mucha importancia. Las causas fueron no prestar atención a los juegos ya que era un medio de aprendizaje para el niño sin que se podría aburrir o aprender de manera forzada. Los profesores vieron como medio de aprendizaje solo dictando y no utilizaban materiales para la comprensión y tampoco el juego como didáctica es por ello se hizo monótono. El juego en los niños son actividades donde el niño y niña desarrolla las habilidades de exploración, creatividad y refuerza el pensamiento lógico a través de la resolución de problemas. Las preocupaciones que se presentan en la enseñanza-aprendizaje en el área de matemática ya que los analistas dieron a conocer que hay muchas dificultades en los niños y niñas para poder aprender el área de matemática de manera divertida y lúdica sin que pueda ser como un esfuerzo obligado al aprender.

Incentivar y motivar con la aplicación de materiales que sean diferentes para que los niños(as) puedan aprender de manera única con la participación de todos los niños y niñas.

Ante aquellas dificultades se analizó el problema en la investigación y se vio que el juego como estrategia de aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años. La cual nos permite conocer si la aplicación de los juegos va a mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas.

Se menciona en el trabajo el problema en la cual se formula diversas hipótesis con el objetivo de poder determinar la influencia del juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años.

La siguiente estructura de nuestro trabajo está constituida por 4 capítulos:

Capitulo I. Planteamiento del problema: descripción de la situación problemática, formulación del problema, formulación de objetivos y justificación.

Capitulo II. Marco teórico: antecedentes, bases teóricas y bases conceptuales

Capitulo III. Metodología: Formulación de la hipótesis, variables de estudio, operacionalización de las variables, tipo de investigación, métodos, diseño de investigación, población y muestra, técnica e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad de datos, técnica de procesamiento de datos y aspectos éticos.

Capitulo IV. Resultados y discusión: resultados descriptivos, prueba de hipótesis general, conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la situación problemática

A nivel mundial, Según Unicef (2018) menciona que en el mundo en 60% de las aulas de educación inicial falta un desarrollo profesional persistente y la preparación de guías de educación disponibles para reforzar la función de los docentes de llevar a cabo metodologías fundamentadas en el juego (p.26). Así mismo CAF (2021) menciona que la causa principal de que en tiempos de pandemia no se use hoy en día el juego los sistemas educativos del país tiene una denominación única: brecha digital. A comparación de los países de Europa que son líderes en calidad educativa de Latinoamérica no habría integrado el juego en el día a día, no contaba con docentes capacitados para integrar el juego como estrategia de aprendizaje significativo. (p.2) en tal sentido, los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas el poco uso de estrategias de aprendizaje significativo para alcanzar los estándares de calidad en la educación inicial de los infantes, se ubican siempre en el último lugar, ya que los niños no aplican en su vida diaria lo aprendido por parte de las profesoras por la poca capacitación o hacinamiento de actividades parametradas que hace que los infantes no se puedan desarrollar integralmente según los estándares esperando por parte de los centros educativos de educación inicial, puesto que el estudiante se siente solo un receptor de conocimientos con el apoyo mínimo por parte de los docentes en el uso de estrategias significativas como el de Ausubel para lograr que las competencias y capacidades que se imparten en la etapa de iniciación sea la más adecuada para la vida ya que en la práctica no se aplica las estrategias de aprendizaje significativo, sin ningún enfoque en los estudiantes a largo plazo en sus aprendizajes. A nivel de Latinoamérica según Unicef (2018) el 45% de padres de familia están preocupados si los Centros de Educación inicial usan estrategias como el juego para lograr que lo que se va aprendiendo en clase, sin embargo

solo el 30% de docentes lo usan como estrategia pueda ser aplicado en la vida diaria de sus hijos, pero consideran también que muchos docentes usan demasiado el juego sin ningún fin de aprendizaje solo como un pasatiempo, es por ello que no se concibe el aprendizaje mediante el uso de estrategias conforme al nivel, ritmo y forma de como conciben sus aprendizajes para aplicarlo en su vida diaria, razón por la cual muchos infantes no terminan de culminar la educación inicial abandonándolo completamente.

Al respecto García y Llull expresan que “a lo largo de las etapas de educación infantil y primaria, el juego aparece como un instrumento natural para la maduración en todas las dimensiones de la persona; es decir, los niños y las niñas aprenden jugando” (2009, p.316).

Según Unicef (2019), los niños latinoamericanos que tuvieron experiencia pre escolar demostraron un mayor conocimiento y un logro en las habilidades matemáticas básicas en el primer y segundo grado. El 63% de los niños de primer grado con experiencia preescolar llegaron a las capacidades numéricas básicas; por otro lado, aquellos que no cuentan con esa experiencia, el resultado fue del 49%.

La aplicación de las matemáticas entorno al juego nos da a conocer que los juegos que se realizan sean con finalidad de aprendizaje más si no fuera así no habría ningún problema ya que los niños y niñas aprendieron de manera inconsciente. Los maestros en el Perú enfrentan problemas educativos de enseñanza-aprendizaje las cuales son obstáculos para poder obtener resultados positivos al momento de aprender las matemáticas. Se logra visualizar maestros y maestras continuando con la rutina de años anteriores en la actualidad ello conlleva al aburrimiento y la pérdida de la atención en cuestión de minutos.

Según Barría (2019) menciona que en el Perú la enseñanza en donde el proceso de educación es unidireccional va quedando atrás, por lo cual el rol de los menores en su aprendizaje resulta todos los días más determinante. De esa manera, el juego cumple un papel importante al ser usado como mediador de aprendizaje, donde puede convertirse en un instrumento clave en el momento de

robustecer las capacidades elementales para el Siglo XXI. (p.5). Esto obedece a que el docente no está capacitado o muy poco aprende en clase al margen de conocimientos y actitudes sobre los logros adquiridos. En nuestro país y en Latinoamérica Mendoza (2020) menciona que, en un contexto de pandemia, como en la actualidad, los representantes del rubro educativo se han visto obligados a ejercer tácticas que les ayude a seguir con los programas de enseñanza-aprendizaje a distancia; no obstante, las tácticas no son equivalentes a un plan de modalidad a trayecto formal que necesita para constituirse por medio del juego como aprendizaje significativo. (p.1). En tal sentido, en la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021, muchos docentes no aplican el juego como estrategia de aprendizaje significativo logrando mínimamente el desarrollo de las capacidades esperadas conforme la programación anual primordialmente en los cursos como comunicación y matemática , además los infantes se sienten desmotivados por las clases que se imparten en clases sin ningún uso de estrategias que les lleve a aplicar lo en su vida diaria, pues éstas nos permiten desarrollar nuevas ejercicios pedagógicas con innovación acorde a la época; a su vez la directora del plantel en sus diferentes visitas al aula ha notado deserción de muchos estudiantes porque según enfatiza es porque muchos padres de familia le han llamado diciendo que los infantes no quieren venir porque se aburren o juegan demasiado, razón por la cual se ve perjudicados no solo el plantel con sus visión de educar con estrategias significativas acordes que permita a los estudiantes lograr su desarrollo integral sino sobre todo enfocarse en que las competencias y capacidades se forjen en la práctica en los infantes de 4 años para evitar el bajo rendimiento escolar y más adelante no ser parte de las cifras de las pruebas Pisa. Según los resultados de la ECE donde nos da a conocer una gran mejora en las áreas matemáticas la cual la fecha que se realizo fue en año 2016.

Se pudo conocer la realidad en la institución educativa N°209 "SANTA ANA "que no se podían observar las estrategias didácticas para el aprendizaje de los niños y niñas ya que estas son de manera vivencial donde son motivadoras en el área de matemática para aprender jugando. En la institución se pudo visualizar diferentes materiales, pero no eran utilizados de manera adecuada sin ningún aprendizaje adquirido.

Esperando que las profesoras y profesores puedan dar un buen uso pedagógico con los materiales que se tienen en el aula.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye el juego como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho- 2021?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿Cómo influye la matematización de situaciones en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho- 2021?

- b) ¿Cómo influye la comunicación y representación de las ideas matemáticas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021?

- c) ¿Cómo influye el razonamiento y argumentación en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394-Socos, Ayacucho-2021?

- d) ¿Cómo influye la elaboración y el uso de estrategias en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho2021?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Comprobar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho- 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Comprobar la influencia de la matematización de situaciones en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.
- b) Comprobar la influencia de la comunicación y representación de ideas matemáticas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho2021.
- c) Comprobar la influencia del razonamiento y argumentación en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho2021.
- d) Comprobar la influencia de la elaboración y el uso de estrategias en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho2021.

1.4 Justificación

1.4.1 Teórica

En este sentido, se justifica en primer lugar Teóricamente, porque el estudio del juego como estrategia de aprendizaje significativo servirá como conocimiento para próximas investigaciones ya que se ha reducido el uso del juego en pandemia, en consecuencia, se pretende ampliar la información de

forma que se proyecte hacia la aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje significativo para revertir esta situación.

1.4.2 Práctica

En segundo lugar se justifica prácticamente, porque los resultados ayudarán, en primer lugar, a establecer la influencia entre el “juego” y “estrategia de aprendizaje” ya que los docentes en la actualidad no realizan el juego como aprendizaje es por eso que los infantes no se sienten motivados para educarse no efectúan el aprendizaje-enseñanza que les lleva a realizarlos en la vida diaria; en segundo lugar, los docentes deben de enfocarse en brindar cada vez una educación de calidad, conforma al nivel, ritmo y estilo de aprendizaje mediante juegos que activen y despierten el interés de los infantes pero no lo ejecutan por falta de tiempo y otros por no cambiar la monótona forma de enseñar para la vida, para hacer el efecto multiplicador en su lugar donde viven, así mismo los docentes sirve para que puedan tomar conciencia sobre impartir un verdadero aprendizaje motivador por parte de los educadores para una enseñanza eficiente de manera progresiva en el desarrollo de capacidades sobre todo en matemáticas, comunicación para el bienestar de los educandos.

1.4.3 Metodológica

En tercer lugar, se justifica metodológicamente, porque se rige mediante el método científico, poniéndose desde su comienzo los recursos necesarios para su realización que respondió a una problemática social que debe ser atendida lo antes posible, con la finalidad de disminuir los efectos negativos que simboliza el no usar el juego como estrategia de aprendizaje significativo, así como su impacto en los aprendizajes esperados de los niños y niñas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Respecto a los trabajos revisados en el Ámbito Internacional que guarda similitud con esta investigación se encuentra en México, Melo (2020) En su artículo Análisis de la noción de profesores y alumnos sobre el juego como destreza pedagógica para la instrucción con el fin de analizar el juego como recurso didáctico en los estudiantes de paradigma cuantitativo, la fracción de muestra fue de 83 docentes y 114 infantes. Se usó como instrumental un cuestionario, Las resultantes indicaron los profesores como los alumnos aprecian el uso del juego como medio para suscitar la enseñanza, pero se desaprovecha por sus percepciones negativas de él. Concluye que el juego no sólo satisface las necesidades humanas de entretenimiento, sino que también redime un fundamento crítico en el desarrollo de los procesos mentales de los niños en los dominios cognitivo, motor y social en el desarrollo integral, ya que da lugar a una evolución de uno mismo y del medio, que tiene un enorme potencial en los entornos educativos.

Arismendi (2008) en su tesis titulada que lleva por título: “promoción del pensamiento lógico matemático y su lucha en el desarrollo integral de niños de edad de 3 años y 6 años en el jardín de infantes en la universidad de los andes-Venezuela “Su objetivo general fue estudiar el uso de las estrategias entorno al pensamiento lógico para el desarrollo de su proceso integral.

Villamizar (2021) En su artículo Métodos activos de los infantes de Preescolar a través del juego y el interés de Costa Rica con el objetivo de comprender cómo se aplicaron metodologías activas, tras un proceso de selección dentro de las aulas tradicionales durante el proceso escolar de paradigma cuantitativo, la fracción muestra fue de 17 infantes. Se usó como instrumento un cuestionario, Los resultados indicaron que se incorporan evaluaciones formativas y continuas, así como procesos de retroalimentación y socialización que enriquecen el conocimiento y promueven el desarrollo de habilidades. Concluye que, incorporando nuevas estrategias y metodologías, es

capaz de proporcionar a los estudiantes un aprendizaje significativo que trasciende sus vidas y sirve como un hito en su desarrollo.

León, et.al (2020) En su artículo Métodos activos mediante la experiencia de Golescogami para el aprendizaje y enseñanza en educación inicial en Ecuador con el fin de examinar desde el enfoque del profesor, los desafíos y experiencias para la educación de manera activa en la etapa inicial de paradigma cuantitativo, la fracción muestra fue de 109 docentes. Se usó como instrumento un cuestionario, Los resultados indicaron que es fundamental que el profesor motive a sus niños con juegos, pero para alcanzar la misma necesita que se prepare con vocación conforme a las técnicas activas donde el niño sea participe del juego con colaboración conjunta y la gamificación es la oportuna conforme a la edad del niño. Concluye que, el uso de sistemáticas activas en la etapa temprana es muy conveniente, por lo que se recomienda el juego como la gamificación a través de la dinámica grupal ayudan a integrar mejor los conocimientos de los infantes para su desarrollo integral.

Álvarez (2020) En su artículo Suscitando aprendizajes significativos mediante el juego de roles en la instrucción del curso de Historia de Chile con el objetivo de evaluar un ejercicio de juego de rol realizado con estudiantes de educación básica a los que se les asignó el papel de una figura destacada de la historia chilena. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 27 estudiantes. Se usó como instrumento la ficha de observación, Los resultados indicaron que los estudiantes gracias al juego tuvieron una mejora en el aprendizaje del alumnado. Concluye que el juego no es sólo habilidades lúdicas y motivadora, sino que también sirve para evaluar y suscitar eficazmente el desarrollo de un aprendizaje significativo en los cursos analizados, ya que fue posible observar de manera significativa la consolidación de mejores aprendizajes y generalizada en el nivel de logro académico de los alumnos; y, por otra parte, se demostró que los niños lideraban los ciclos de aprendizajes basado en función de lo que traen de la casa.

Urquidi y Tamarit (2015) En su artículo los juegos como estrategia incrementadora de la enseñanza como instrumento certeza práctica de

Venezuela con el fin de dar evidencia práctica conforme a la virtud de los juegos congruentes a la educación. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 47 alumnos, Se usó como instrumento la encuesta, Los resultados indicaron que cuando los alumnos deben desplegar destrezas de decisiones para tratar situaciones confusas y hacendosas, los juegos son eficaces. Concluye que Los juegos son herramientas que mejoran el aprendizaje esperado en los estudiantes motivando y concentrándolos en las actividades propuestas, lo que da lugar a resultados positivos en los fines de enseñanza determinados en el área.

Tamayo y Restrepo (2017) En su artículo El juego una experiencia llena de sentidos como factor mediador de la didáctica en la institución de Colombia con el objetivo de entender la forma de sentir y praxis relacionados con el juego que existen en la institución. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 136 estudiantes, Se usó como instrumento la encuesta, Los resultados indicaron que los profesionales ayudan a los niños con trastornos conductuales a realizar cambios positivos en sus vidas gracias a un enfoque dinámico que se generan en correlación con el juego como mediador pedagógico en infantes vulnerables o psicosocialmente discapacitados mentales en la Institución Funpaz. Concluye que el juego es un lugar en el que los bebés pueden acceder a todas sus impresiones y prácticas en la vida cotidiana en un productor de evoluciones conductuales para su desarrollo social; también se descubrió que las los erudiciones anteriores coinciden con la investigación en el punto de identificar el juego como un plan de salida a los problemas y nuevas formas de inferir el conocimiento.

Carranza (2017) En su artículo percepciones de docentes y estudiantes respecto a la enseñanza y aprendizaje significativo de México con el objetivo de analizar las estrategias de enseñanza por parte del docente y sobre la forma de percibir que el alumno tiene en relación al aprendizaje significativo. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 18 docentes, Se usó como instrumento la entrevista, Los resultados indicaron que un factor que ha dañado la forma de aprender y enseñar donde la falta de creatividad y de retroalimentación del profesor es una limitante. Concluye que es fundamental que el profesor esté

preparado para ayudar al estudiante en su desarrollo de aprendizaje y, sobre todo, para promover que surjan nuevas situaciones de problemas como resultado de los hallazgos, conduciendo a una investigación honesta sobre el proceso de educación y aprendizaje en esta clase de formas, con el fin de optimizar las actividades de la sociedad y mejorar la aptitud de los paradigmas de modo mixto, así como avalar la educación y la instrucción relevantes del estudiante.

Respecto a los trabajos revisados en el Ámbito Nacional, se tiene a Huamán et. al (2020) En su artículo el juego como estrategia y aprendizaje significativo en el área de Matemática en alumnos de Lima Perú con el objetivo de identificar el vínculo de la significancia de la cooperatividad del trabajo y el aprendizaje significativo en los alumnos que estudian Matemáticas Básicas de paradigma cuantitativo, la fracción muestral fue de 150 estudiantes, Se usó como instrumento la encuesta, Los resultados mostraron que coexiste correlación alta entre el juego como una estrategia y el aprendizaje significativo en el estudio del área de las matemáticas. Concluye que es fundamental lograr en los estudiantes la cooperatividad laboral y el aprendizaje significativo en el estudio de las matemáticas elemental.

Contreras (2016) En su artículo El aprendizaje significativo y su relación con diferentes estrategias de Perú con el objetivo analizar la relación entre el aprendizaje significativo y su relación con diferentes tácticas. Con un enfoque cualitativo, Los resultados indicaron que el aprendizaje significativo es un constructo teórico que ha sido trivializado en la práctica docente, pero sustenta varias teorías de diversos niveles del organismo docente. Concluye que existe relación entre el aprendizaje significativo con otras estrategias ya que se necesita anclaje y negociación de significados.

Respecto a los trabajos revisados en el ámbito regional, se tiene a: (Oliveira Guerra,2017) con la tesis titulada: "El juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de numero en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa Cuna jardín N°160 -Mi primer aprendizaje -Caballo Cocha-

2017” sustentada en la Universidad de Cesar Vallejo para optar el grado académico de maestra en administración de la educación, la investigación es de tipo básica aplicada con un diseño experimental y una muestra de dos salones, donde utilizo como instrumento la ficha de observación y ficha de pre test y post test.

(Saravia Quispe, 2017) Con la tesis titulada “Aplicación del juego didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N °431 –Manuel la Serna, Ayacucho-2016” sustentada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga-Ayacucho, para optar el título de licenciada en Educación Inicial, la investigación es de tipo experimental con un diseño preexperimental y una muestra de 23 estudiantes, utilizó como instrumento la ficha de observación.

(Prudencio, 2018) Con la tesis titulada “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis – Shelby, Pasco – 2018” sustentada en la Universidad Cesar Vallejo, para optar el grado académico en maestría en psicología educativa, es de tipo experimental con un diseño pre experimental y una muestra de 20 estudiantes en la cual utilizo los instrumentos: ficha de observación y lista de cotejo.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El juego como estrategia

Este trabajo de investigación se sustenta en base a los siguientes autores: Urquidi y Tamarit (2015) mencionan que los juegos como estrategia son herramientas que mejoran el aprendizaje esperado en los estudiantes porque están motivados y centrados en las actividades propuestas, lo que hace que se cumplan los objetivos de enseñanza propuestos en un curso.

Carranza (2017) menciona que el juego como estrategia que permiten ayudar al estudiante en su desarrollo de aprendizaje y, sobre todo, para promover que surjan nuevas situaciones de problemas como resultado de los hallazgos, conduciendo a una investigación honesta sobre el proceso de educación y aprendizaje en esta clase de formas, con el fin de optimizar la diligencia de la

sociedad y mejorar la aptitud de los paradigmas de modo mixto, así como avalar la educación y la instrucción relevantes del estudiante. Es decir, el juego como estrategia ayuda a los infantes forman y fortalecen habilidades, capacidades de manera individual y grupal a través de experiencias directas y únicas donde el actor principal es el niño y su medio ambiente para desarrollar deferentes acciones cognitivas de interacción con los demás, ayuda a los niños a integrar a la sociedad o al contexto que le rodea.

Tamayo y Restrepo (2017) menciona que el juego es un lugar en el que los infantes pueden acceder a todas sus impresiones y prácticas en la vida cotidiana en un productor de evoluciones conductuales para su desarrollo social; a su vez permite al infante identificar el juego como un plan de salida a los problemas y nuevas formas de inferir el conocimiento.

Así mismo, Ruiz (2017) explica que el juego es una actividad que involucra a todos de manera dinámica donde el infante atribuye y acepta de manera libre directrices y objetivos que puede renegociar, porque el resultado es secundario al proceso del juego. (p.6)

Al respecto Carrera & Choca, (2013) afirma que el juego es una acción que tiende a hacer que todo sea vívido y personal en la mente del niño hasta el punto de que el juego se convierte en una verdadera acción dramática en la que el niño es tanto actor como espectador. (p.32) Es decir, que los infantes en el transcurso de su vida entorno a las experiencias el juego es un elemento fundamental la cual es un pasatiempo favorito y de la actividad del juego va a determinar el futuro del niño y niña.

Por otro lado, Ruiz, (2017) infiere que los infantes juegan por goce, y establecen sus propias reglas y objetivos para superarlas. Además, los infantes son más justos en términos de juego y adherencia a sus normas. Sin embargo, es crítico hacer hincapié en que todos están de acuerdo en que los juegos han existido a lo largo de la historia con un personaje universal, lo que nos permite afirmar que los juegos son un instrumento necesario para el afianzamiento psicomotor, afectivo y social de los infantes. (p.26) Es decir, mediante el juego los infantes sienten placer para socializar con los demás en ello al realizar la

actividad del juego tienen reglas y normas para ser de manera más ordenada esto con el fin de respetar derechos y deberes. El niño y niña socializa, refuerza: capacidades, habilidades, destrezas y forma el comportamiento y actitudes del niño y niña. Es por ello que el juego es muy importante y vital que se debe de practicar desde el vientre materno hasta la adultez.

Así mismo Vygotsky, (1984) menciona que es un factor fundamental en el integral desarrollo único de compartir experiencias en el que los modos de información y tarea entre pares se fundan en adaptables e integradores que facilitan la adquisición natural de capacidades integradoras y cognoscitivas concretas trabajan relacionados con las áreas de los temas representados en el juego y los recursos psicológicos desplegados en el juego. (p.129)

De igual manera Ríos, (2018) afirma que es una trascendencia del propio desarrollo de vida anterior sobre lo que nos rodea, en divergencia con el aprendizaje, que nos permite internalizar e integrar el mundo externo. En el juego, formamos el mundo conforme aspiraciones, mientras que, en el aprendizaje, formamos a nosotros mismos para adaptarnos de manera correcta a la organización del universo. (p. 116)

Según Meneses & Monge (2001) menciona las siguientes teorías: Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación menciona que el juego es una salida para su exorbitante de carácter. (Newman & Newman, 1983).

Teoría de la práctica del instinto el juego es la aprensión de las habilidades fundamentales para la adulta vida mayor (Krauss, 1990).

Teoría de la catarsis el juego sirve como una forma de salir para las agitaciones cohibidas (Hurlok, 1982)

Teoría del juego como estimulante de crecimiento el juego ayuda a tener mayor rendimiento y preparar a desarrollar el organismo (Vargas, 1995)

Teoría de crecimiento y mejoramiento el juego es una forma de mejorar las habilidades del infante cuya madurez emocional madura más rápido conjuntamente con sus conocimientos. (Newman & Newman, 1983)

Teoría de reestructuración cognoscitiva es una manera de ir comprendiendo el espacio o entrono en el que se va desarrollando el infante. (Piaget, 1990)

Según los autores mencionados el juego es la base en cualquier contexto de aprendizaje, el juego fortalece las capacidades de comunicación donde los niños se expresan de manera oral proporcionando el conocimiento a las personas de su entorno en la cual todo ello es un proceso de inicio y con finales esperados y logrados de manera significativa en los infantes con aprendizajes significativos.

2.2.1.1 Características del Juego

Según Ruiz, (2017) afirma que las diferentes características son tomadas en cuenta a las diferentes actividades de juego que se puedan realizar en lo cognitivo, físico por ello se basa desde pequeños. Entre las que encontramos:

- a) El juego es una actividad universal y vital que sirve de catalizador para el desarrollo humano: es una actividad necesaria para niños y adultos. Esto se debe a que el juego te enseña no sólo cómo desarrollarte en el mundo que te rodea, sino también cómo equilibrar nuestras destrezas y límites, así como cómo comportarte delante de otras personas donde las actividades de ocio también son habituales en todas las culturas. (Ruiz, 2017)
- b) El juego es un componente trascendental de la socialización, un aspecto crítico del desarrollo humano. No menos importante es el hecho de que el juego nos permite liberar nuestro estrés y olvidar nuestras preocupaciones durante un momento. (Ruiz, 2017)
- c) Un juego es una actividad diseñada para proporcionar placer y satisfacción a quienes participan; es una actividad agradable que promueve el bienestar, la alegría y el disfrute y, en la mayoría de los casos, satisface inmediatamente los deseos. (Ruiz, 2017)
- d) El juego es una función del yo personal que sincroniza lo cognoscitivo, sensorial y social para lograr aprendizajes significativos. (Huaman, 1996)

- e) El juego también es un medio para un fin: se juega por el simple placer de jugarlo. Lo que importa no es lo que logramos con el juego, sino los procedimientos. (Ruiz,2017)
- f) El juego surge voluntariamente y libremente: Esto significa que el jugador tiene la libertad de hacerlo de la manera que quiera, siendo sujeto a las limitaciones impuestas por el propio juego, como sus reglas. Como resultado, podemos afirmar que el juego está intrínsecamente motivado. El juego no puede ser forzado, pero el jugador debe sentirse libre para decidir si o no debe jugar; de lo contrario, el juego pierde su esencia. (Ruiz, 2017)
- g) Un juego implica actividad: con frecuencia, cuando jugamos, estamos en movimiento, comunicando, expresando nuestro yo, imitando, etc. Sin embargo, incluso cuando no jugamos a juegos como motores, seguimos siendo activos (psicológicamente). Por lo tanto, hay que tener en cuenta que implica algún esfuerzo. (Ruiz, 2017)
- h) El juego es una actividad seria: Es tan significativo para los niños como para los padres de familia cuando se utiliza correctamente, el juego puede considerarse una herramienta de aprendizaje. (Ruiz, 2017)
- i) Actúa como catalizador del crecimiento y el aprendizaje: mediante el juego y sus características, se capitaliza en un método ideal de aprendizaje porque motiva a los infantes a aprender al tiempo que produce un aprendizaje significativo porque el aprendizaje a través de la actividad de juego se realiza a través de la destreza del individuo.
- j) El juego sirve como herramienta para la adaptación afectiva emocional: Los infantes, afrontan constantemente a canjes susceptibles y apasionados, los cuales provocan incertidumbre y angustia, con sus limitados recursos, son menos capaces de superar estos problemas que los adultos. Como resultado, el

juego les proporciona un espacio para expresar y externar sus emociones y preocupaciones. Los infantes comprenden y asimilan estas preocupaciones a través de la imitación, ya que el juego les ayuda a reducir la ansiedad, facilitar la comprensión de diversos papeles y promover la incorporación de normas sociales en su entorno. Como resultado, superan estas preocupaciones y se sienten más poderosos, lo que probablemente mejora su autoestima.

2.2.1.2 Tipos de juego

2.2.1.2.1 El juego funcional

El juego funcional ocurre cuando un niño utiliza las tareas motrices para investigar varias cosas y manifestar a las persuasiones. Este tipo de juego fomenta el afianzamiento sensorio motriz, la persistencia de los objetos y la capacidad de identificar las relaciones causa-efecto. Se pueden realizar varios juegos representativos en esta etapa: dejar caer cosas, encontrar una cosa oculta, conseguir una cosa apoyándose en otro, estremecer un timbre, volar, correr y saltar, y apagar un juguete pulsando un sensor. (Piaget, 1994).

2.2.1.2.2 El juego de construcción

El juego de construcción se afianza en los primeros años de vida y coexiste con el juego funcional a lo largo del desarrollo del niño. Este tipo de juego fomenta la capacidad de crear, las habilidades motoras finas (conexión óculo-manual), la resolución de problematizaciones y la localización espacial en el tiempo.

Varias actividades que ilustran este tipo de juego incluyen la colocación y el alineamiento de objetos para crear carreteras, puentes o puentes, la construcción de puzles y la construcción de una casa con alfombras y sillas. (Piaget, 1994).

2.2.1.2.3 El juego simbólico

El juego simbólico se da cuando el infante crea circunstancias y protagonistas de su vida diaria y del contorno. A través de este juego, el infante

desarrolla su / su capacidad para Comprender y asimilar lo que él / ella se mira, escucha, y concibe, como, así como su creatividad, la fantasía, y la avenencia con los compañeros. (Piaget, 1994)

Así mismo entre las dimensiones encontramos:

La motivación

Se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, la motivación que es la energía para realizar un esfuerzo, para lograr los fines de manera grupal o personal con sacrificio (Sarle, 1999). En segundo lugar, Herrera et, al. (2004) menciona que la motivación representa lo que inicialmente impulsa una persona para iniciar una acción (actividad), dirige ellas hacia un objetivo (Trayectoria), y persiste en lograr que se mantenga de manera eficiente. En tercer lugar, Ajello (2003) la motivación es la disponibilidad con actitud favorable para aprender y seguir haciéndolo por uno mismo.

De igual manera la motivación se sustenta en las siguientes teorías: En primer lugar, Según Maslow (1943) afirma que los seres humanos están motivados por cinco tipos distintos de necesidades: fisiológicas (comida, agua y refugio), de seguridad (amparo, ordenanza y permanencia), social (afectación, simpatía y valoración), autoestima (reputación y estatus) y autosatisfacciones donde unas son importantes y para subir de rango se deben de cubrir otras. En segundo lugar, McClelland (1961) señala que existen tres motivaciones en los infantes, las cuales son las insuficiencias de logro, inscripción y dominio. En tercer lugar, Herzberg et, al. (1959) concentra su atención en el trabajo en sí mismo como origen primordial de satisfacción personal.

La participación activa

Se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, la participación activa que es la capacidad de lograr de manera correcta con preparación el desarrollo y fin de una habilidad. (Sarle, 1999). En segundo lugar, Pasek (2015) menciona que la participación activa es aquella en la que el individuo expresa su firme disponibilidad, voluntad e interés por las cuestiones

que le conciernen, de su educación de manera consiente para crecer puesto que sabe lo que quiere, hace y busca. Cañizares (2002) menciona que la participación activa es un compromiso con un objetivo en común con meditación personificada que consiente conllevar compromisos para el lograr los fines preestablecidos.

De igual manera la participación activa se sustenta en las siguientes teorías: En primer lugar, la participación activa es inherente del ser humano ya que es constitutivo para construirnos como un modo social de vivir. (López, 1999). En segundo lugar, Marchioni (2004) menciona que es un proceso de cambio y participación que busca el desarrollo integral de la comunidad, que permite un cambio social. (p.57). En tercer lugar, Rossí y Grinberg (2005) menciona que es el proceso de tomar decisiones, para una participación consiente con capacidad de ejecución o elaboración entre el director, profesor y alumnos en construcción del proyecto institucional. (p.162)

La didáctica

Se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, la didáctica que es la técnica de involucrar dinanismos de juicio crítico. (Sarle, 1999). En segundo lugar, la didáctica es el artificio fundamental para enseñar y obtener buenos resultados a corto y largo plazo. (Sánchez 2012). En segundo lugar, la didáctica es la base necesaria para el avance de la enseñanza y el logro de resultados positivos, beneficiosos, rentables y útiles, como medio para superar el miedo, el cansancio y la monotonía, que persisten en la enseñanza contemporánea, y para transformar el aula en un acto de entretenimiento al movilizar la atención de los alumnos y capitalizar el interés. (Comenio, 1998). En tercer lugar, Alves (1962) considera que la didáctica es un método pedagógico práctico y preceptivo, una recopilación sistemática de principios, reglas, recursos e instrucciones que facilitan la adquisición de contenido que está estrechamente relacionado con los fines de la educación

De igual manera la didáctica se sustenta en las siguientes teorías: En primer lugar, Maslow (1943) menciona la teoría humanista que es un proceso continuo que desarrolla capacidades, capacidades y destrezas para ser buen

ciudadano. En segundo lugar, Comenio (1998) menciona la teoría tradicional que entiende que el docente es el que realiza todos los procedimientos de instrucción para aprender mientras que el estudiante es un simple receptor del aprendizaje. (p.133). En tercer lugar, Heard (1965) menciona que la teoría Transdisciplinariedad se entiende los procesos de integrar el conocimiento con la teorización, la experiencia y la práctica, de la vida diaria a corto plazo.

2.2.2 El aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se sustenta en base a los siguientes autores: Álvarez (2020) menciona que el Aprendizaje significativo es la jerarquización de las sapiencias previas que permite adquirir nuevas prácticas y sapiencias, que estos aprueban reformar y cambiar los conocimientos construidos y relacionado con sus aprendizajes previos.

Así mismo Rodríguez (2010) menciona que el aprendizaje significativo es el proceso de inferir mediante un trabajo perseverante para resolver problemas de la vida diaria en el que es necesario usar el conocimiento pre existente para poder resolverlos de manera eficiente.

En tal sentido Ballester (2002) menciona que es el procedimiento de conexión a través de la didáctica estrategia del docente con conceptos pre concebidos para construir de manera maciza, los conceptos, interrelacionados en forma de red del cognoscitivo.

2.2.2.1 Teorías del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se sustenta en las siguientes teorías:

2.2.2.1.1 Teoría cognitiva

Según Ausubel (1968) menciona que, para estudiar el trayecto entre el nivel real de progreso y el nivel potencial de avance, existen dos talentos fundamentales para ello, a saber, lo fundamental del entorno social y la capacidad de imitar. Asimismo, señala que el aprendizaje es el mecanismo básico del crecimiento y desarrollo de los niños. Es decir, el aprendizaje es

avanzado, por lo tanto, la enseñanza es una interconexión, en esta interacción se crea una situación colectiva con padres y compañeros.

2.2.2.1.2 Teoría del Desarrollo cognitivo Piaget

De acuerdo Piaget (1983) menciona que el progreso del pensamiento separa las dos conversiones de desarrollo y aprendizaje, es decir, la adquisición de habilidades, porque la inteligencia de Piaget es una herramienta de aprendizaje, análisis crítico, ideología y expresión. Por otro lado, cree que el conocimiento y la ideología son el uso activo de la razón, lo que significa que un infante es pensante y activo, y está constantemente construyendo su inteligencia.

2.2.2.1.3 Teoría constructivista Ausubel

Según Ausubel (1968) Indica que el aprendizaje significativo es diferente del aprendizaje de memoria y repetitivo, porque cumplen un factor importante en la adquisición de conocimientos previos y nuevos de los estudiantes, y el significado conecta estos dos conceptos con los conceptos existentes de los estudiantes. Por otro lado, constituyen una diferencia, es decir, el aprendizaje del educando se basa en la praxis, y la sucesión de compendios se divide en pequeñas porciones; Ausubel también criticó el aprendizaje por descubrimiento y la enseñanza mecánica tradicional por provocar una baja eficiencia en el aprendizaje, es decir, el aprendizaje es la aprensión del conocimiento preexistente con la nueva información para lograr un mayor conocimiento practicándolo.

Así mismo entre conceptos matemáticos tenemos:

2.2.3 La heurística en el aprendizaje de matemática.

Es la capacidad de poder resolver problemas en ello interviene el descubrimiento como la capacidad para poder resolver problemas usando la creatividad y el pensamiento.

Mercedes Novo, (2003) define “El pensamiento como una actividad mental que requiere refuerzo y que implica la actividad global del sistema cognitivo, con intervención de los mecanismos de memoria, atención, representaciones o procesos de comprensión. Los heurísticos, que conceptualmente tienen su origen en conceptos matemáticos y filosóficos, se estudia actualmente desde dos grandes núcleos de investigación: la resolución de problemas y razonamiento inductivo.” (P.6)

2.2.4 Construcción de los conceptos matemáticos.

2.2.4.1 La resolución de problemas

Se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, Ausubel (1983) menciona que es el carácter de solucionar las dificultades como proceso psicológico que adecua el uso de la experiencia adquirida para enfrentar situaciones que se consideran difíciles en los eventos de aprendizaje. En segundo lugar, Kempa (1986) menciona que la intrepidez de problemas es una serie de pasos por el que se transforma la información en el discernimiento del sujeto que los soluciona; este sumario demanda el entrenamiento de la memoria de ejercicios, así como de la memoria de largo y corto plazo, e involucra no sólo la intuición de la problemática. En tercer lugar, Novack (1988) menciona que la resolución de un problema enlaza además la innovación de la del esquema cognitivo estructurado de la persona que lo resuelve.

Asimismo, se sustenta en base a las bases teóricas: En primer lugar, la teoría conductista Según Ausubel (1983) menciona que desde este punto de vista se concebía el aprendizaje como una asociación entre estímulos y respuestas donde el estudiante aprende a resolver sus problemas mediante estímulo-respuesta. Piaget (1983) menciona el constructivismo que la resolución de problemas se sustenta a través del aprendizaje como un proceso interno, que se realiza a través de la interacción con el medio. Ballester (2002) en la teoría de soluciones los estudiantes son encargados de buscar posibles alternativas con ideas previas del docente de manera coherente y no arbitrario.

2.2.4.2 Juego y las matemáticas formales

El juego como estrategia de enseñanza busca el desarrollo del proceso de aprendizaje. Se considera una serie de elementos que tiene como finalidad el de buscar resultados efectivos: Lo primordial de lo que se quiere enseñar, los objetivos del juego tienen que estar presentes, explicaciones adecuadas para la comprensión del juego donde fomentamos la atención, interés, competitividad las cuales serán observadas y si es necesario modificadas.

Figuroa, (2008) Nos muestra la importancia que tiene el juego es por ello que hace un hincapié que el aula no es un centro de juego ya que se debe tomar los intereses de los estudiantes al planificar las actividades. Para ello considera elementos de vital importancia:

- Se debe de incentivar a los niños y niñas con diferentes actividades novedosas, entretenidas para su aprendizaje y entretenimiento.
- Se busca lograr el desarrollo de capacidades en los niños y niñas.
- Hacer partícipe al niño a la adquisición de un nuevo conocimiento o tal vez reforzar el anterior conocimiento.
- Descartar las actividades que son rutinarias, repetitivas que podrían aburrir al niño(a).
- Se busca promover en los niños y niñas la disposición completa y una disciplina que es necesaria para el aprendizaje.
- Debemos de brindar estrategias y orientaciones matemáticas para resolver diferentes situaciones en la actividad que se encuentra realizando.
- Tomar en cuenta los diversos aprendizajes a los niños y niñas con diferentes habilidades, capacidades.
- Realizar y fomentar hábitos, actitudes adecuadas hacia las actividades programadas y no programadas.

- Poner en práctica los diferentes valores: la confianza, autovaloración, autoestima, compañerismo para afrontar diversas situaciones del juego previamente planificadas y no planificadas.

2.2.4.3 Secuencia didáctica para la enseñanza de la matemática

Nivel concreto

Las orientaciones para el juego son las reglas, que se relaciona con el contenido a trabajar en la matemática, por lo que el juego debe tener relación con el contenido de matemática. Tal es así que se logra la relación del juego en la enseñanza de las matemáticas. (MINEDU, guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica, 2010)

Se constituye en dos etapas: Juego libre y juego estructurado. En primer lugar, los niños juegan de manera libre con el material que ellos desean, se toma en cuenta las propuestas de los niños en la realización del juego para interactuar con los materiales educativos.

Nivel semiconcreto o representativo grafico

Este nivel es realizado a través de cuadros, bosquejos, diagramas, gráficos estadísticos y representaciones gráficos teniendo en cuenta el tipo de juego a realizar. Se debe respetar el proceso ya que ello se da de manera gradual la cual tiene como propósito registrar las actividades de ejecución del juego.

Nivel abstracto

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el nivel anterior, en las actividades desarrolladas del juego, se promueve la resolución de problemas, actividades entre otros, en la que se logra el desarrollo de competencias matemáticas (MINEDU, guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica, 210).

En el nivel abstracto se toma en cuenta la sucesión de etapas de manera gradual aprovechando su motivación en la participación del juego.

2.2.4.4. Construcción de los conceptos matemáticos

La clasificación

Esta aptitud se acrecienta de acuerdo a su desarrollo biológico en especial si se experimenta con la gran variedad de materiales, en circunstancias diferentes por tanto los maestros debemos de proporcionar, brindar las orientaciones, experiencias de la clasificación libre para que así el niño verbalice la actividad realizada, (MINEDU, RUTAS DE APRENDIZAJE “desarrollo del pensamiento matemático, 2013)

La clasificación es la agrupación de objetos que se dan de acuerdo a las características: semejanza o diferencia donde se toman en cuenta las características perceptuales: olor, tamaño, forma, etc. A través de la manipulación adquiere experiencias variadas.

Cuantificadores

Los cuantificadores mencionan una cantidad, sin precisión exacta, es decir indica cantidad, pero no cardinalidad, en las actividades diarias que realiza el niño, en la interacción con diversos materiales concretos, identifican cuantificadores, muchos, pocos, ninguno, más que, menos que. (MINEDU, rutas de aprendizaje “desarrollo del pensamiento matemático”,2013).

Los cuantificadores es una parte de la construcción de la matemática donde busca determinar la cantidad donde se sugiere diversos materiales reconociendo diversos cuantificadores para ello se sugiere actividades previamente planificadas para realizar.

La seriación

La seriación implica ordenar objetos teniendo en cuenta sus características una cierta característica: el tamaño, el grosor, etc. Es decir, los objetos que se van comparando de acuerdo a ello se va estableciendo el orden que corresponde, ejemplo: “es más grande que...”. (MINEDU, rutas de aprendizaje “desarrollo del pensamiento matemático” -2013)

La seriación es la construcción del concepto matemático donde tiene ciertas características donde busca que el niño(a) tiene como finalidad reconocer, agrupar según la característica determinada con los objetos que se encuentran en el aula o que sean brindados por la profesora.

Correspondencia

La correspondencia es una relación que existe entre componentes donde se entiende la equivalencia.

Ordinalidad

La ordinalidad, es decir es el orden adecuado de diversos objetos de una colección, donde señala el lugar donde se ocupa o pertenece. (MINEDU, rutas de aprendizaje “desarrollo del pensamiento matemático”, 2013).

Asimismo, entre las dimensiones encontramos:

- **Matematiza situaciones:** Expresa problemas diversos en modelos matemáticos relacionados con los números y operaciones.
- **Comunica y representa ideas matemáticas:** Expresa el significado de los números y las operaciones de manera oral y de uso diferentes representaciones y lenguaje matemático.
- **Razona y argumenta generando ideas matemáticas:** Justificar y validar conclusiones, supuestos, conjeturas e hipótesis respaldadas en significados y propiedades de los números y operaciones.
- **Elabora y usa estrategias:** Planificar y ejecutar y valorar estrategias heurísticas, procedimientos de cálculo, comparación, estimación, usando diversos recursos para resolver problemas.

2.2.4.5 ¿Por qué aprender las matemáticas en edades tempranas?

Las matemáticas en edades tempranas son muy importantes ya que es el comienzo de las nociones básicas para más adelante. Los niños el día a día se aprenden nuevos conocimientos de manera espontánea a través de diferentes actividades y experiencias suscitadas es por ello que los profesores cumplimos un rol importante donde debemos de enseñar con amor y de manera divertida para así fortalecer sus habilidades y capacidades para interactuar, lograr y comprender en el mundo que nos encontramos y es un espacio de cambios constantes. El actuar y pensar en diferentes situaciones de cantidad ello implica a resolver problemas con diversas cantidades para poder cantar en ello se aplica estrategias lúdicas para la mejor comprensión a través de sus habilidades para poder matematizar, comunicar y representar ideas matemáticas en ello se da la participación de elaborar y usar estrategias para la resolución de problemas y ello se da gracias a las respuestas.

2.3 Bases conceptuales

El juego como estrategia

El juego como estrategia nos permite que los niños y las niñas sean partícipes en actividades de aprendizaje que pueden ser planificadas o espontáneas con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo.

El juego funcional

El juego es fundamental en los primeros años de vida de los niños y niñas porque permite desarrollar sus habilidades: motoras, cognitivas obteniendo destrezas en el niño(a) ya que esto repercute a lo largo de su etapa adulta. Las cuales se muestran y se aplican diversas actividades.

El juego simbólico

Es una capacidad cognitiva donde se muestran diversas situaciones donde el niño es protagonista y participe en diversas actividades que se desarrollan en su entorno. A través de este juego simbólico los niños y niñas logran capacidades, habilidades y desempeños.

La motivación

La motivación es la fuente que impulsa a la persona dar inicio a diferentes actividades con determinado fin.

La participación activa

Es en donde la persona tiene disponibilidad de participar de manera voluntaria por temas que le conciernen.

La didáctica

Es una estrategia pedagógica práctica y preceptiva donde hay una recopilación de principios que facilitan aprender al niño.

El aprendizaje significativo

Es la acumulación de saberes previos donde permiten a la persona adquirir nuevos aprendizajes significativos.

Desarrollo cognitivo

Un proceso donde se adquiere habilidades ya que ello es parte de la inteligencia (herramienta de aprendizaje) esto favorece a los niños y niñas construir y reforzar nuevos conocimientos.

La resolución de problemas

Un proceso donde el niño aprende a resolver a través de actividades por las experiencias ya obtenidas y esto se presenta en diversas situaciones en que el niño experimenta en su vida cotidiana.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1 Formulación de la Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

El juego como estrategia influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

3.1.2 Hipótesis específicas

- a) La matematización de situaciones influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.
- b) La comunicación y representación influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.
- c) El razonamiento y argumentación influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.
- d) La elaboración y uso de estrategias influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.

3.2 Variables de estudio

3.2.1 Variable independiente: El juego como estrategia

Los juegos como estrategia son herramientas que mejoran los aprendizajes esperados en los alumnos, puesto que han estado motivados y concentrados en las actividades propuestas, gracias a lo cual, se han podido obtener los objetivos enseñanzas propuestas en un curso. (Urquidi y Tamarit, 2015)

Se utilizó la escala de Likert las cuales las ponderaciones correspondientes se han obtenido con el software SPSS. VI: El juego como estrategia

Indicador: inicio, proceso y logro

3.2.2 Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el área de matemática

Es la jerarquización de las sapiencias previas que permite adquirir nuevas prácticas y sapiencias, que estos aprueban reformar y cambiar los conocimientos construidos y relacionado con sus aprendizajes previos para hacerlos significantes en la vida diaria. (Álvarez, 2020)

Se utilizó la escala de Likert las cuales las ponderaciones correspondientes se han obtenido con el software SPSS.

VD: Aprendizaje significativo en el área de matemática.

Indicador: inicio, proceso y logro.

3.3 Operacionalización de las variables

Tabla 1: Variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA Y VALORACIÓN
<p>El juego como estrategia</p>	<p>Son herramientas que mejoran los aprendizajes esperados en los alumnos, puesto que han estado motivados y concentrados en las actividades propuestas, gracias a lo cual, se han podido obtener los objetivos enseñanzas propuestas en un curso. (Urquidi y Tamarit, 2015)</p>	<p>El juego es un instrumento que optimiza los resultados del aprendizaje, lo cual se operacionaliza con las dimensiones: motivación, participación activa y didáctica a través de la aplicación de una ficha de observación a 20 niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N°394 Socos, Ayacucho 2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Participación activa • Didáctica 	<p>Interés Atención Gusto por actividad Resolución rápida mediante juegos</p> <p>Participa en clase</p> <p>Recuerda la clase</p> <p>Propone nuevas ideas</p> <p>Engloba de inicio a fin</p> <p>Explica de acuerdo a la clase Orienta a sus pares Usa la creatividad Realiza procedimientos didácticos de solución</p>	<p>escala ordinal</p> <p>No:0 A veces:1 Casi siempre 2 Si :3</p> <p>valoración</p> <p>Inicio Proceso Logro</p>

Tabla 2: Variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA Y VALORACIÓN
<p>Aprendizaje significativo en el área de matemática</p>	<p>Es la jerarquización de las sapiencias previas que permite adquirir nuevas prácticas y sapiencias, que estos aprueban reformar y cambiar los conocimientos construidos y relacionado con sus aprendizajes previos para hacerlos significantes en la vida diaria. (Álvarez, 2020)</p>	<p>El aprendizaje significativo es la jerarquización de conocimientos previos con los nuevos que forman un aprendizaje significativo, lo cual se operacionaliza con las 4 dimensiones: Se realizará a través de la aplicación de la ficha de observación a 20 niños(as) de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Matematización de situaciones • Comunicación y representación • Razonamiento y argumentación • Elaboración y uso de estrategias 	<p>Soluciona problemas Comparte soluciones Resuelve problemas</p> <p>Muestra creatividad Muestra capacidad</p> <p>Autonomía Proceso de adaptación de simbología y relaciones matemáticas. Consolidación de conocimientos.</p>	<p>Escala ordinal</p> <p>No:0 A veces:1 Casi siempre :2 Si :3</p> <p>Valoración</p> <p>Inicio Proceso Logro</p>

3.4. Tipo y nivel de la investigación

3.4.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada la cual se orienta a demostrar la efectividad de la validez del juego como estrategia de aprendizaje significativo.

Frascati (2003) sustenta “La investigación aplicada consiste también en trabajos originales realizados para adquirir nuevos conocimientos; sin embargo; está dirigida fundamentalmente hacia un objetivo práctico específico. La investigación aplicada se emprende para determinar los posibles usos de los resultados de la investigación básica o para determinar nuevos métodos o formas de alcanzar objetivos específicos predeterminados.” (p.30).

3.4.2 Nivel de investigación

En este trabajo el nivel de la investigación es explicativo para Hernández Sampieri (2014) “Estudio explicativo va más allá de conceptos o fenómenos del establecimiento de relaciones entre conceptos, es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos y sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en que condición se manifiesta o porque se relaciona dos o más variables” (p.59).

3.5 Métodos

3.5.1 El método de análisis-síntesis

Es la segmentación cognitiva de un cuerpo o problema en sus constituyentes, semblantes o características. La síntesis es la maniobra inversa; implica reunir todos los componentes analizados para examinar el fenómeno de una manera más holística; esto permite el descubrimiento de relaciones y distintivos generales entre los compendios de la situación. (Quispe, 2012)

La síntesis es la operación inversa; es el proceso de reensamblar los componentes analizados para examinar el fenómeno en su totalidad; esto permite el descubrimiento de relaciones y distintivos generales entre los compendios de la situación.

3.5.2 El método hipotético-deductivo

Es un procedimiento que comienza con un conjunto de hipótesis e indaga impugnar o negar concluyendo que deben ser conciliadas con la realidad. La correspondencia entre las inferencias y terminaciones deducidas y los hechos probados demuestra la veracidad de la hipótesis. (Quispe, 2012)

3.6. Diseño de investigación

El Diseño de investigación es pre experimental porque el investigador somete a una porción, o un conjunto de personas, bajo custodia mediante la observación después de que se tomen en cuenta los factores con causa y efecto. (Hernández, et al, 2018, p. 174)

Diseño: pre experimental

GE: 01 X 02

Donde:

GE: grupo experimental

01: Prueba de pre-test

X: Experimento

02: Prueba de pos test

Quispe (2012) Nos afirma que el diseño carece de rigor científico porque el investigador aún no tiene control sobre las variables, lo que se hace que sea imposible la generalización.

Según Best (1982) menciona que el diseño es experimental donde es la hoja de la ruta de los procedimientos donde se enseñarán al investigador cómo probar su hipótesis y llegar a conclusiones válidas sobre las relaciones entre las variables dependiente o independiente. El diseño elegido se determina por el propósito del experimento, las variables donde se van a manipular, las condiciones o factores limitantes bajo las que debe realizarse el experimento. El diseño aborda cuestiones prácticas como la selección de sujetos para grupos de control o de experimentación, la manipulación de variables, el control de variables extranjeras y el tipo de análisis estadístico que se va a utilizar donde se va interpretar la relación entre las variables

3.7. Población y muestra

3.7.1 Población

La población estuvo constituida por 44 niños(as) de la institución Inicial N° 394 socos, Ayacucho, 2021. Hernández, et al (2018) precisaron: “Es el acumulado de unidades que constituyen una sucesión de características propias” (p. 65)

Tabla 3
La población está conformada de la siguiente manera:

	NIÑOS	NIÑAS
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N° 394 SOCOS.	20	22
TOTAL	44	

Para la investigación la población está conformada por 44 niños y niñas de la institución educativa N°394 Socos.

3.7.2 Muestra

La muestra estuvo constituida por 20 niños de la institución Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021. Hernández, et al (2018) precisaron: “es una fracción de la población” (p.160). La fórmula para el cómputo de la fracción muestral es:

Tabla 4

La muestra está conformada de la siguiente manera:

NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E N° 394 SOCOS.	NIÑOS	NIÑAS
Sección: “Amorosos”	9	11
TOTAL	20	

Para la investigación la muestra está conformada por 20 niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°394 Socos.

3.7.3 Técnica de muestreo

El muestreo es No probabilístico, porque es tomado en cuenta a criterio del investigador que somete a la investigación la respectiva representatividad. (Hernández, et al, 2018, p.201)

3.8 Técnicas e instrumentos

3.8.1 Técnicas de recolección de datos

Se utilizará la técnica de la observación porque en ella se va a recoger el nivel de aprendizaje significativo en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho.

Se comprende por técnicas de recolección aquellos medios con soporte técnico donde nos permiten tabular o registrar observaciones para facilitar el procedimiento experimental. (Hernández, et al. 2018)

3.8.1.1 Observación

Se optó por la observación es un registro metódico, válido y fiable del comportamiento o conducta observada. Puede ejecutarse como instrumento de medida en una gran variedad de situaciones. Es una técnica que se utiliza con frecuencia en la investigación educativa. (Quispe, 2012)

3.8.2 Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se utilizará en esta investigación es la ficha de observación; esto se debe a que se utilizará para recopilar los datos de la investigación.

Se comprende por ficha de observación una lista de aspectos relevantes, con el fin de determinar si o no se manifiestan durante el objeto de observación, o la frecuencia con la que se muestra cada uno en un determinado momento. (Hernández, et al. 2018)

3.8.2.1 Ficha de observación

La hoja de observación, como instrumento, obtendrá un acceso directo a los datos; será el medio de contacto personal con el tema del estudio, permitiendo la determinación del nivel respecto el aprendizaje significativo de los niños de 4 años a través de la observación.

3.8.3 Ficha técnica

INSTRUMENTO	Ficha de observación
Autor	Lilian Pilar Prudencio Alvites (2018)
Adecuación	Flor Milagros Aylas López (2022) Yeny Myriam Guzmán Antonio (2022)
País de origen	Universidad Nacional Cesar Vallejo (2018) Lima-Perú
Link	https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/prudencio_ALP.pdf%3Dy&ved=2ahUKEwic0t7b2br4AhVprZUCHadMCasQFnoECAoQAQ&usg=AOvVaw2iFkX0qbHDZA7sfYkkggZAe
Significación	El objetivo del instrumento es determinar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años.
Dimensiones que evalúa	<ul style="list-style-type: none"> • Matematización de situaciones • Comunicación y representación de ideas • Razonamiento y argumentación • Elaboración y uso de estrategias
Duración	La duración de esta ficha de observación es aproximadamente de 30 minutos.
Validez	La validez del instrumento se desarrolló mediante el juicio de 5 expertos; quienes declararon que el instrumento goza suficiencia y puede ser aplicado para el acopio de datos.
Confiabilidad	La confiabilidad fue determinada por el coeficiente Alfa de Cronbach, que arrojó una puntuación de 0,946 lo que significa que el instrumento es altamente confiable Dicha puntuación fue obtenida al ser aplicada a 20 niños y niñas distintos a la muestra de estudio, como parte de la prueba piloto.
Escala de medición	Se utilizó una escala de Likert con los siguientes valores: No: 0, A Veces:1, Casi Siempre:2, Si:3. Con la siguiente valoración: inicio, proceso y logro.
Baremación	No se encontró

3.9. Validez y confiabilidad de los instrumentos

3.9.1 Validez

En los trabajos de investigación cuantitativa es determinante la prueba de validez para argumentar el rigor científico al respecto Hernández, et al (2018), indica que:

La presente investigación cuenta con respectiva validación conforme a juicio de expertos cuyo proceso consiste en el proceso de revisión sistemática que evalúa los estándares de la variable, indicadores y ítems de manera eficiente cuya responsabilidad recae en especialistas que cuentan con conocimiento sobre la materia en la investigación, los cuales son reconocidos por otros como expertos calificados de materia para su aplicación. (p. 340)

Tabla 5

Validez de instrumentos de los expertos de la ficha de observación

Expertos	ITEMS										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75%
2	78	75	80	75	75	78	80	74	75	75	77%
3	90	95	90	95	90	90	95	90	95	95	93%
4	85	85	90	85	85	90	90	85	85	90	87%
5	65	70	70	65	80	75	75	75	80	75	73%
Promedio de ponderación											81%

De acuerdo a la presente tabla y sus correspondientes resultados, se puede concluir que los instrumentos son válidos en un 81 %, por tanto, garantizan y validan los resultados a obtener en el proceso de recojo de la información.

3.9.2 Confiabilidad de instrumento

Según Hernández, et al (2018), plantea que: “La seguridad de la herramienta hace referencia al grado en el que, al momento de aplicar el instrumento. (p.341). Culminada la validez de los instrumentos, el siguiente paso fue someter los instrumentos a la prueba de fiabilidad, para ello estos instrumentos se aplicaron aun grupo de niños y niñas quienes permitieron desarrollar el pilotaje correspondiente cuyo resultado fue procesado a través de la prueba Alfa de Cronbach, siendo estas las siguientes:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

α = Alfa de Cronbach k =

Número de Ítems

V_i = varianza de cada Ítems

V_t = varianza del total

Culminada la validez de los instrumentos, el siguiente paso fue someter los instrumentos a la prueba de fiabilidad, para ello estos instrumentos se aplicaron a un grupo de niños y niñas quienes permitieron desarrollar el pilotaje correspondiente cuyo resultado fue procesado a través de la prueba Alpha de Cronbach, siendo estos los siguientes:

Prueba de confiabilidad de la ficha de observación

Tabla 6

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
		0	,0 100,0
	Excluido ^a	10	
	Total		

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 7

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,946	20

De acuerdo a los resultados hallados mediante la prueba Alpha de Cronbach, se tiene valores como: 0,946 que nos permiten afirmar que la ficha de observación es altamente válida.

3.10. Técnicas de procesamientos de datos

Para el estudio estadístico usaremos el programa SPSS 25, un programa estadístico aplicable a las ciencias sociales. Cuando se recopilan los datos, el patrón se crea en el programa estadístico y se suma y analiza las consecuencias. (Hernández et al., 2014, p.270).

3.11. Aspectos éticos

En cuanto al aspecto ético se ha considerado las reglas establecidas y obligatorias la cuales permanecen en el estatuto y reglamentación de la Universidad San Cristóbal de Huamanga, y además se ha considerado el diseño la redacción y demás exigidos acordes a las reglas APA, sobre la colaboración de los voluntarios se ha considerado que dichos tienen que ser de forma voluntaria y además se ha considerado un formato para la debida autorización que corresponde al consentimiento comunicado.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados Descriptivos

Tabla 1

Matematización de situaciones en el aprendizaje significativo del área de matemática en niños de la institución educativa N° 394 Socos, Ayacucho.

	Valores Pre test		Post test		
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Valido	<i>Inicio</i>	9	45,0	4	20,0
	<i>Proceso</i>	5	25,0	8	40,0
	<i>Logro</i>	6	30,0	8	40,0
	<i>Total</i>	20	100,0	20	100,0

En la tabla N° 0 1 que se presenta se brinda los resultados obtenidos en la prueba de pre test entorno a la matematización de situaciones en el aprendizaje significativo en el área de matemática, se visualiza que el 45,0 % de niños se encuentran en la escala de inicio; en tanto los resultados de post test muestran que el 40,0 % de niños se encuentran en la escala de logro respecto al aprendizaje al área de matemática. Resultado que indica que muestra la influencia significativa del juego en el área de matemática.

Tabla 2

La comunicación y representación de ideas en el aprendizaje significativo del área de matemática en niños de la institución educativa N° 394 Socos, Ayacucho.

	Valores Pre test		Post test	
	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Valido				
<i>Inicio</i>	11	55,0	5	25,0
<i>Proceso</i>	4	20,0	7	35,0
<i>Logro</i>	5	25,0	8	40,0
<i>Total</i>	20	100,0	20	100,0

En la tabla N° 02 que se presenta se brinda los resultados obtenidos en la prueba de pre test entorno a la comunicación y representación en el aprendizaje significativo en el área de matemática, se visualiza que el 55,0 % de niños se encuentran en la escala de inicio; en tanto los resultados de post test muestran que el 40,0 % de niños se encuentran en la escala de logro respecto al aprendizaje al área de matemática. Resultado que indica que muestra la influencia significativa del juego en el área de matemática.

Tabla 3

El razonamiento y argumentación en el aprendizaje significativo del área de matemática en niños de la institución educativa N° 394 Socos, Ayacucho.

	Valores Pre test		Post test		
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Valido	<i>Inicio</i>	10	50,0	1	5,0
	<i>Proceso</i>	5	25,0	9	45,0
	<i>Logro</i>	5	25,0	10	50,0
	<i>Total</i>	20	100,0	20	100,0

En la tabla N° 03 que se presenta se brinda los resultados obtenidos en la prueba de pre test entorno al razonamiento y argumentación en el aprendizaje significativo en el área de matemática, se visualiza que el 50,0 % de niños se encuentran en la escala de inicio; en tanto los resultados de post test muestran que el 50,0 % de niños se encuentran en la escala de logro respecto al aprendizaje al área de matemática. Resultado que indica que muestra la influencia significativa del juego en el área de matemática.

Tabla 4

La elaboración y uso de estrategias en el aprendizaje significativo del área de matemática en niños de la institución educativa N° 394 Socos, Ayacucho.

	Valores	Pre test		Post test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Valido	<i>Inicio</i>	10	50,0	3	15,0
	<i>Proceso</i>	4	20,0	7	35,0
	<i>Logro</i>	6	30,0	10	50,0
	<i>Total</i>	20	100,0	20	100,0

En la tabla N° 04 que se presenta se brinda los resultados obtenidos en la prueba de pre test entorno a la elaboración y uso de estrategias en el aprendizaje significativo en el área de matemática, se visualiza que el 50,0 % de niños se encuentran en la escala de inicio; en tanto los resultados de post test muestran que el 50,0 % de niños se encuentran en la escala de logro respecto al aprendizaje al área de matemática. Resultado que indica que muestra la influencia significativa del juego en el área de matemática.

4.2 Resultados Inferenciales

4.2.1 Prueba de hipótesis general

1: Sistemas de hipótesis

Ho: El juego como estrategia no influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

Ha: El juego como estrategia influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

Paso 2: Nivel de significancia:0,05

Paso 3: Estadígrafo: Wilcoxon

Tabla 5

Resultados de la prueba de hipótesis general a través del estadígrafo Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	PRE TEST2 –
	POST TEST1
Z	-3,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con el estadígrafo de Wilcoxon se analizó los resultados de la prueba de pre test y prueba de post test con el porcentaje de 95% de confiabilidad y el 5% de

significancia dónde nos muestra el resultado de $p=0,000<0,05$. Por la cual se descarta la H_0 y se acepta H_a . Donde se determina que el juego como estrategia influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

4.2.2 Prueba de hipótesis específica 1

Tabla 6

Resultados de la prueba de hipótesis general a través del estadígrafo Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Matematiza2 - Matematiza1
Z	-2,646 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con el estadígrafo de Wilcoxon se analizó los resultados de la prueba de pre test y prueba de post test con el porcentaje de 95% de confiabilidad y el 5% de significancia dónde nos muestra el resultado de $p=0,000<0,05$. Por la cual se descarta la H_0 y se acepta H_a . Donde la matematización influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

4.2.3 Prueba de hipótesis específica 2

Tabla 7

Resultados de la prueba de hipótesis general a través del estadígrafo Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Comunica2 -	Comunica1
Z		-3,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		.003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con el estadígrafo de Wilcoxon se analizó los resultados de la prueba de pre test y prueba de post test con el porcentaje de 95% de confiabilidad y el 5% de significancia dónde nos muestra el resultado de $p=0,000 < 0,05$. Por la cual se descarta la H_0 y se acepta H_a . Donde la comunicación influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

4.2.4 Prueba de hipótesis específica 3

Tabla 8

Resultados de la prueba de hipótesis general a través del estadígrafo Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Razona2 -	Razonamiento1
Z		-3,116 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		.002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con el estadígrafo de Wilcoxon se analizó los resultados de la prueba de pre test y prueba de post test con el porcentaje de 95% de confiabilidad y el 5% de significancia dónde nos muestra el resultado de $p=0,000<0,05$. Por la cual se descarta la H_0 y se acepta H_a . Donde se determina que el razonamiento influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

4.2.5 prueba de hipótesis específica 4

Tabla 9

Resultados de la prueba de hipótesis general a través del estadígrafo Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Elaboracion2 -
	Elaboracion1
Z	-2,653 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con el estadígrafo de Wilcoxon se analizó los resultados de la prueba de pre test y prueba de post test con el porcentaje de 95% de confiabilidad y el 5% de significancia dónde nos muestra el resultado de $p=0,000<0,05$. Por la cual se descarta la H_0 y se acepta H_a . Donde se determina que la elaboración influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho-2021.

4.3 Discusión de Resultados

El contraste se realizó con el estadígrafo de Wilcoxon donde nos indica que el nivel de significancia es menor que 0,05 por la cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Donde se concluye que hay 95% de confianza y 5% de significancia en el juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años en la institución educativa N°394 Socos, Ayacucho.

Según Roxana Amada Lachi Jesús, donde presentó en la universidad San Ignacio de Loyola de Lima con la tesis que lleva por título: “juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de 5 años (2015). Donde mostro los resultados que la estrategia de los juegos tradicionales donde es una forma de desarrollar la matemática de manera lúdica y agradable.

Las limitaciones que se observamos fueron tesis con información no necesaria inclusive informaciones carentes. Una realización de más investigaciones en la escuela de inicial para todas las universidades.

El tiempo para poder realizar las actividades programadas y ejecutar un proyecto de acuerdo a las exigencias de la demanda educativa.

No tener a tiempo los datos necesarios para poder realizar la base de datos ya que es lo esencial para la interpretación de datos sin ellos no sería posible. La tesis realizada lleva por título el juego como estrategia para poder así mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños y niñas del nivel inicial pues ellos a la corta edad que tienen aprender rápido por ello el maestro tiene un rol importante que es de educar con amor, en la cual la enseñanza que ellos reciben debe ser de manera lúdica así el aprendizaje nuevo o reforzado.

Los profesores carecen de didáctica para la enseñanza y asimismo esto contribuye en la sucesión de aprendizajes repetidos que con el tiempo se olvidan y ello no es de buen provecho en el futuro. La base de datos es un instrumento de suma importancia para poder analizar, calcular para poder elaborar los resultados correctos viendo si fue de buen uso donde determina la fiabilidad de la hipótesis nula contra la hipótesis alterna a quien se debe de dar credibilidad.

En la tabla que se presenta se brinda los resultados obtenidos en la prueba de pre test entorno a la matematización de situaciones en el aprendizaje significativo en el área de matemática, se visualiza que el 45,0 % de niños se encuentran en la escala de inicio; en tanto los resultados de post test muestran que el 40,0 % de niños se encuentran en la escala de logro respecto al aprendizaje al área de matemática. Resultado que indica que muestra la influencia significativa del juego en el área de matemática. En la cual se encuentran ítems de la comparación de objetos: tamaños, cantidades y formas. Las cuales estos resultados se asemejan al del autor Tobón, N (2012) en el estudio de estrategias pedagógicas entorno al pensamiento, lógico matemático en los niños de 3 y 4 años donde establecen semejanza y diferencia a través de la manipulación de objetos, desarrollando habilidades para elaborar el material didáctico, de manera moderna como antigua.

CONCLUSIONES

1. A partir de los resultados procesados mediante estadígrafo wilcoxon nos permiten concluir que la aplicación del juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el área de matemática determina un producto significativo para el área de matemática en los niños de la Institución educativa N°394-socos, la cual se muestra en la tabla 5 se observa que el nivel significancia es $p=0.000$ que es menor de $\alpha=0.05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, se afirma que nivel de significancia en el aprendizaje significativo en el área de matemática de pre test y pos test de nivel de confianza es de 95% y significancia un 5%.Por siguiente, se confirma la hipótesis general.

2. Los resultados procesados mediante estadígrafo wilcoxon nos permiten concluir que la aplicación del juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el área de matemática determina un producto significativo para el área de matemática en los niños de la Institución educativa N°394-socos, la cual se muestra en la tabla 6 se observa que el nivel significancia es $p=0.000$ que es menor de $\alpha=0.05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por cual existe la diferencia significativo en el aprendizaje significativo en el área de matemática en su dimensión matematización en pre test y pos test de nivel de confianza es de 95% y significancia un 5%.Por consecuencia, se afirma la primera hipótesis específica.

3. De acuerdo a los resultados mediante estadígrafo wilcoxon nos permiten concluir que la aplicación del juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el área de matemática determina un producto significativo para el área de matemática en los niños de la Institución educativa N°394-socos, la cual se muestra en la tabla 6 se observa que el nivel significancia es $p=0.000$ que es menor de $\alpha=0.05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por cual existe la diferencia significativo en el aprendizaje significativo en el área de matemática en su dimensión comunicación en pre test y pos test de nivel de confianza es de 95% y significancia un 5%.Por consecuencia, se afirma la segunda hipótesis específica.

4. De acuerdo a los resultados mediante estadígrafo wilcoxon nos permiten concluir que la aplicación del juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el área de matemática determina un producto significativo para el área de matemática en los niños de la Institución educativa N°394-socos, la cual se muestra en la tabla 7 se observa que el nivel significancia es $p=0.000$ que es menor de $\alpha=0.05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por cual existe la diferencia significativo en el aprendizaje significativo en el área de matemática en su dimensión razonamiento en pre test y pos test de nivel de confianza es de 95% y significancia un 5%. Por consecuencia, se afirma la tercera hipótesis específica.

RECOMENDACIONES

1. A los funcionarios del Ministerio de Educación, fortalecer en la capacitación de nivel nacional a los maestros de educación inicial para la aplicación del juego como parte de la matemática.
2. A los directores de centros educativos, impulsar actividades que permitan implementar el juego como estrategia en el área de matemática a través de las experiencias vivenciales y del contexto que favorece en aprendizaje significativo de los niños.
3. A los docentes de aula, asumir con responsabilidad y con la actitud positiva la implementación de juegos como estrategia para el aprendizaje significativo de los niños de nivel inicial en el área de matemática.
4. A los padres de familia de la región Ayacucho tanto de la zona rural y urbana contribuir con responsabilidad en la educación de sus hijos en tiempos libres aprovechar práctica del juego con material concreto para el aprendizaje significativo en el área de matemática.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Álvarez, H. (2020). *Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles*. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000200097&lang=es
- Arévalo, M., & Carreazo, Y. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballo*. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1>
- Ausbel, D. (1968). *Teoría del aprendizaje significativo*. México: Trillas.
- Ausbel, D. (1983). *Psicología educativa*. Trillas: México.
- Carrera, J., & Choca, M. (20 de junio de 2013). *El juego sensorial y socialización en niños de 5 años de la Institución educativa 138 de Huancavelica*. Obtenido de <https://1library.co/document/y8q0254zjuegosensorial-socializacion-institucion-educativa-distritoascensionhuancavelica.html>
- Contreras, F. (2016). *El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/>
- Huaman, J., Cueva, F., & Menacho, I. (2020). *Trabajo cooperativo y aprendizaje significativo en Matemática en estudiantes de Lima*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5858/585865676013/>
- Huaman, E. (1996). *Juquetes y razones*. México: UPN.
- Londoña, P., & Pérez, S. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John f. Kennedy*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislon%C3%B1osindyperezmariaavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/440/44025210/>

- Piaget, J. (1983). *Aprendizaje significativo*. México: Trillas.
- Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe, M. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Ayacucho: UNSCH.
- Ríos, M. (2018). *EL juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, M. (2010). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la Psicología Cognitiva*. Barcelona: Octaedro.
- Ruiz, M. (2017). *el juego una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. ¿Obtenido de [https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf? sequence](https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence)
- Sarle, P. (1999). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades Educativas.
- Silva, J. (2017). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de aprendizajes significativos en Matemática de secundaria San Martín 2016*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16702>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección una experiencia llena de sentidos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Torres, M. (2002). *EL juego una estrategia importante*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Tuni, L., & Ccayahuallpa, E. (2017). *EL juego y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de 5 años I.E 584 Marangani Cuzco*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.bitstream-handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The lego Foundation*, 26. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEFLegoFoundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Urquidi, A., & Tamarit, C. (2015). *Juegos serios como instrumento facilitador del aprendizaje: evidencia empírica*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567063>
- Vásquez, L. (2020). *Juegos interactivos en el proceso de aprendizaje del área matemática en 5to primaria en la I.E. Perú – Valladolid -Villa el Salvador*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46554>
- Villamizar, M. (2021). *Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44066178020/44066178020.pdf>
- Vygotsky, L. (1984). *Teoría constructivista del juego*. México: Mc Grill.

ANEXO

Anexo 1: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cómo influye el juego como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021?</p> <p>Problemas específicos: a) ¿Cómo influye la matematización de situaciones en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021? b) ¿Cómo influye la comunicación y representación de ideas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021? c) ¿Cómo influye el razonamiento y argumentación en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021? d) ¿Cómo influye la elaboración y uso de estrategias en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021?</p>	<p>Objetivo general: Comprobar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.</p> <p>Objetivos específicos: a) Comprobar la influencia de la matematización de situaciones en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021. b) Comprobar la influencia de la comunicación y representación de ideas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021. c) Comprobar la influencia del razonamiento y argumentación en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021. d) Comprobar la influencia de la elaboración y uso de estrategias en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.</p>	<p>Hipótesis general El juego como estrategia influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas a) La matematización de situaciones influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021. b) La comunicación y representación de ideas influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021. c) La influencia del razonamiento y argumentación influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021. d) La elaboración y uso de estrategias influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021.</p>	<p>Variable independiente: El juego como estrategia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación - Participación activa - Didáctica <p>Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el área de matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matematización de situaciones - Comunicación y representación de ideas - Razonamiento y argumentación en el desarrollo - Elaboración y uso de estrategias 	<p>Tipo de investigación Aplicada.</p> <p>Nivel de investigación experimental</p> <p>Diseño de Investigación Pre experimental</p> <p>Método Hipotético deductivo</p> <p>Población 44 niños</p> <p>Muestra 20 niños</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Ficha de observación</p>

FICHA DE OBSERVACION

Construcción de los conceptos matemáticos La

investigadora observa a los estudiantes y valora con:

No:0 A veces:1 Casisiempre:2 Si:3

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS					
		Hace agrupaciones con objetos: forma, color y tamaño.	Compara en colecciones de objetos: muchos, pocos y ninguno.	Completa la secuencia acuerdo el modelo dado.	Ordena Objetos (grande a pequeño, largo a corto)	Realiza la correspondencia de término a término con la utilidad de materiales concretos.	menciona y nombra la ubicación de las personas o demás características en orden hasta el lugar.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							

FICHA DE OBSERVACION

La heurística en el aprendizaje de las matemáticas

La investigadora observa a los estudiantes y valora con:

No:0 A veces:1 Casisiempre:2 Si:3

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS						
		Resolución de problemas con autonomía	Uso de estrategias para la resolución de problemas en el juego.	Demuestra creatividad al realizar los diferentes juegos matemáticos.	Demuestra la capacidad de crítica y razonamiento lógico.	Verbaliza y socializa los resultados obtenidos en el lenguaje matemático.	Representa los resultados a través de símbolos.	Demuestra interés por seguir aprendiendo
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

SOLICITO PERMISO PARA
REALIZAR EL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°394 "SOCOS"

Yo, FLOR MILAGROS AYLAS LÓPEZ, estudiante de la serie 500 de la escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, con código de estudiante N° 03170118 identificada con DNI N° 70390684, con domicilio en Psj,Perú 160 Santa Elena, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que con la necesidad para poder desarrollar el proyecto de investigación cuyo título es: El Juego como Estrategia para desarrollar el Aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho, 2021 y siendo imprescindible contar con su permiso para ejecutar dicho proyecto.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi petición.

Ayacucho, 21 de mayo de 2022



Flor

AYLAS LÓPEZ, Flor Milagros
DNI N° 70390684



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA



Facultad de Ciencias de la Educación

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394, Socos Ayacucho 2022

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Lista de cotejo

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio														75						
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables														75						
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica														75						
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica														75						
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad														75						
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores														75						
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos														75						
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores														75						
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación														75						
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación														75						

PROMEDIO DE VALORACION

75%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular **d) Buena** e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	JOEL ANIBAL MUNAYLLA JAYO	DNI	28209617
Título Profesional	PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA		
Especialidad	MATEMÁTICA		
Grado Académico	MAESTRO		
Mención	DOCENCIA UNIVERSITARIA		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 13 de mayo del 2022

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394, Socos Ayacucho 2022

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Lista de cotejo

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno			Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio															78					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables															74					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica															75					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															75					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores															75					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																78				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación															75					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación															75					

PROMEDIO DE VALORACION

76.5%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular **d) Buena** e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	JAIME ADRIÁN VARGAS JERÍ	DNI	28297942
Título Profesional	LICENCIADO EN EDUCACION FISICA		
Especialidad	EDUCACIÓN FISICA		
Grado Académico	DOCTORADO		
Mención	EDUCACIÓN		



Lugar y Fecha: Ayacucho, 12 de mayo del 2022

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394, Socos Ayacucho 2022

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Lista de cotejo

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			90	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			95	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			90	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			95	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			90	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			90	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																			95	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			90	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			95	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			95	

PROMEDIO DE VALORACION

92.5%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) **Muy Buena**

Nombres y Apellidos	SEGUNDO MANUEL SALDANA MAMANI	DNI	28297942
Título Profesional	LICENCIADO EN EDUCACION		
Especialidad	MATEMATICA		
Grado Académico	DOCTORADO		
Mención	MATEMATICA APLICADA		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 13 de mayo del 2022



Dr. Manuel S. SALDANA MAMANI
DNI N° 44459375
CPPe: 090166

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394, Socos Ayacucho 2022

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Lista de cotejo

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																	85			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																	85			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		90		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	85			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	85			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																		90		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																		90		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																	85			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																	85			
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		90		

PROMEDIO DE VALORACION

87%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	SABINA JANETTE NICASIO GONZALES	DNI	07526281
Título Profesional	LICENCIADO EN EDUCACION		
Especialidad	EDUCACIÓN PRIMARIA		
Grado Académico	MAGISTER		
Mención	EDUCACIÓN		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 13 de mayo del 2022

Sabina Janette Nicasio Gonzales
DNI N° 07526281
CPPe: 090830

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394, Socos Ayacucho 2022

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Lista de cotejo

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN:

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio													65							
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables														70						
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica														70						
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica													65							
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores															75					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos															75					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores															75					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación															75					

PROMEDIO DE VALORACION

73 %

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular **d) Buena** e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	WILBER CARRILLO FLORES	DNI	46066000
Título Profesional	LICENCIADO EN CIENCIAS FÍSICO-MATEMÁTICO		
Especialidad	MATEMÁTICA		
Grado Académico	LICENCIADO		
Mención	EDUCACIÓN		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 12 de mayo del 2022



PROPUESTA PEDAGÓGICA

El Juego como estrategia para desarrollar el Aprendizaje significativo en el Área de Matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho 2021.

INTRODUCCIÓN:

La presente propuesta pedagógica titulada:” El Juego como Estrategia para desarrollar el Aprendizaje significativo en el Área de Matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho 2021” tiene por finalidad contribuir la solución del rendimiento escolar que se encuentra debajo de los estándares a nivel internacional pues no logran el desarrollo de las capacidades y por ello los profesores estamos en la necesidad de buscar estrategias a través del juego.

En ese camino, la propuesta que se presenta se encuentra estructurada en diversas acciones que permiten la mejora del aprendizaje significativo en el área de matemática teniendo en cuenta las experiencias vivenciales de los estudiantes. También se realizó diagnostico por investigadores anteriores para poder mejorar la práctica donde se evidencia el proceso donde evoluciona el aprendizaje significativo para poder reconocer los saberes previos de los estudiantes. Para fortalecer el razonamiento lógico se emplea el juego como estrategia didáctica que permitirá fortalecer los aprendizajes en el área de matemática.

Por lo tanto, la propuesta que se presenta se encuentra establecida en diversas actividades de talleres el juego como estrategia que permitirá a mejorar el aprendizaje significativo en el área de matemática en los niños y niñas. El juego como estrategia tiene una experiencia vivencial que abarca las dimensiones de la participación, motivación, didáctica. Asimismo, en cada momento de los talleres se concretarán de manera clara y precisa para lograr aprendizaje significativo en el área de matemática en el enfoque de la resolución de problemas, la cual está definido con las siguientes características: la matemática es el producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo. Por consiguiente, esta propuesta es una planificación equivalente a la realidad del niño y niña del ámbito rural, es de gran importancia para los maestros de cual se logrará aprendizaje significativo en los niños. Los niños y niñas resuelven los problemas planteados de acuerdo a la creatividad y de las experiencias.

Por ello, en esta propuesta se presentará diferentes talleres. Las matemáticas en la educación infantil se observan con el objetivo de poder enriquecer las prácticas pedagógicas entorno a los fundamentos y orientaciones necesarias. Aquellas que se refieren a los beneficios del juego que brindan, diseñando estrategias con la finalidad de lograr los aprendizajes esperados. El aprendizaje significativo en el nivel inicial se debe desarrollar a través del juego como estrategia para permitir el desarrollo de las capacidades de los niños y niñas.

N.º	ACTIVIDADES	PROPÓSITO	FECHA
01	JUGAMOS, AGRUPANDO LOS OBJETOS DE NUESTRO SALÓN	El propósito de la actividad es agrupar los diversos objetos del salón según el criterio que ellos les agraden y después la profesora emplea preguntas para desarrollar el sentido razón en los niños.	27/05/2022
02	HOY JUGAMOS, FORMANDO SECUENCIAS	El propósito de la actividad es utilizar estrategias para crear patrones con su cuerpo con material concreto, dibujos.	01/06/2022
03	CON LOS OBJETOS DE NUESTRO SALON, HACEMOS SECUENCIAS	En el propósito de la actividad es que los niños deben de formar secuencias con objetos y materiales del aula donde continúan el patrón de repetición, utilizando la autonomía de su cuerpo.	06/06/2022
04	JUGAMOS A LA COMPETENCIA DE FRUTAS	El propósito de la actividad es que los niños van a mencionar el orden de llegada (primero, segundo, tercero) tocando el tema de cordialidad de las frutas en situaciones de juego planificadas y no planificadas.	13/06/2022
05	JUGANDO, CONOCERE EL LUGAR QUE OCUPO	El propósito de la actividad es que los niños deben de mencionar el orden de llegada (primero, segundo, tercero, cuarto, quinta) la competencia de los animales en situaciones de juego.	20/06/2022

06	ME UBICO EN EL ESPACIO		El objetivo de la actividad es que los niños se ubiquen con su cuerpo o algunos materiales utilizando la noción espacial.	23/06/2022
07	¿DÓNDE LOS COLOCO?		La finalidad de la actividad es que los niños se ubiquen en el espacio de acuerdo a la situación en que se encuentren presentado un lenguaje natural reconociendo la noción de cerca y lejos.	27/06/2022
08	CONSTRUYENDO TORRE	UNA	El propósito de la actividad es adquirir el conocimiento de agrupar y rescatar los procesos de la resolución de problemas a través de experiencia y de los errores aprender llegar a un resultado positivo.	28/06/2022
09	JUEGO A INSERTAR		Esta actividad tiene como propósito identificar, interpretar y representar para adquirir conocimiento de formas, secuencias, tamaño, etc.	30/06/2022
10	UBICACIÓN DESPLAZAMIENTO	Y	El propósito es lograr la comprensión de usar estrategia de ubicarse y desplazarse entre pares en el ambiente además identificar distancia largo corto.	06/07/2022

ACTIVIDAD N° 01

“JUGAMOS, AGRUPANDO LOS OBJETOS DE NUESTRO SALÓN”

I. DATOS GENERALES:

1. I.E: N° 394 Socos
2. Duración: 45 minutos
3. Grado: 4 años
4. Fecha: 27/05/2022
5. Investigadoras: Flor Milagros Aylas López
Yeny Myriam Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Agrupar objetos con un solo criterio ya sea de forma, tamaño o color donde expresa la acción realizada.

III. SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	PROCESOS METODOLOGICOS	MATERIALES
----------	------------------------	------------

Secuencia didáctica	<p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en la asamblea establecen las normas para el trabajo adecuado en el salón.</p> <p>Los niños, niñas observan una caja con sorpresas la cual van a dialogar sobre las interrogantes, ¿Qué es? ¿Cómo es la caja?, se propone realizar un juego donde los niños al ritmo de la música donde se desplazan bailando por todo el recorrido del patio.</p> <p>Con la consigna de la profesora donde se agrupan libremente y se les pregunta, ¿cómo se agruparon? ¿Cuál fue el criterio que utilizaron? Para la actividad se les entrega bloques</p>	<p>Materiales del salón</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Pañuelos</p> <ul style="list-style-type: none"> • • •
---------------------	---	--

	<p>lógicos, pañuelos y demás materiales donde podrán continuar agrupándose.</p> <p>Se menciona que se debe de agrupar los materiales.</p>	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas reciben en forma individual bolsitas con diversas figuras, se pide que agrupen en forma individual con los materiales que les dimos.</p> <p>Los niños y niñas verbalizan el criterio de agrupación. Se les entrega la hoja de aplicación con la consigna donde realizan las diferentes agrupaciones teniendo en cuenta el criterio de agrupación por color, forma, tamaño.</p> <p>Exponen sus trabajos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas aplicación • • Goma • Tijeras • Plumones • Lápices
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas en el día de hoy, la docente formula las siguientes interrogantes donde los niños y niñas tienen que responder</p> <p>¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?, ¿Lo lograron?,</p> <p>¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican como realizaron sus experiencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación

ACTIVIDAD N° 02
 “HOY JUGAMOS FORMANDO SECUENCIAS”

I. DATOS GENERALES:

1. I.E: N° 394 Socos
2. Duración: 45 minutos
3. Grado: 4 años
4. Fecha: 01/06/2022
5. Investigadoras: Flor Milagros Aylas López
 Yeny Myrian Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y las relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Agrupar objetos con un solo criterio (forma, tamaño o color) y expresa la acción realizada.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
Secuencia didáctica	<p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en asamblea establecen las normas en el salón para poder realizar la actividad según el patrón a seguir. La consigna que propone la maestra donde se menciona que sigan el modelo a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué color sigue? ¿Cómo es el modelo a representar? • ¿Cuál es el nombre de este juego? • <p>Donde se menciona que van a jugar formando la secuencia de colores.</p>	<p>Video Televisor</p> <p>Hojas de aplicación</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p>

	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños en la reunión de asamblea establecen las normas para realizar el trabajo. Los niños ubicados en asamblea observan las prendas que llevan puestas donde se pide que cada niño mencione el color de chompa que lleva puesto. ¿De qué color es tu chompa?</p> <p>Donde la profesora pregunta: ¿Todos tienen la chompa del mismo color? ¿Se puede realizar un juego con los colores de nuestras prendas? ¿Podemos hacer una secuencia con los materiales que tenemos? ¿Qué necesitamos para la actividad?, donde se pide a los niños que puedan escoger el patrón de manera libre para formar la secuencia. Con las frutas que se les entrega a los niños para formamos una secuencia donde se verbaliza el trabajo. En la hoja de aplicación se tiene como consigna dibujar la actividad realizada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prendas de vestir • Brochetas Hojas de aplicación
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?, ¿Lo lograron?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican el Proyecto a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación

ACTIVIDAD N° 03

“CON LOS OBJETOS DE NUESTRO SALON, HACEMOS SECUENCIAS”

I.DATOS GENERALES:

1. I.E: N° 394 Socos
2. Duración: 45 minutos
3. Grado: 4 años
4. Fecha: 06/06/2022
5. Profesoras: Flor Milagros Aylas López
Yeny Myriam Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad.	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 2 elementos, con su cuerpo con material concreto, de dibujos.</p>

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en asamblea establecen las normas para el trabajo</p> <p>Los niños y niñas reciben pañuelos de colores y al compás de canciones se desplazan por el aula al sonido del silbato se ordenan siguiendo una secuencia por color. ¿Qué formamos? ¿Que hicimos? ¿Cómo se llama el juego? ¿Podemos hacer otras secuencias?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video Televisor • • hojas de aplicación • Colores plumones • •

Secuencia didáctica	Se menciona que se trabajará secuencias por color.	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas en asamblea establecen las normas para el trabajo</p> <p>Los niños y niñas en forma grupal reciben los materiales del aula como animales, bloque, y se pide libremente que formen secuencias, se dialoga ¿Cuál fue tu patrón de repetición? ¿Cómo armaste la secuencia?, los niños y niñas verbalizan las secuencias formadas.</p> <p>Se entrega a los niños plastilina de colores y forman sus secuencias, exponen sus trabajos.</p>	<p>e</p> <ul style="list-style-type: none"> •• •• plastilina • hojas de aplicación lápices plumones materiales
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?,</p> <p>¿Lo lograron?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican el Proyecto a realizar.</p>	<p>Instrumento de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> •

ACTIVIDAD N °04

“JUGAMOS A LA COMPETENCIA DE FRUTAS”

I.DATOS GENERALES

- 1.I.E: N° 394 Socos
- 2.Duración: 45 minutos
- 3.Grado: 4 años
- 4.Fecha: 13/06/2022
- 5.Profesoras: Flor Milagros Aylas López

Yeny Myrian Guzmán Antonio

II.APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Expresa en forma oral los números ordinales (primero, segundo, tercero en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.</p>

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
----------	---------------------------	----------

Secuencia didáctica	<p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en asamblea establecen las normas para el trabajo</p> <p>Los niños y niñas observan gorros de frutas, como: manzana, pera, naranja y otras frutas, se dialoga a través de preguntas: ¿conocen estas frutas? ¿Cómo se llaman?</p> <p>¿Para qué sirven? ¿De qué colores son? ¿son grandes o pequeños?, se pide que realicen</p> <p>Movimientos corporales entonando canciones de las frutas presentados.</p> <p>Se propone realizar carrera de las frutas presentadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gorros de frutas • Canciones
	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas en asamblea establecen las normas para el trabajo. Los niños y niñas se forman de tres columnas, los niños y niñas que van en adelante, se caminan, corren, saltan, gatean, hacia su casa de acuerdo a la consigna de la maestra, mencionando el lugar que ocupan, en forma individual, grupal, mencionan el orden de llegada 1°, 2°, 3°, continúan el juego proponiendo otras consignas de juego.</p> <p>Los niños y niñas de retorno al aula se agrupan de tres, a cada niño, niña se le entrega una imagen de fruta y se propone realizar la carrera para que se ordenen de acuerdo a la llegada, verbalizan el trabajo realizado.</p> <p>En la hoja de aplicación representan con dibujos la actividad realizada, exponen en forma individual los trabajos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gorros de frutas • Conos • Silbato • Hojas de aplicación • Lápices • Colores
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?, ¿Lo lograron?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican el proyecto a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación

ACTIVIDAD N ° 05

“JUGANDO, CONOCERE EL LUGAR QUE OCUPO”

I.DATOS GENERALES:

1.I.E: N° 394 Socos

2.Duración: 45 minutos

3.Grado: 4 años

4.Fecha: 20/06/2022

5.Profesoras: Flor Milagros Aylas López

Yeny Miriam Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Expresa en forma oral los números ordinales (primero, segundo, tercero) en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el tercer lugar.</p>

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p>INICIO</p> <p>Los niños y niñas en asamblea establecen las normas para el trabajo:</p> <p>Los niños y niñas salen al patio y realizan desplazamientos a diferentes lugares, a través</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Patio de la institución

<p>Secuencia didáctica</p>	<p>de la consigan de la maestra, se pide que salten como conejos y se dirijan al patio, a la cocina, etc., se pregunta: ¿Quién llegó primero al patio? ¿Quién llegó segunda? ¿Quién llegó tercero? ¿Cómo se llama este juego? ¿Se propone a los niños y niñas realizar una competencia para saber quién llega primero, segunda y tercer lugar?</p>	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños y niñas en asamblea establecen las normas para el trabajo:</p> <p>Los niños y niñas se forman en columnas de tres y al sonido del silbato salen corriendo hacia la casa y de acuerdo al orden de llegada de forman, verbalizando el orden de llegada.</p> <p>En el aula se les entrega a los niños y niñas plastilina y se pide que modelen niños, y que jueguen a la carrera, verbalizando el orden de llegada de los niños.</p> <p>En la hoja de aplicación representan a través de dibujan el juego realizado, exponen sus trabajos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • • • • Silbato • Conos • Hojas • Crayolas • Lápices
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?, ¿Lo lograron?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican el proyecto a realizar.</p>	<p>Instrumento de la evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> •

ACTIVIDAD N° 06

“ME UBICO EN EL ESPACIO”

I.DATOS GENERALES:

- 1.I.E: N° 394 Socos
- 2.Duración: 45 minutos
- 3.Grado: 4 años
- 4.Fecha: 23/06/2022
- 5.Profesoras: Flor Milagros Aylas López

Yeny Myrian Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Estándares de</p>	Explora y menciona relaciones espaciales a través de señales en circunstancias de su contexto.

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p>INICIO</p> <p>En un grupo grande aprenden la poesía: “el avión”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juguetes

Secuencia didáctica	<p>Comentan el contenido de la poesía: ¿de qué trata la poesía? ¿Qué nos dice el avión? ¿Podrá volar el avión abajo? ¿Qué les pareció la poesía?</p> <p>Discriminan posiciones en objetos del aula que están arriba y los que están abajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Útiles escolares
	<p>DESARROLLO</p> <p>Cogen su pelota de trapo y coloca arriba de la cabeza, después lo coloca bajo y después en el piso. Los niños y niñas se agachan hacia abajo y levantan su voz hacia arriba. Concluyen y evalúan la actividad.</p> <p>Recortan pedacitos de papel lustre de color amarillo y rojo y se les indica para pegar la cometa que está arriba de color amarillo y la que esta abajo de color rojo.</p> <p>Exponen su trabajo de manera individual y el profesor refuerza lo aprendido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tijera • Papel lustre • Goma • Hojas de aplicación • Pelota
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?,</p> <p>¿Lo lograron?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican el proyecto a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación

ACTIVIDAD N° 07
¿DÓNDE LOS COLOCO?

I. DATOS GENERALES:

- 1.I.E: N° 394 Socos
- 2.Duración: 45 minutos
- 3.Grado: 4 años
- 4.Fecha: 27/06/2022
- 5.Profesoras: Flor Milagros Aylas López

Yeny Myrian Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p> <p>Estándares de</p>	Construye el significado de diferentes tipos de relaciones espaciales de cambio en situaciones frecuentes.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p>INICIO</p> <p>Se realiza una dinámica, “simón manda”, siguiendo las consignas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ubican cerca de su mesa 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales del salón • Papel bond

Secuencia didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubican lejos de su mesa <p>Comentan sobre la actividad realizada: ¿a qué jugamos? ¿De qué se trata el juego? ¿Qué les pareció el juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • pizarra
	<p>DESARROLLO</p> <p>En grupo grande salen al patio a observar objetos y discriminar posiciones: cerca-lejos.</p> <p>Concluyen y regresan al salón, evalúan la actividad realizada. En su hoja de trabajo se observa y reconoce las figuras de las imágenes.</p> <p>Recortan y ubican las imágenes siguiéndolas consignas: pega el ratón cerca del queso y pega el ratón lejos del gato.</p> <p>Los niños y niñas exponen su trabajo de manera individual la docente consolida los aprendizajes. Y con una botella preguntona se les pregunta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Botellas • Hojas de aplicación • Pinturas • Tijera • Goma • Materiales del patio.
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?,</p> <p>¿Lo lograron?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican el proyecto a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación

ACTIVIDAD N° 08

“JUEGO A INSERTAR” I.

DATOS GENERALES:

- 1.I.E: N° 394 Socos
- 2.Duración: 45 minutos
- 3.Grado: 4 años
- 4.Fecha: 28/06/2022
- 5.Profesoras: Flor Milagros Aylas López
Yeny Myriam Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p>	Explora y menciona forma, tamaño, colores.

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p>INICIO</p> <p>Nos ubicamos junto con los niños dentro del aula en círculo y establecimos algunos acuerdos durante la actividad luego presentamos la canción de motivación "saco una manita"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • USB • Búfer

<p>Secuencia didáctica</p>	<p>Letras</p> <p>Saco una manito Y la hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar Saco otra manito Y la hago bailar La cierro, la abro Y la vuelvo a guardar</p>	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños se sientan en la silla y la profesora reparte materiales a cada niño. Los niños exploran el material (sorbete, chapitas de colores, hilo). La profesora comienza a explicar a los niños como deben trabajar la actividad. Los niños desarrollan la actividad de manera autónoma, insertando sorbete al hilo. Para terminar la actividad, imaginamos como un globo que se inflan y se desinfla.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tijera • Sorbete • hilos • Goma • Lanas • sorbete
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan exposición de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito?, ¿les gustó la actividad?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican lo aprendido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de evaluación

ACTIVIDAD N ° 09

“UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO”

I. DATOS GENERALES:

- 1.I.E: N° 394 Socos
- 2.Duración: 45 minutos
- 3.Grado: 4 años
- 4.Fecha: 30/06/2022
- 5.Profesoras: Flor Milagros Aylas López
Yeny Miryam Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	Explora y menciona relaciones espaciales a través de señales en circunstancias de su contexto.

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p>INICIO</p> <p>Se inicia saludando a los niños de manera amable. Los niños salen al patio del jardín se ubican en columnas de 2 de 10, cantamos la canción cuyo título “lápiz largo, corto lápiz”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos musicales

<p>Secuencia didáctica</p>	<p>DESARROLLO</p> <p>Consiste en la cual los niños tienen que ubicar dentro del círculo con sus pares, repartimos los cinta con diferentes tamaños en donde los niños tienen que salir del círculo y desplazarse en todo el espacio. Después tienen diferenciar de corto y largo.</p>	<p>cinta tiza</p> <ul style="list-style-type: none"> • •
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?, ¿Lo lograron?, ¿Cómo lo lograron?, en forma espontánea los niños explican el proyecto a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ • <p>Instrumento de evaluación</p>

ACTIVIDAD N° 10

“CIRCUITO MÁGICO”

I.DATOS GENERALES:

- 1.I.E: N° 394 Socos
- 2.Duración: 45 minutos
- 3.Grado: 4 años
- 4.Fecha: 06/07/2022
- 5.Profesoras: Flor Milagros Aylas López
Yeny Miryam Guzmán Antonio

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Ordena objetos, de grande, pequeño y diferencia formas, tamaños.

III.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS
	<p>Todos los niños salen patio, formamos un círculo para entonar una canción de la motivación cuyo título es: “Un elegante se balanceaba”</p> <p>Canción</p> <p>Un elefante se balanceaba</p> <p>Sobre la tela de una araña</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos musicales

Secuencia didáctica	Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Los niños forman dos grupos de 10 para comenzar con el circuito mágico. Los niños tienen que saltar los 5 aros, luego escoger dos colores y ordenar las botellas por tamaños, las cajas por colores y diferenciar donde hay mucho y poco. Regresar a la fila del circuito.</p> <p>Al terminar la ronda todos los niños se sientan en círculo, pedimos dos niños voluntarios para contar su experiencia, hacemos pequeño descanso nos echamos en el piso y nos levantamos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • aros • botellas • pelotas
	<p>CIERRE</p> <p>Los niños realizan el recuento de lo aprendido de las actividades ejecutadas, la docente formula las siguientes interrogantes ¿Cuál fue el propósito o reto de hoy?,</p>	

EVIDENCIAS

Actividad N° 1 realizamos la agrupación de acuerdo a los colores.



Actividad N° 2 formando secuencia donde el niño aprende a diferenciar los tamaños.





Actividad N°3 se realizó la diferencia de forma y tamaño.



Actividad N° 4 se realiza un cuento con materiales y después la ficha de actividad.



Actividad N° 5 se utilizaron materiales concretos y adecuados para la actividad de secuencia de colores, tamaño.



Actividad N° 6 : "Jugando aprendo" con materiales concretos.



EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de las interesadas, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 394 SOCOS, AYACUCHO-2021**, presentado por las bachilleres **Flor Milagros AYLAS LÓPEZ y Yeny Myrian GUZMÁN ANTONIO**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la Facultad de Ciencias de la Educación, con **resultado de informe final del software turnitin de 7% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estime conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 06 de junio de 2023 y boletas de venta electrónica N°s 005-00003550 y 005-00003559.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cuatro folios.

Ayacucho, 19 de junio de 2023

c.c.: Archivo

CBO/mqa



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Clodoaldo Berrocal Ordaya
DR. CLODOALDO BERROCAL ORDAYA
DECANO

Memorando n.º 038-2023-DI-FCE

Al : Dr. Clodoaldo Berrocal Ordaya.
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Asunto : Informe de verificación de originalidad de tesis.

Fecha : 13 de junio de 2023.

Señor Decano, por intermedio del presente remitimos su despacho el informe de originalidad CON DEPÓSITO mediante el software Turnitin; con el detalle siguiente:

Facultad	Ciencias de la Educación.	
Escuela Profesional	Educación Inicial.	
Especialidad	Educación Inicial.	
Tipo de trabajo académico	Tesis.	
Título del trabajo académico	El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 394 socos, ayacucho-2021*	
Apellidos y nombres del/la bachiller	AYLAS LÓPEZ, Flor Milagros	
Código	03170118	
DNI	70390684	
Apellidos y nombres del/la bachiller	GUZMÁN ANTONIO, Yeny Myrian	
Código	03173202	
DNI	70745695	
Identificador de la entrega	2115627772	
Fecha de recepción	09 de junio de 2023	
Fecha de verificación	13 de junio de 2023	
Informe de Originalidad		
Índice de similitud	Similitud según fuente	Resultado**
7%	Internet: 7% Publicaciones: 0% Trabajo del estudiante: 6%	APROBADO

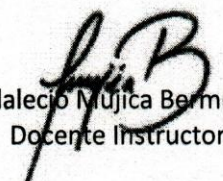
*El contenido de la tesis es de entera responsabilidad del tesista. La Comisión de Revisión se limita a subir al software Turnitin para su verificación respectiva.

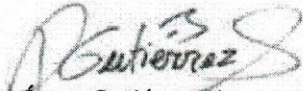
** Artículo 13.- La constancia de originalidad del trabajo de investigación deberá tener un porcentaje de similitud de un máximo de 30% para trabajos de pre grado, 25% para trabajos de post grado y 20% para los trabajos de investigación de los docentes que investigan (RESOLUCIÓN DEL CONSEJO UNIVERSITARIO N° 03/J -2021-UNSCH-CU de fecha 16/marzo/2021).

Para fines de constatación del informe de originalidad, adjuntamos los siguientes documentos en versión pdf:

1. Recibo digital de la tesis.
2. Tesis con resultados de similitud.
3. Reporte de informe de originalidad de la tesis.

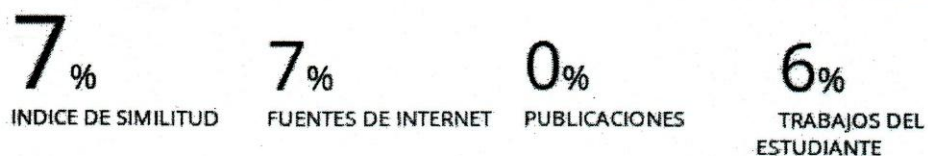
Atentamente,


Indalecio Mujica Bermúdez
Docente Instructor


Dr. Óscar Gutiérrez Huamaní
Docente Instructor

“El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 394 socos, ayacucho-2021”

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 30 words

“El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 394 socos, ayacucho-2021”

por Aylas López, Flor Milagros Guzmán Antonio, Yeny Myrian

Fecha de entrega: 13-jun-2023 09:18p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2115627772

Nombre del archivo: TESIS_ORIGINAL-Flor_Aylas_y_Yeny_Guzm_n.pdf (2.36M)

Total de palabras: 21839

Total de caracteres: 118362



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: Aylas López, Flor Milagros Guzmán Antonio, Yeny Myrian
Título del ejercicio: Educación Inicial
Título de la entrega: "El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje sig...
Nombre del archivo: TESIS_ORIGINAL-Flor_Aylas_y_Yeny_Guzm_n.pdf
Tamaño del archivo: 2.36M
Total páginas: 114
Total de palabras: 21,839
Total de caracteres: 118,362
Fecha de entrega: 13-jun.-2023 09:18p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 2115627772

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el
área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial
N° 394 Socos, Ayacucho-2021

TESIS

Para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial tula

PRESENTADA POR:

Bach. AYLAS LÓPEZ, Flor Milagros
Bach. GUZMÁN ANTONIO, Yeny Myrian

ASESORA:

Dra. AYALA ESQUIVEL, Della

AYACUCHO - PERÚ

2023



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER YENY MYRIAN GUZMAN ANTONIO, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL – EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL TEMPRANA.

En la ciudad de Ayacucho a los dieciocho días del mes de julio del año dos mil veintitrés, siendo a horas las cuatro de la tarde, se reunieron en el auditorio “José María Arguedas” de la Facultad de Ciencias de la Educación, el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela), la Mg. Carmen Rosario Miranda Bustios (Miembro) y la Dra. Delia Ayala Esquivel (Jurado - Asesor de Tesis), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 394 SOCOS, AYACUCHO - 2021**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación alumna Yeny Myrian GUZMAN ANTONIO, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Educación Bilingüe Intercultural Temprana.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por la recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por la sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de QUINCE (15).

Siendo a horas las cinco con cuarenta y nueve minutos de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela), la Mg. Carmen Rosario Miranda Bustios (Miembro) y la Dra. Delia Ayala Esquivel (Jurado - Asesor de Tesis).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 26 de julio de 2023.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN


Dr. GUALBERTO CABANILLAS ALVARADO
DECANO (e)

Registro N° 1402-2023
Recibo de Tesorería N° 005 - 00011367
Libro N° 04, folios 288 y 289
GCA/acc.



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER FLOR MILAGROS AYLAS LOPEZ, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL – EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL TEMPRANA.

En la ciudad de Ayacucho a los dieciocho días del mes de julio del año dos mil veintitrés, siendo a horas las cuatro de la tarde, se reunieron en el auditorio “José María Arguedas” de la Facultad de Ciencias de la Educación, el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela), la Mg. Carmen Rosario Miranda Bustios (Miembro) y la Dra. Delia Ayala Esquivel (Jurado - Asesor de Tesis), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 394 SOCOS, AYACUCHO - 2021**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación alumna Flor Milagros AYLAS LOPEZ, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Educación Bilingüe Intercultural Temprana.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por la recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó al aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por la sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de QUINCE (15).

Siendo a horas las cinco con cuarenta y nueve minutos de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Delia Ayala Esquivel (Directora de Escuela), la Mg. Carmen Rosario Miranda Bustios (Miembro) y la Dra. Delia Ayala Esquivel (Jurado - Asesor de Tesis).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 26 de julio de 2023.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN


Dr. GUALBERTO CABANILLAS ALVARADO
DECANO (e)

Registro N° 1401-2023
Recibo de Tesorería N° 005 - 00011366
Libro N° 04, folios 288 y 289
GCA/acc.