



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA
DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306
BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. NOEMI ELVA CONDORI MESTAS

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE


**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA
DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306
BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**

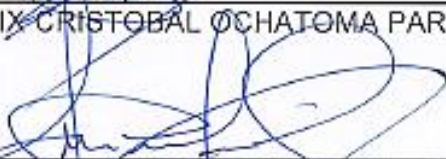
TESIS PRESENTADA POR:


Bach. NOEMI ELVA CONDORI MESTAS


PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : 
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO : 
Dr. FREDY TORIBTO CHALCO VARGAS

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS : 
Dra. DANYA CASTILLO MONROY

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 003-2025-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 02 de enero de 2025.

VISTOS:

El Expediente N° 009-2025 presentado por el (la) Bachiller: **NOEMI ELVA CONDORI MESTAS** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE : Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
- 1ER. Miembro : Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
- 2DO Miembro : Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 03 de enero a horas 10:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dra. DANYA CASTILLO MONROY**.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y CUMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Dr. Félix Cristóbal Paravicino
DECANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

- Jurados (3)
- Asesor de tesis (1)
- Interesado (1)
- C.c.
- Arch.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 176-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 02 de diciembre del 2024

VISTOS:

El registro de proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 2024 – CU- 17571, presentado (a) por el (a) **NOEMI ELVA CONDORI MESTAS**, quien solicita la revisión de su Borrador de tesis denominado: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; para optar el título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

En concordancia y cumplimiento de la Ley Universitaria N° 30220, en el Artículo 45 y en el Estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de Grados y Títulos se realiza de acuerdo a las exigencias Académicas que cada Universidad establezca en sus respectivas normas internas. Para la obtención de Título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de Suficiencia Profesional. De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la Directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI. Así mismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de Grados y Títulos. Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en caso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. APROBAR, el Borrador de Tesis denominado: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; presentado (a) por el (a) bachiller: **NOEMI ELVA CONDORI MESTAS**, para optar el título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe;
2. Ratificar, al asesor y los Jurados nominados por la Dirección de Unidad de Investigación.

PRESIDENTE	: Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
PRIMER MIEMBRO	: Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
SEGUNDO MIEMBRO	: Dr. Hugo Neptali Cavero Aybar
ASESOR	: Dra. Danya Castillo Monroy

3. DISPONER, el tiempo de ejecución y presentación de Borrados de Tesis de acuerdo al reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.
4. ENCARGAR, a la Dirección de la Unidad de Investigación, Comisión de Grados y Títulos, Secretaria Académica y Secretaria Administrativa, para dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE



DISTRIBUCIÓN:
UI-CGT/FACE
INTERESADO (A)



RESOLUCIÓN DECANAL N° 117-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 25 de octubre del 2024

VISTOS:

El registro de proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 2024 – CU-015417, presentado (a) por el (a) **NOEMI ELVA CONDORI MESTAS** quien solicita cambio del Primer y Segundo Miembro para la aprobación de proyecto de tesis: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; para optar el título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

En concordancia y cumplimiento de la Ley Universitaria N° 30220, en el Artículo 45 y en el Estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de Grados y Títulos se realiza de acuerdo a las exigencias Académicas que cada Universidad establezca en sus respectivas normas internas. Para la obtención de Título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de Suficiencia Profesional. De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la Directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI. Así mismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de Grados y Títulos. Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en caso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. **APROBAR**, el cambio del Primer y Segundo Miembro: para la aprobación del Proyecto de Tesis denominado: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; presentado (a) por el (a) bachiller: **NOEMI ELVA CONDORI MESTAS** para optar el título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe;
2. Ratificar, al asesor y los Jurados nominados por la Dirección de Unidad de Investigación.

PRESIDENTE	: Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
PRIMER MIEMBRO	: Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
SEGUNDO MIEMBRO	: Dr. Hugo Neptali Cavero Aybar
ASESOR	: Dra. Danya Castillo Monroy.

3. **DISPONER**, el tiempo de ejecución y presentación de Borrados de Tesis de acuerdo al reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.
4. **ENCARGAR**, a la Dirección de Unidad de Investigación, Comisión de Grados y Titulas, Secretaria Académica y Secretaria Administrativa, de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE



DISTRIBUCIÓN:
UI-CGT/FACE
INTERESADO (A)



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 012-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 12 de julio del 2024

VISTOS:

El registro de Proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 08702-2024, presentado (a) por el (a) NOEMI ELVA CONDORI MESTAS, quien solicita aprobación de proyecto de tesis: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NUMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**; para optar el Título profesional de licenciado (a) en educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

En concordancia, con la ley universitaria N° 30220, en el artículo 45 y en el estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de grados y títulos se realiza de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establece en sus respectivas normas internas. Para la obtención del Título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de suficiencia profesional. De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI. Así mismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de grados y títulos. Estando conferido las facultades el señor (a) decano y en uso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. APROBAR, la rectificación del proyecto de tesis: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NUMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**, para obtener el Título profesional de licenciado (a) en EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE.
2. RATIFICAR, a los jurados y asesor nominados por la dirección de la unidad de investigación

Presidente	: Dr. Félix Cristóbal Ochatoma Paravicino
1ER. Miembro	: Dr. Edgar Atamari Apaza
2do. Miembro	: Dr. Norma Elena Flores Viza
Asesor	: Dra. Danya Castillo Monroy
3. DISPONER, el tiempo de ejecución y presentación de borrador de tesis de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la facultad de ciencias de la educación.
4. ENCARGAR, a la dirección de unidad de investigación, comisión de grados y títulos, secretaria académica y secretaria administrativa, de dar el cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
OFICINA DE INVESTIGACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
UI-CGT/FACE
INTERESADO (A)
D-FCOP/azq



JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	11%
2	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	Submitted to unia Trabajo del estudiante	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	NOEMI ELVA CONDORI MESTAS
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	75603205
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0003-0571-6438
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41007095
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9456-6491
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589



Línea de investigación	GESTION DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordenadas. Latitud: -15.488650 Longitud: -70.138651 https://maps.app.goo.gl/8RMJgDgzCCnP8RH76</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	JULIO 2024 – ENERO 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01


 UNIVERSIDAD ANDINA
 NESTOR CALLES VELÁSQUEZ
 FÉLIX C. OCHOA PARRA
 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



 Carlos Vargas
 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo NOEMI ELVA CONDORI MESTAS, identificado con DNI
Nro. 75603205 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional**
- Programa de Segunda Especialidad,**
- Programa de Maestría o Doctorado**

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

“ JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO
EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
Nº 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023 ”

Asesorado por: Dra. DANYA CASTILLO MONROY

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 06 de enero del 2025

ASESOR

FIRMA (obligatoria)



Huella





DEDICATORIA

A Dios y a mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se le debo a ustedes y entre los que se incluye este. Me formaron con reglas y algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis metas.

Autora: Noemi Elva



AGRADECIMIENTO

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar con este proceso de obtener de uno de los anhelos más deseados.

A mis padres que siempre me brindaron su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos académicos y personales. Ellos son los que me han impulsado a perseguir mis metas; a nuestros docentes de la escuela de Educación por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial a los jurados quien han guiados con su paciencia y su rectitud como docentes y a la institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, por su valioso aporte en el presente trabajo de investigación.

Autora: Noemi Elva



ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Exposición de la situación problemática.....	1
1.2. Formulación del planteamiento del problema.....	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos.....	3
1.3. Justificación de la investigación.....	3
1.3.1. Justificación teórica.....	3
1.3.2. Justificación práctica.....	3
1.3.3. Justificación metodológica	4
1.4. Objetivos	4



1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Hipótesis.....	5
1.5.1. Hipótesis general	5
1.5.2. Hipótesis específicas	5
1.6. Variables e indicadores	6
1.6.1. Conceptualización de variables	6
1.6.2. Operacionalización de las variables.....	7
CAPÍTULO II.....	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes del estudio	8
2.1.1. A nivel internacional.....	8
2.1.2. A nivel nacional.....	10
2.1.3. A nivel regional o local	12
2.2. Bases teóricas.....	14
2.2.1. Juegos lúdicos	14
2.2.2. Teoría científica que sustenta el juego lúdico	16
2.2.3. Dimensiones de juegos lúdicos.....	17
2.2.4. Características de los juegos lúdicos:.....	18
2.2.5. Noción básica de número	19



2.3. Marco conceptual	27
CAPÍTULO III	29
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1. Enfoque de la investigación.....	29
3.2. Tipo de investigación	29
3.3. Nivel de investigación	29
3.4. Diseño de investigación.....	30
3.5. Población y muestra	30
3.5.1. Población	30
3.5.2. Muestra	31
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de información	32
3.6.1. Técnicas de la investigación	32
3.6.2. Instrumentos de la investigación	32
3.7. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis.....	33
CAPÍTULO IV	35
RESULTADOS	35
4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos.....	35
4.2. Proceso de la prueba de hipótesis	47
4.3. Discusión de resultados	62
CONCLUSIONES	65



RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS	67
ANEXOS	74
Anexo 01. Matriz de consistencia	75
Anexo 02. Instrumento(s) de la investigación	76
Anexo 03. Constancia de aplicación de Instrumento(s) de la investigación.....	97
Anexo 04. Panel fotográfico	99



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	7
Tabla 2 Esquema de representación del diseño de investigación	30
Tabla 3 Población de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023	30
Tabla 4 Instrumento de investigación	32
Tabla 5 Prueba de chi cuadrado	34
Tabla 6 Tabla cruzada entre la influencia de los juegos lúdicos y la noción básica de número en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023	35
Tabla 7 Tabla cruzada entre los juegos lúdicos y la dimensión de clasificación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023	38
Tabla 8 Tabla cruzada entre los juegos lúdicos y la dimensión de seriación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023	41
Tabla 9 Distribución de frecuencias entre los juegos lúdicos y la dimensión de seriación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023	42
Tabla 10 Tabla cruzada entre los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023	44
Tabla 11 Prueba de chi cuadrado entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la noción	



básica de números en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial
N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023 48

Tabla 12 Prueba de chi cuadrado para los juegos lúdicos y la dimensión de
clasificación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa
Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023. 51

Tabla 13 Prueba de chi cuadrado para los juegos lúdicos y la dimensión de seriación
en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia
Boniffati, Juliaca 2023. 54

Tabla 14 Prueba de chi cuadrado para los juegos lúdicos y la dimensión de
correspondencia en los niños y niñas de cinco años, de la Institución
Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023. 58



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución de frecuencia entre la influencia de los juegos lúdicos y la noción básica de número en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023 39

Figura 2 Distribución de frecuencias entre los juegos lúdicos y la dimensión de clasificación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023 42

Figura 3 Distribución de entre los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023 45



RESUMEN

La exploración realizada tuvo como finalidad principal, determinarse las influencias de los juegos lúdicos en los desarrollos de la noción básica de número en infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023, Con un diseño transversal no experimental, para este objetivo se realizó una exploración descriptiva de vinculación. Dado que la muestra se compuso por 72 casos, se usó como instrumento un cuestionario. Se usó el examen estadístico de Chi Cuadrado para las distribuciones de datos no paramétricos con el fin de evaluar la hipótesis general. Los resultados mostraron un valor de p de 0,000, que es menos que significativo ($\text{sig}=0,05$), y se aceptaría la hipótesis. El desarrollo del concepto fundamental de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca, en el año 2023, se ve favorecido en gran medida por juegos alternativos y lúdicos. Estas actividades no solo hacen que los aprendizajes sean más atractivos y accesibles, sino que también proporcionan un entorno donde los niños pueden explorar conceptos matemáticos de manera práctica y significativa. A través del juego, los niños pueden manipular objetos, contar, comparar cantidades y entender relaciones numéricas de una manera natural y sin presiones. Esta aproximación lúdica fomenta la curiosidad y el pensamiento crítico, permitiendo a los infantes desarrollar destrezas matemáticas fundamentales de manera autónoma. Además, los juegos lúdicos promueven la colaboración y la comunicación entre los niños, lo que refuerza su aprendizaje social y emocional mientras exploran conceptos numéricos. En resumen, integrar juegos lúdicos en el currículo educativo no solo mejora la comprensión de las nociones básicas de números, sino que también enriquece el desarrollo general de los niños en la I.E.

Palabras claves. Juegos lúdicos, noción básica de números, correspondencia.



ABSTRACT

The main purpose of the exploration carried out was to determine the influences of recreational games on the development of the basic notion of number in I.E. infants. Initial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023, With a non-experimental cross-sectional design, for this objective a descriptive exploration of linkage was carried out. Since the sample was made up of 72 cases, a questionnaire was used as an instrument. Chi Square statistical examination was used for nonparametric data distributions to evaluate the general hypothesis. The results showed a p value of 0.000, which is less than significant ($\text{sig}=0.05$), and the hypothesis would be accepted. The development of the fundamental concept of numbers in I.E. infants. Initial No. 306 Barcia Boniffati, Juliaca, in the year 2023, is greatly favored by alternative and recreational games. These activities not only make learning more engaging and accessible, but also provide an environment where children can explore mathematical concepts in a practical and meaningful way. Through play, children can manipulate objects, count, compare quantities and understand numerical relationships in a natural and pressure-free way. This playful approach encourages curiosity and critical thinking, allowing infants to develop fundamental mathematical skills autonomously. Additionally, playful games promote collaboration and communication among children, reinforcing their social and emotional learning as they explore number concepts. In summary, integrating playful games into the educational curriculum not only improves the understanding of basic notions of numbers, but also enriches the general development of children in I.E.

Keywords. Playful games, basic notion of numbers, correspondence.



INTRODUCCIÓN

Sin embargo, el objetivo del desarrollo integral de un niño o una niña ha sido visto de manera diferente dependiendo del período histórico, la nación y el lugar en el que ocurre este proceso. Esto lo ha contaminado con muchos conceptos al mismo tiempo. examinar cómo se desarrolla y cambia el niño a partir de las investigaciones que se han realizado sobre el tema (Romero 2019). La formación integral de los alumnos mediante el uso de métodos, materiales y recursos de aprendizajes que fomenten el dominio del tema estudiado, así como la preparación para el empleo productivo y el desempeño adecuado en la sociedad, es una de las finalidades más importantes de la educación inicial.

Dado que las matemáticas son disciplinas que se ocupan del examen de cantidades, espacio, formas, transformaciones y conexiones, se considera una materia fundamental muy esencial. De la misma manera, está constantemente presente porque permite desarrollar estrategias matemáticas para pensar y actuar en muchos contextos, completar tareas numéricas, permitir que los niños experimenten eventos de manera lúdica y facilitar la comunicación con el mundo natural. Minedú (2015). "Dado que los beneficios de aprender en un ambiente divertido trascienden la edad, los juegos se emplean a cualquier edad", según Chamoso et al. (2004) (pág. 50). Según Piaget (1985), los niños pueden utilizar el juego para expresar una variedad de necesidades y circunstancias que ayudan en el desarrollo de sus destrezas cognitivas, motoras y sociales, incluida la capacidad de reconocer objetos, números, colores, conciencias espaciales y amistades. Baroody (2000) afirma que "Podemos referirnos a una noción numérica una vez que se llega a estas ideas de orden lógico y se las comprende como conceptos que están conectados entre sí".



Hay cuatro capítulos en el estudio:

En el primer capítulo se hace referencia al planteamiento del problema de exploración, que comprende la descripción del tema, la formulación del problema, los objetivos de la exploración y la importancia y justificación de la exploración.

Los fundamentos teóricos de las variables de exploración se explican en el segundo capítulo; en particular, se menciona la historia del estudio, los marcos teóricos y conceptuales, las hipótesis y las variables de investigación.

La metodología, que describe la población, la muestra y las técnicas de muestreo; los procesos, técnicas y equipos de recaudación de información; y el alcance, tipo y diseño del estudio se presentan en el tercer capítulo.

Los elementos administrativos, incluidos el presupuesto, las finanzas y el cronograma de actividades, se tratan en el cuarto capítulo.

Como necesidad básica e imprescindible para su éxito académico, personal y social, se prevé que la presente investigación ayude a los niños del IV ciclo de primaria a mejorar sus hábitos de estudio y comprensión lectora.





CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

Según Piaget (2010) a través del juego, el niño aprende sobre su entorno y la realidad. Sus actividades de ocio le sirven como vehículo para expresar sus sentimientos, estados de ánimo, expectativas y problemas. El niño pasa de la etapa sensorio-motora, en la que adquiere conocimientos fundamentales a través de los sentidos, a la etapa formal, en la que comienza a pensar de forma formal o abstracta y desarrolla progresivamente su personalidad. Aquí, el juego apoya el crecimiento de las habilidades y disposiciones del jugador; en consecuencia, brinda al niño las oportunidades de practicar y/o capacitarse en un ambiente virtual donde madura y desarrolla su potencial, haciéndolo parecer capaz de manejar y superar desafíos de la vida real.

Albornoz (2015). Durante al menos cuarenta años, se han hecho una serie de modificaciones en las formas en que el alumnado deben estudiar en los distintos niveles de la EBR en todo el mundo. Estos cambios han incluido un paso del



autoritarismo de las escuelas convencionales a las democráticas. La nueva escuela se llama constructivista. Estos cambios (es decir, la idea de que los niños deberían aprender jugando) están arraigados en las actividades recreativas.

Las teorías de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Brunner y otros han sido adoptadas por naciones occidentales y desarrolladas e incorporadas a sus propios planes de estudios. Como resultado, ahora sirven como base psicopedagógica para el trabajo que sus instructores realizan con sus alumnos diariamente.

Alsina (2006). Si bien son lentos, incrementales y persistentes, a nivel nacional se produjeron una serie de cambios en la manera en que se aborda el procedimiento de enseñanzas-aprendizajes. El maestro omnisciente ya no tiene la última palabra ni la fuente del conocimiento emerge de él. Los métodos habituales con los que tradicionalmente se ha tratado a los alumnos están más que plasmados en estas frases. De acuerdo con las nuevas creencias que definen el nuevo diseño curricular, se utilizan tácticas activas para alentar a los estudiantes a aprender, mantenerse comprometidos y comprender que estudiar es como jugar y que realmente se puede jugar. y obtener conocimientos. En este sentido, las actividades basadas en el juego se encuentran entre los mejores recursos de aprendizaje disponibles para los niños.

1.2. Formulación del planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

PG. ¿Cómo influye los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023?



1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la noción de clasificación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023?

PE2. ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la noción de seriación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023?

PE3. ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la noción de correspondencia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023?

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Justificación teórica

La adopción de un programa de juegos recreativos en el aula beneficiará tanto a infantes y al mismo tiempo mejorará su aprendizaje, lo que legitima la investigación actual.

Para que esto ocurra, el instructor debe brindarle al niño un ambiente de aprendizaje positivo en el aula, lo que implica poner al alcance del niño materiales interesantes y pertinentes sobre el programa de juegos recreativos.

1.3.2. Justificación práctica

El componente instruccional enmarca la contribución de la exploración. Informar a los equipos directivos de las I.E. sobre los resultados de la investigación para que incluyan los desarrollos de las capacidades de los infantes en su programa de formación. Notificar a los educadores sobre los factores más importantes



encontrados en los hallazgos para que puedan considerar formas de mejorar los resultados del aprendizaje matemático de sus estudiantes.

1.3.3. Justificación metodológica

Desarrollar una conciencia crítica, fomentar una actividad progresiva y reflexiva y proyectar una educación más práctica mediante el uso de materiales tangibles y juegos educativos son las finalidades de la educación contemporánea. Los aprendizajes deben adaptarse a la nueva escuela e incluir métodos de enseñanza nuevos, creativos y dinámicos. Sugerir al equipo directivo que incluya información sobre cómo mejorar los logros de los aprendizajes en los campos de las matemáticas en la asistencia a sus instructores.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

OG. Determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

OE1. Determinar la influencia de los juegos lúdicos en la noción de clasificación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023

OE2. Explicar la influencia de los juegos lúdicos en la noción de seriación en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023



OE3. Determinar la influencia de los juegos lúdicos en la noción de correspondencia en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023

1.5. Hipótesis

1.5.1. *Hipótesis general*

HG. Los juegos lúdicos influyen positivamente en el desarrollo de la noción básica de números en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023

1.5.2. *Hipótesis específicas*

HE1. Los juegos lúdicos influyen positivamente en la noción de clasificación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023

HE2. Los juegos lúdicos influyen positivamente en la noción de seriación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023

HE3. Los juegos lúdicos influyen positivamente en la noción de correspondencia en los niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023.



1.6. Variables e indicadores

1.6.1. *Conceptualización de variables*

Variable independiente

Juego Lúdicos

Variable dependiente

Aprendizaje del área de matemática



1.6.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego lúdico	Quintero et al. (2016) "el juego lúdico realmente es una herramienta que no puede faltar en el ejercicio profesional de la docente de primera infancia, quien puede generar, para los niños, ambientes de aprendizaje agradables, motivantes y cargados de lúdica" (2016, p. 165).	Juego de construcción	Jugando "Guárdame en mi cajita". Jugando a clasificar con "Chapitas de colores". Jugamos con las Regletas Cuisenaire. Jugando a la ronda "cada uno con su pareja". Jugamos la recta numérica. Jugamos a clasificar figuras geométricas. Jugamos a las secuencias numéricas. Aprendo jugando hacer correspondencia Jugamos a relaciona y establece objetos según su correspondencia".	- En inicio - - En proceso Logro esperado
	Castro y Castro (2011), menciona que son aquellas nociones que el niño debe aprender e interiorizar para posteriormente pueda adquirir la noción del número, entre estas nociones está la seriación, comparación, clasificación y correspondencia, así mismo cuando el niño ya ha adquirido estas nociones entonces podrá comprender la noción de número (p.22).	Clasificación	Agrupar figuras geométricas por forma Agrupar figuras geométricas por tamaño Agrupar figuras geométricas por color Ordenar objetos del más grande al más pequeño Ordenar objetos del más grande al más pequeño Representar gráficamente el ordenamiento. Ordenar objetos de manera descendente con la regleta. Ordenar bloques lógicos de forma ascendente con la regleta. Establecer relaciones de correspondencia de uno a uno entre colecciones de objetos. Unir con línea los dibujos que tienen la misma cantidad de objeto. Relacionar uno a uno con número y figuras geométricas.	
		Seriación	Relacionar estación del año con su respectivo estado Relacionar animal con su respectivo funcional de comida.	
Noción básica de número		Correspondencia		



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. A nivel internacional

García, (2020) en su exploración “Los juegos como métodos de aprendizajes matemáticos en educación infantil”, utilizando la observación como herramienta y una metodología descriptiva, el autor de la investigación llegó a la siguiente conclusión: "El juego ayuda al alumnado a desarrollar sus habilidades matemáticas y es un recurso que se puede implementar fácilmente en cualquier aula porque requiere pocos materiales" y siempre está disponible para su uso. (p.52).

Pizarro y Rivera, (2019) en su exploración “Efectos de estrategias lúdicas en los desarrollos de pensamientos numéricos de las operaciones de sumas y multiplicaciones”. Con un grupo control y experimental, los autores utilizaron una técnica de diseño experimental cuantitativo (cuasi-experimental). 71 alumnos de quinto grado de primaria proporcionaron información para la muestra y los profesionales evaluaron las herramientas, que incluyeron pruebas previas y posteriores. El estudio encuentra que: “Las tácticas lúdicas son enfoques dinámicos



que permiten que el aprendizaje provenga del entorno utilizando el juego como factor facilitador. Impactan positivamente en la adquisición de destrezas matemáticas y de resoluciones de problemas" (p.7).

Encalada, (2019) en su exploración "Estrategias lúdicas para los desarrollos de nociones de cantidades y números en el nivel inicial 2, de la Escuela básica Carlos Rigoberto Vintimilla". Fue una investigación de enfoque mixto utilizando la técnica hipotético-deductiva en cuanto a metodología. Tres docentes y ocho estudiantes de primer nivel compusieron la muestra de estudio, y el método de observación y las fichas de observación sirvieron como instrumentos de exploración. "Mediante el uso de métodos de juego, los estudiantes pudieron hacerse cargo de su propia educación, explorar, comprender por qué suceden las cosas y hacer de las matemáticas una materia más divertida", concluye el estudio. (p. 57).

Correa, (2018) en su exploración "Los juegos como estrategias lúdicas para motivarse los acercamientos a los conocimientos de las matemáticas en los infantes de 4 y 5 años del C.D. Infantil - CDIVilla Esperanza del municipio de Ayapel-Córdoba", la hoja de observación fue la herramienta utilizada en este estudio cualitativo, que se basó en el enfoque de exploración acción participativa e incluyó a 22 niños en la muestra. "La estructura, la distribución y el diseño del entorno trabajan juntos para promover el juego y convertirlo en un espacio seguro y saludable que fomenta experiencias sorprendentes que permiten a las personas acercarse al conocimiento aritmético con entusiasmo", concluyó el estudio. (p.51).

Aviles, Baroni y Silis (2019) en su exploración "Estimulaciones de Conceptos Básicos para mejorarse los desarrollos de los pensamientos Lógicos-Matemáticos en infantes de 4 a 5 años", de la Universidad de Bio Bio-Chile. Se realizó un estudio



cuasiexperimental utilizando un diseño cuantitativo y pruebas previas y posteriores a 134 estudiantes, hombres y mujeres, matriculados en el primer nivel de transición de tres instituciones educativas. Este estudio encontró que los rendimientos del alumnado incrementan considerablemente cuando se fomenta el aprendizaje de estas ideas. El análisis estadístico realizado sobre los hallazgos previos y posteriores al examen de cada estudiante evaluado respalda esta afirmación. Se obtuvo un valor mediante la prueba estadística. (v-p).

2.1.2. A nivel nacional

Terrazo, et al., (2020) en su exploración "Los juegos didácticos en los aprendizajes de las nociones matemáticas en la I.E. N.º 329 de Huancavelica". La muestra se compuso por 40 infantes en edad preescolar de cinco años, 20 de los cuales eran GC y 20 de los cuales eran GE. El enfoque utilizado fue el de nivel explicativo. "El hecho de que el 80% de los infantes lograron superar el nivel proyectado sugiere que el método del juego didáctico contribuyó significativamente al crecimiento de la adquisición independiente de conceptos matemáticos", concluyen los científicos. (p.28).

Loje, (2019) en su exploración "Propuestas de programas de actividades lúdicas para los desarrollos de las nociones de los números y cantidades de las áreas de matemáticas del nivel inicial". Se ejecutó un examen previo y un examen posterior a los trece infantes de 5 años que compusieron la muestra de la exploración. Utilizando el diseño experimental de la técnica de exploración. "Dado que el programa de actividades recreativas fue una forma eficaz de mejorar el concepto de números, nos ha permitido desarrollarlo aún más", afirma el autor. (p.86).



Neyra, (2020) en su exploración "Programas de juegos lúdicos para mejorarse las nociones de números en el área de matemática en infantes de 4 años de la I.E 209 santa Ana Trujillo". Utilizamos una muestra de doce niños como parte de nuestro proceso de diseño preexperimental de investigación aplicada. "En el primer nivel, las actividades recreativas mejoraron enormemente el rendimiento en las comprensiones de los conceptos de números en los campos de las matemáticas", constata el autor. (p.60).

Carrera, (2018) en su exploración "Programas de juegos lúdicos para desarrollarse nociones básicas de las matemáticas en infantes de 5 años, Los Olivos". La muestra la constituyeron veinte grupos de control y veinte grupos experimentales, y el instrumento utilizado fue una ficha de observación. La metodología fue una investigación cuasiexperimental y cuantitativa. A partir del valor de probabilidad de un contraste bidireccional asociado con t , el autor llega a la conclusión de que "El despliegue del programa mejoró el desarrollo de ideas matemáticas fundamentales". Se observan diferencias significativas respecto al pretest si se obtiene 0,05. (p.11).

Iturraran, (2019) en su exploración "Aplicaciones de Juegos lúdicos para los desarrollos de los pensamientos lógicos matemáticos en infantes de cinco años de la I.E. Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali". El método usó un diseño preexperimental y una metodología de investigación aplicada cuantitativa con una muestra de treinta jóvenes. La conclusión del autor está respaldada por un examen T con un umbral confiable del 95%, un umbral significativo del 5% y un valor de p inferior a 0,05. "Los juegos tienen un impacto significativo en los desarrollos de los pensamientos lógicos matemáticos de infantes de cinco años" (p.7).



Iturraran, (2019) en su exploración "Aplicación de Juegos lúdicos para los desarrollos de los pensamientos lógicos matemático en infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali". Utilizando una muestra de treinta niños, la técnica fue un enfoque de exploración cuantitativa y aplicada con un diseño preexperimental. El examen T con un umbral confiable del 95%, un umbral significativo del 5% y un valor de p inferior a 0,05 respaldan la conclusión del autor de que "El desarrollo de los razonamientos lógicos matemáticos de los infantes de cinco años se ve muy afectado por los juegos". (p.7).

2.1.3. A nivel regional o local

Huarilloclla Mamani, Blasida, (2022) En la exploración tuvo por finalidad establecerse la vinculación de los juegos educativos en los aprendizajes de matemáticas de los infantes de 5 años. La muestra de la exploración, que estuvo conformada por 29 niños de 5 años, es comparable a su población por su diseño transversal no experimental, tipo básico, nivel descriptivo correlacional y enfoque hipotéticos deductivos. "Uno de los instrumentos utilizados en el procedimiento de recaudación de información fue una hoja de observación de juegos educativos con diez ítems y calificación en escala Likert, así como listas de cotejos del área matemática con 10 indicaciones, gráficos de barras y tablas de distribución de frecuencias, junto con su análisis e interpretación como parte del tratamiento estadístico, $R = 0,884$, que indica una alta vinculación positiva con un valor de p de $0,000 < 0,05$, fue el resultado de usar la vinculante de Pearson para la validación. Las investigaciones indican que los juegos educativos influirían significativamente en la vida de los infantes de cinco años. comprensión de las matemáticas.



Ortiz, (2020) en la exploración "El juego como estrategias didácticas para mejorar los aprendizajes lógicos-matemáticos de los infantes de 5 años de la I.E. Particular "Nuevo Amanecer" Puno 2013" de la Universidad de César Vallejo- Filial Piura. En este estudio cuantitativo y cualitativo, que utilizó un diseño emergente, participaron 23 infantes de 5 años de edad de la I.E. Privada. Se determinó que los aprendizajes lógicos-matemáticos de los infantes de cinco años se potenciaba mucho con las actividades de aprendizaje lúdico (jugamos con vasos, masa, agua, papeles, pesca de números, juego de dados y carreras de vehículos). que fueron incluidos en la fase de acción. Previo a las implementaciones del plan de acción se consideró que los infantes de 5 años de la I.E. Privada "Nuevo Amanecer" presentaban un bajo nivel de aprendizaje lógico-matemático; Es decir, el 100% no logró identificar el tamaño mediano de los ítems (tabulación 02); El 73% de los infantes no pudo identificar personas o cosas de gran tamaño (tabulación 03); Cuando se trató de serializaciones de objetos por color, forma y una o dos características, el 100% de los jóvenes no logró seguir secuencias de mayor a menor y de menor a mayor (tabulación 04); el 80% no pudo identificar el cuantificador alguno-ninguno y el 93,3% no pudo contar cinco ítems (tabulación 05); De igual forma, el 93,3% de los niños no supo identificar ni escribir los números del 1 al 9 (tabulación 06); el 100% no supo identificar y nombrar las figuras geométricas del rombo (tabulación 07); El 100% de los niños no logró localizarse entre o en medio de sus pares, ni 12 reconocieron su derecho; el 93,3% no lograría ubicarse de cerca-lejos de un objeto o persona, ni podría reconocer su derecho sobre el material gráfico (tabulación 09); El 80% de los niños no supo distinguir entre la mañana, la tarde y la noche, y el 100% de los niños no supo identificar actos que tienen lugar en determinados momentos del día o que no están situados en el tiempo (hoy, ayer o mañana).



2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

a. Definición

Mallart, (2000). Los juegos lúdicos se consideran una herramienta de enseñanzas y aprendizajes que ofrece a los alumnos una nueva perspectiva. (p.125).

Según Mendoza (2020), los juegos son actividades vitales para los niños de todas las edades ya que aporta una serie de beneficios para el desarrollo general. Varios investigadores y educadores han dado prioridad al juego debido a su profunda influencia en la vida humana. (p.15).

Por el contrario, Gallardo (2018, citado por Caballero, 2021) denomina al juego "Una actividad imprescindible para el crecimiento del niño". También, fomentaría los valores, el cumplimiento de la ley y la receptividad a nueva información. (p.865).

b. Importancia de juegos lúdicos

Tal como señalan, Vásquez, (2019); Aucouturier (2004); y Lleixá (2004), coincidirían en que los siguientes factores hacen que los juegos de ocio sean cruciales:

Los juegos lúdicos son fundamentales para promoverse los desarrollos integrales de los infantes de acuerdo con las necesidades e intereses. La coordinación, el crecimiento físico, mental y emocional, el equilibrio emocional y social, la espontaneidad, la libertad y la promoción de una comunicación efectiva entre los niños se ven facilitados por el juego lúdico; Jugar es crucial para los niños porque aprenden a identificar colores, sonidos y formas (y a menudo lo hacen solos), usan sus cuerpos para comunicar sus emociones y obtienen la confianza que necesitan



para mejorar sus habilidades lingüísticas. Los juegos lúdicos son muy importantes para los desarrollos de los infantes ya que es divertido y tiene un impacto significativo en el aprendizaje y el crecimiento saludable de las destrezas sociales y emocionales. Para los infantes, jugar es una manera fantástica de exponerlos al mundo, donde pueden probar cosas nuevas y actuar para aprender. El juego es crucial para los aprendizajes y los desarrollos, ya que es un objetivo en sí mismo con cualidades únicas. Al fomentar las conexiones neuronales que resultan en la producción de sustancias químicas cerebrales saludables, el juego ayuda en su aprendizaje y desarrollo. El juego funciona como una ayuda para los aprendizajes; en este caso, está construido de maneras integrales y apoyan las neuronas que producen hormonas de los cerebros, lo que tiene varias ventajas para el jugador.

c. El juego y su relación con la matemática

Chacón (2009, citado por Gallego, et. al., 2020). Según él, "el juego y el aprendizaje tienen una relación natural; los verbos "jugar" y "aprender" van de la mano". Ambos términos sugieren conquistar desafíos, identificar rutas, practicar, desviarse, crear, especular y triunfar. Divertirse, progresar y mejorar (p.2). Por lo tanto, los profesores deberían adoptar los juegos como técnicas que permitan a los alumnos divertirse mientras adquieren nuevas destrezas.

Como técnica de enseñanza dinámica, los profesores utilizan juegos para crear interacciones entre estudiantes, textos y situaciones. En consecuencia, la clase seguirá inspirada.



d. Fases de juegos lúdicos

Acorde Loje, (2019) al contribuir a la aplicación de la propuesta en el esfuerzo de estudio, sostiene que el juego recreativo contiene fases que se consideran significativas para evaluar. Estas fases incluyen:

Introducción: Contiene los procedimientos o actividades que posibilitan el inicio de un juego, tales como contratos o convenios que posibilitan el establecimiento de clases o reglamentos de juego.

Desarrollo: A lo largo de esta fase se planifican las acciones de los alumnos de acuerdo con las reglas de los juegos.

Culminación: Cuando una persona o grupo de jugadores logra el objetivo cumpliendo las reglas, o cuando acumulan más puntos, demostrando contenido superior y dominios de habilidades, el juego termina.

2.2.2. Teoría científica que sustenta el juego lúdico

a. El juego lúdico se sustenta en los siguientes autores:

Vygotsky (1978, citado por Azua y Pincy, 2019). Afirma que los juegos son herramientas o recursos socioculturales que ayudan a los desarrollos psicológicos de los infantes y les ayuda a comprender funciones cognitivas como la memoria voluntaria y la atención. (p.146).

Como afirma Vygotsky (1982, citado por AzurePincy, 2019). En su teoría constructivista sostiene que "Por encima de todo, el juego es un catalizador para el crecimiento mental del niño y para un mundo en constante cambio". Los niños pueden centrar fácilmente su atención y memorizar información mientras juegan de una manera divertida y consciente. Citado por Azua y Pincy (2019), Vygotsky (1982). Por



tanto, el infante construye sus propios aprendizajes y sus entornos sociales y culturales a través del juego. Jugar con otros niños le ayuda a comprender mejor las realidades de su entorno social natural. (p.50).

La filosofía de Piaget (1932, 1945, 1966, referenciada por Azua y Pincay, 2019), Piaget (1946) describe "El juego como guía de comportamiento y actividad con un propósito" (p. 30). "Los juegos se podrían clasificar en 4 categorías: reglas, estructura, simbólicos y motores" (p. 381). Los dos primeros tipos de juegos (motor, simbólico e intelectual) se alinean con los distintos marcos de cada etapa del crecimiento intelectual de un niño, mientras que el último tipo (juegos de construcción basados en reglas) es el más sorprendente. tarde, como resultado de su construcción a partir de dos maneras anteriores, las fórmulas motoras y los símbolos, que ahora están integradas en ellos y continúan regidas por la regla.

Por el contrario, según Ausubel (1973), el aprendizaje significativo se basa en el conocimiento existente de una persona, así como en la información recién adquirida. El conocimiento pasado de una persona y la nueva información interactúan debido a los cambios drásticos en la disposición jerárquica del conocimiento. conectados, constituye un nuevo conocimiento significativo. Además, puede adoptar varias formas según la metodología de enseñanza, los antecedentes del estudiante y las experiencias y conexiones individuales de cada niño o niña.

2.2.3. Dimensiones de juegos lúdicos

Piaget, (1946), Diaz, (2012); Gonzalo (2012), Silva (2004), estoy de acuerdo en que el aspecto de los juegos de ocio es:

- a. Juego de construcción: Silva (2004). Tienen la particularidad de incluir elementos relacionados con la gestión de prioridades espaciales y pueden ser



considerados como un componente del juego simbólico. El campo lógico-matemático se ve significativamente impactado por ellos (p.204). En similar línea, Cofre y Tapia (2006) describen “Este es el tipo de actividades en las que el joven puede aplicar sus habilidades de pensamiento lógico y mejorar su creatividad creando formas geométricas basadas en sus propios estándares”.

Sin embargo, Majón (2019) señala que “Las estructuras muestran cómo el juego infantil tiene un enorme potencial educativo”. A los dos años, los infantes empiezan a realizar esta acción con mucha emoción y continúan realizándola durante largos periodos de tiempos (p.25).

b. Juegos lógicos: Tapia y Cofre (2006). Estos juegos son excelentes para perfeccionar las habilidades matemáticas. Para lograrlo, necesita una variedad de herramientas para estudiar, analizar y comprender ideas matemáticas, incluidas placas y bloques lógicos (p. 18).

Llancari y Huamán (2019) lo describen como componentes educativos u objetos de conocimiento que han sido desarrollados a lo largo del tiempo por grandes mentes y organizados por educadores para ayudar a inspirar y motivar de maneras divertidas, interactivas, orientadoras y reguladoras, los mejoramientos de las habilidades de los alumnos, las capacidades lógicos-intelectuales, los procesos de análisis sintéticos, los razonamientos inductivos-deductivos y las concentraciones, entre otras ventajas que sirven como condiciones para el aprendizaje. enseñar matemáticas (p.22).

2.2.4. Características de los juegos lúdicos:

Andrade (2010) Los juegos educativos tienen las siguientes cualidades:

- Despertar el interés de los estudiantes por el material.
- Los obligan a tomar decisiones.



- Inculcan en los alumnos la capacidad de colaborar entre sí en actividades relevantes y completarlas juntos.
- Requieren la aplicación de la información aprendida en las diversas áreas o disciplinas conectadas.
- Se utilizan para el desarrollo de habilidades y para reforzar y verificar la información aprendida en las sesiones de demostración.
- Son actividades pedagógicas dinámicas que, al limitar el tiempo y conjugar variaciones, ayudan a los estudiantes a adaptarse más rápidamente a los procedimientos sociales dinámicos de sus vidas. También desafían las reglas del aula y el papel autoritario e instructivo del profesor porque permiten a los estudiantes expresar su creatividad.

2.2.5. Noción básica de número

2.2.5.1. Definición de noción de un número

Bautista (2010, citado por Encalada, 2019), definió que las nociones de números “El infante tiene la doble naturaleza de ser ordinal y cardinal debido a su capacidad para categorizar y ordenar los elementos de su entorno” (p.28). Por otro lado, Figueiras, (2014), explica cómo un niño aprende la noción de números absorbiendo y combinando experiencias, como reconocer y comparar tamaños (ambos y) y percibir tamaños (muchos, pequeños).

a) Importancia de la noción de número

Vergnaud, (2010), Dijo que “el concepto matemático más importante que aprenden los alumnos en la educación primaria es la noción de números (p. 20). Un niño puede construir relaciones sociales con sus compañeros y quienes lo rodean a través del juego, por eso es tan importante”, según Cofre y Tapia (2008) (p.15).



b) Construcción de la noción de número

Desde el Minedu, (2013). "Construir" cantidades es el proceso de interpretar su significado utilizando cualidades previas que incluyen cardinalidad, ordinalidad, comparación, serialización, clasificación y cuantificación. Los niños pequeños adquirirán natural y espontáneamente una variedad de rasgos que pueden utilizar para medir, evaluar y comparar cosas en las medidas en que tengan las oportunidades de explorar objetos concretos e importantes. En la vida cotidiana, por ejemplo, los infantes agrupan sus juguetes según características como colores, tamaños, formas, intereses y propósitos de los juegos.

Alsina (2006). El número se aprende en fases y como hallazgo del crecimiento de dos destrezas matemáticas: serialización y categorización, afirma (p.3).

c) Nociones básicas a trabajar para adquirir el concepto de número

Castro (1992), citado por Ramos y Bautista, (2018) Señala que "Piaget cree que el desarrollo del pensamiento lógico está correlacionado con la construcción de los números, y que en el nivel prelógico corresponde a un período prenumérico" (62). Dicho de otra manera, los datos numéricos se organizan según las fases de desarrollo y están íntimamente asociados con las etapas de desarrollos de los niños.

Los conocimientos numéricos no se dan ni se adquieren de la noche a la mañana; más bien, se logra a lo largo de un proceso que se desarrollaría desde la infancia hasta la edad adulta, según Maza (1989). El estudio de los orígenes del conocimiento puede proporcionar respuestas a su consistencia y las habilidades fundamentales que lo habilitan, independientemente de si el conocimiento cambia con la edad (p. 97)



d) Dimensiones de la noción de número

Delgado, (2021) y Lachi, (2019) Rojas y Quispe (2021): sugieren tres dimensiones, que incluyen:

Clasificación:

Lachi, (2015). Afirma que "La clasificación es una de las primeras maneras en que un infante adquiere las capacidades de volverse competente con los números y las operaciones. Permite reconocer las cualidades distintivas de cada cosa y luego agruparlas en grupos y clases" (p.319).

De manera similar, Rojas y Quispe (2021) lo describen como las capacidades que tiene una persona de clasificar elementos según atributos y estándares, como color, forma, tamaño, etc. Por ejemplo, los ladrillos lógicos son un material concreto. Con este material, el niño aprende a: Los triángulos y rectángulos se pueden agrupar, pero también se pueden dividir en bloques grandes, medianos y pequeños según su tamaño (p.21).

Seriación:

Delgado, (2021), afirma que "Implica ordenar metódicamente una colección de componentes según sus características o criterios, como pesos, tamaños, colores y formas" (p.13). Los autores afirman que para que el infante alcance ese conocimiento, las funciones de transitividad (las capacidades de crear un conjunto integral de componentes) y reversibilidad (las capacidades de organizar) son cruciales. identifica el elemento que comienza a serializar y, si ya están en orden, determina si el último elemento es mayor o menor, o viceversa.



Córdoba (2012). El proceso lógico de serialización consiste en ordenar metódicamente las variaciones entre componentes de los mismos grupos y series en función de las variaciones de uno o más atributos. Tamaños, pesos, espesores, colores, superficies, etc. (p.44).

Correspondencia:

Anglas, (2017). Las relaciones cualitativas comparables o simétricas podrían ayudar a los infantes a comprender la idea de clase, mientras que las asociaciones asimétricas les ayudan a comprender qué son series. Las asociaciones cuantitativas dan igualdad y orden, y sus asociaciones sirven como base para las cardinalidades. (p.22).

Teoría científica que fundamenta la noción de número

Acorde Córdoba, (2012). Según él, la teoría epistemológica de Piaget, que considera la inteligencia como un tipo de adaptaciones de los organismos a sus entornos y se generan a través de las asimilaciones y las adaptaciones apoya la idea de los números. Ajustarse a las necesidades de la realidad (p.23). Según Piaget, la inteligencia se desarrolla en tres etapas: la etapa sensorio-motora, que abarcan las edades de 0 a 18 meses; la fase preoperacional, que abarca las edades de 18 meses a 7 años; la 3ra etapa, que consiste en operacionalizaciones concretas espaciadas entre 7 y 12 años; y las operaciones formales, que abarcan las edades de 12 a 18 años. El período preoperacional, cuando el bebé exhibe su capacidad para representar objetos reales en el entorno utilizando símbolos, gestos, palabras, números e imágenes, es el foco del estudio que se realizó. (p.234).

2.2.5.2. El área la Matemáticas: Ministerio de educación. (2009).



El estudio de los números y los cálculos numéricos se conoce como matemáticas. El álgebra, el lenguaje de símbolos, operaciones y conexiones, es sólo un aspecto de ello. La geometría, el estudio de formas, proporciones y espacios, es sólo un aspecto de ello. La estadística, la disciplina de analizar conjuntos de datos y gráficos, es sólo un aspecto. El cálculo, el estudio de las transformaciones, los límites y el infinito, es sólo un aspecto del mismo. Todo eso y mucho más es lo que son las matemáticas. Las matemáticas son un método de razonamiento y pensamiento. Puede usarse para determinar si una noción es real o, al menos, si es probable que sea cierta. Cada día se encuentran nuevos conceptos en la materia de matemáticas, que también es un método de pensamiento que se aplica a una amplia gama de cuestiones en los negocios, el gobierno y la ciencia. Todos los países civilizados del mundo pueden entender este lenguaje simbólico.

Nociones básicas

Sin darse cuenta, niños y niñas recogen nociones básicas de su entorno. Debido a que enseña a los niños cómo gobernar las respiraciones tónicas, las posturas, los equilibrios y cómo organizar los espacios y los tiempos, el cuerpo sirve como primer punto de referencia para las concepciones espaciales. Esto ayuda en el desarrollo del esquema corporal, una representación del cuerpo en conexión con uno mismo y el medio ambiente. (Flores, 2016, pp. 1-2).

Desde el punto vista de Oma, (2019) "Desarrollar el pensamiento lógico, los razonamientos, las interpretaciones y las comprensiones de los números, los espacios, las formas geométricas y las medidas es la función principal de las nociones básicas" (p.3). En este enfoque, los conceptos se aprenden jugando, pero una vez que alcanzan el primer nivel, es necesario aprenderlos a lo largo de los procesos de



enseñanzas-aprendizajes, presentarlos y aplicarlos rigurosamente también a través del juego, primero de manera concreta y luego de manera más concreta. uno. abstracto, ya que fomentan el desarrollo de las habilidades de lectoescritura, así como los pensamientos lógicos, las interpretaciones, los razonamientos y las conciencias de los números, los espacios, las formas geométricas y las medidas.

Es crucial que la niña y el niño dominen los fundamentos de las matemáticas por sí solos, dentro de sus límites y considerando sus conocimientos previos. También deberían poder utilizar la información diversa que han adquirido durante su crecimiento (Mogrovejo, 2016, p. 5).

“Un niño desarrolla las ideas fundamentales de la educación temprana a partir de las experiencias adquiridas al interactuar con objetos tangibles, sus entornos y las circunstancias de su vida cotidiana” (Ministerio de Educación, 2014, p. 21).

A través de este contacto, puedes categorizarlos, secuenciarlos y compararlos construyendo mentalmente vínculos y comparaciones, así como similitudes y diferencias en sus cualidades. Darse cuenta de que adquirir conceptos fundamentales desde el principio es importante ya que no sólo enriquece las capacidades mentales y proporciona una base, sino que también promueve el crecimiento cognitivo.

para la vida media del primer nivel.

Noción de conservación de cantidad

Sugieren las capacidades de reconocer que las cantidades de una sustancia permanece constante independientemente de los cambios realizados en su estructura interna. Esta habilidad se desarrolla con el desarrollo y la experiencia. Aunque el niño de esta edad aún no ha establecido esta idea, las variables perceptuales tienen un impacto significativo. (Bautista, s.f.).



“Entre las tareas que se pueden trabajar con los niños se encuentran los conceptos de medición, conservaciones de longitudes, conservaciones de cantidades discontinuas, conservaciones de cantidades continuas, conservaciones de peso, conservaciones de equivalencias entre dos colecciones en correspondencias y conservaciones de superficies” (Bautista, s.f. p. 8).

El número como origen de aprendizaje

El número como representación directa de la realidad material fue el primero que surgió en el conocimiento matemático. Además, se establece que las enseñanzas de los números son fundamental tanto para la noción organizadora de la disciplina como para el proceso de apropiación de la información matemática por parte del infante. (Hernandez Aleman, 2006, p. 16).

Noción de número

Para (Bautista, s.f.) Las capacidades del niño para categorizar y ordenar elementos de sus entornos están representadas por el número, que tiene la doble característica de ser ordinal y cardinal (p.1).

Según Piaget (1992) en Batista (s.f.) "... una clase cuyas subclases se vuelven comparables mediante las supresiones de atributos, y un conjunto de unidades iguales entre sí; sin embargo, también son series ordenadas y, por tanto, un conjunto de relaciones de orden" (p. 3).

Citando a (Márquez, 2001): "Los números son objetos lógicos que se encuadran bajo determinadas conceptualizaciones". "Los números no provienen de agregados de cosas; un conjunto de objetos no se enumera" (p. 71). Desde este punto de vista, es posible garantizar que el número sea abstracto, permitiendo que se aprenda a través del medio utilizado para construir el aprendizaje.



Componentes básicos de un número

Según Quispihuamán (2018), quien cita a Piaget (1991), "Tres partes fundamentales componen el número: serialización, categorización y correspondencia" (p. 67)

Juegos matemáticos

Para (Sariego Piqueras, Terceño Bouza, y Martín Cuervo, s.f.) el juego sirve como herramienta matemática para practicar una serie de ideas. En el aula es necesario utilizarlos con frecuencia. Se pueden distinguir tres modalidades: juegos de procesos conocidos, juegos de conocimientos y juegos de estrategias (p.7). A continuación, se describe cada uno de ellos a la luz de los escritores enumerados anteriormente:

Juegos de procedimiento conocido

Estos son juegos con los que el alumnado está familiarizado y que podrían modificarse para centrarse en ideas que tanto el instructor como el estudiante encuentren interesantes, como cartas, rompecabezas y dominó.

Juegos de conocimiento

Estos juegos, como los paneles numéricos y los laberintos, están diseñados para abordar explícitamente un tema determinado; en otras palabras, ya se han tratado en clase anteriormente o sirven como introducción a una nueva.

Juegos de estrategia

Incluyen el uso de métodos para resolver problemas en los que podrían aparecer letras o números, como: Sudoku.



2.3. Marco conceptual

Noción de número

Para (Bautista, s.f.) "Las capacidades del infante para categorizar y ordenar elementos de su entorno es lo que da a los números su doble naturaleza de ordinales y cardinales" (p. 1).

La correspondencia

"La capacidad de un joven para crear conexiones simétricas e iguales entre dos objetos se conoce como correspondencia" (Quispihuamán, 2018, p. 25).

En otras palabras, cuando a un joven se le muestra una colección de elementos, él o ella selecciona uno y luego usa comparaciones para buscar equivalencias o igualdades específicas en términos de los peligros asociados con cada objeto.

La clasificación

La capacidad de un niño para clasificar es la capacidad de organizar elementos de acuerdo con criterios, que pueden ser los colores, las formas, los tamaños o cualquier particularidad que tengan los objetos que les permita crear clases y subclases. Deben relacionar y aislar ciertas características para poder hacerlo. típico. Clasificar es el proceso de organizar elementos en grupos según características compartidas. Una actividad que involucra naturalmente a los niños pequeños. (Bautista, s.f. p. 11).

La seriación

Es la capacidad del infante para ordenar objetos basándose en un criterio universal. Comparar dos objetos e identificar simultáneamente sus diferencias es



como se lleva a cabo este procedimiento. El niño crea conexiones desiguales para poder realizar esta tarea. Como ejemplo, consideremos los clubes de criterios comunes, que están ordenados por comparación de tamaño.

"La inclusión o el agrupamiento de objetos son ejemplos de cómo los niños expresan la segregación" (Chiriboga, 2016, p. 48).

Juegos lúdicos

Para (Sariego Piqueras, Terceño Bouza, y Martín Cuervo, s.f.) el juego sirve como herramienta matemática para practicar una serie de ideas. Deben usarse con frecuencia.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

Para esta exploración se empleó el enfoque cuantitativo según Hernández y Baptista (2014) “enfatisa el conteo, la medición numérica y, a menudo, el uso de estadísticas para identificar con precisión las tendencias de comportamiento dentro de un grupo. Para responder preguntas de investigación y evaluar hipótesis establecidas, también recopila y analiza datos”. (p. 236)

3.2. Tipo de investigación

El tipo de exploración es descriptiva, según Hernández, Fernández, Baptista y Batista (2014), “porque reaccionará ante las causas y consecuencias. Está interesado en dilucidar las causas de los fenómenos que impactarán el programa de juegos recreativos”

3.3. Nivel de investigación

El nivel de indagación es descriptivo, según Hernández, Fernández, Baptista y Batista (2014), “Dado que son estudios de causa-efecto, necesitan control y deben



satisfacer requisitos de causalidad adicionales, ya que explican cómo se comporta una variable en relación con otras”.

3.4. Diseño de investigación

Según Valderrama, (2014), debido a que “Se administra una prueba previa al inicio, seguida de sesiones experimentales y una evaluación final al finalizar (postprueba)”, se optó por el diseño de investigación preexperimental (p.60).

Tabla 2 Esquema de representación del diseño de investigación

Diagrama	Significados de los símbolos
GE: O ₁ X O ₂	<p>O₁=Evaluaciones del pre test X =Aplicaciones del juego lúdico (V.I) O₂= Evaluaciones del post test GE= grupos experimentales</p>

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Según Hernández & otros (2014), “La colección de todas las instancias que cumplen un conjunto de criterios se llama población” (p. 65).

Tabla 3 Población de los infantes de cinco años de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023

Nivel	N° Niños y niñas
5 años A	29
5 años B	30
5 años C	30
Total	89



Nota. Nóminas de matrícula 2023

3.5.2. Muestra

Muestra probabilística: La muestra elegida es simplemente aleatoria y se puede utilizar el siguiente método para determinar su tamaño (n), según Bernal (2006, p. 171):

$$n = \frac{(Z)^2 * N * p * q}{E^2(N-1) + (Z)^2 * p * q}$$

$$n = \frac{(1,96)^2 * 89 * 0,5 * 0,5}{(0,05)^2(89 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$N = 89$$

$$n = 72.41$$

$$n = 72$$

Donde:

n = tamaño de la muestra Z = nivel de confianza p

= variabilidades positivas (probabilidades de

éxitos). q = variabilidades negativas

(probabilidades de fracasos). N = tamaño de la

población e = precisión o error.

Determinar el tamaño de cada estrato

n = Tamaños de la muestra **n = 72**



3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.6.1. Técnicas de la investigación

Se utilizará la técnica de la observación, según Oseda, et al. (2019). “Es un componente esencial de cualquier proceso de exploración; el explorador lo utiliza para recopilar la mayor cantidad de información posible” (p.101).

3.6.2. Instrumentos de la investigación

Acorde Oseda et al. (2019), las fichas de observaciones son “instrumentos de exploración y evaluaciones para recaudar datos sobre un tema o cuestión” (p. 43), y este es el instrumento que se utilizará.

Tres aspectos conforman las particularidades de instrumentos de la variable dependiente: correspondencia, serialización y categorización. Las especificaciones técnicas de los instrumentos que se utilizarán se enumeran a continuación:

Tabla 4 *Instrumento de investigación*

Nombre de la variable	Noción básica de número
Autor	Noemi Elva Condori Mestas
Año	2023
Tipo de instrumento	Fichas de observación
Tiempo	Junio
Contenido Temático	Clasificaciones, seriaciones y correspondencias
Aplicación	Niños y niñas de 5 años
Objetivo	Demostrarse las influencias de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en infantes de cinco años de la I.E. No 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023



Finalidad	Conocerse el nivel de logro de aprendizaje de las nociones básica de número
Número de preguntas	15 ítems
Preguntas por dimensiones	5 preguntas por dimensiones
Escala de valores	A= Logado B= En proceso C= En inicio

3.7. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis

Ho: Los juegos lúdicos SI influyen positivamente en los desarrollos de la noción básica de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

Ha: Los juegos lúdicos NO influyen positivamente en los desarrollos de la noción básica de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

Al probar hipótesis, se calculó la estadística de prueba, se contrasta con la valoración crítica y se rechaza o no la hipótesis nula. Es importante señalar que siempre hay las posibilidades de que la Ho sea rechazada cuando no debería haber sido así (error de tipo I). Además, la Ho podría aceptarse cuando debería haberse rechazado (error de tipo II).



Nivel de significación:

$$\alpha = 0.05$$

Estadísticas de pruebas:

$$X^2 = 10,502$$

$$P\text{-Valor} = 0.0082$$

Pruebas de chi-cuadrado

Tabla 5 Prueba de chi cuadrado

	Valor	df	significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10,502a	3	,0082
Razones de verosimilitud	13,456	3	,002
Asociaciones lineales por lineal	6,896	1	,005
N de casos válidos	45		

Decisión:

P-Valor es $> \alpha$ rechaza H_0

P-Valor es $< \alpha$ acepta H_0

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos

Seguidamente, se exponen los hallazgos por medio de tabulaciones e ilustraciones las cuales se detallan a continuación.

Tabla 6 *Tabla cruzada entre la influencia de los juegos lúdicos y la noción básica de número en infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023*

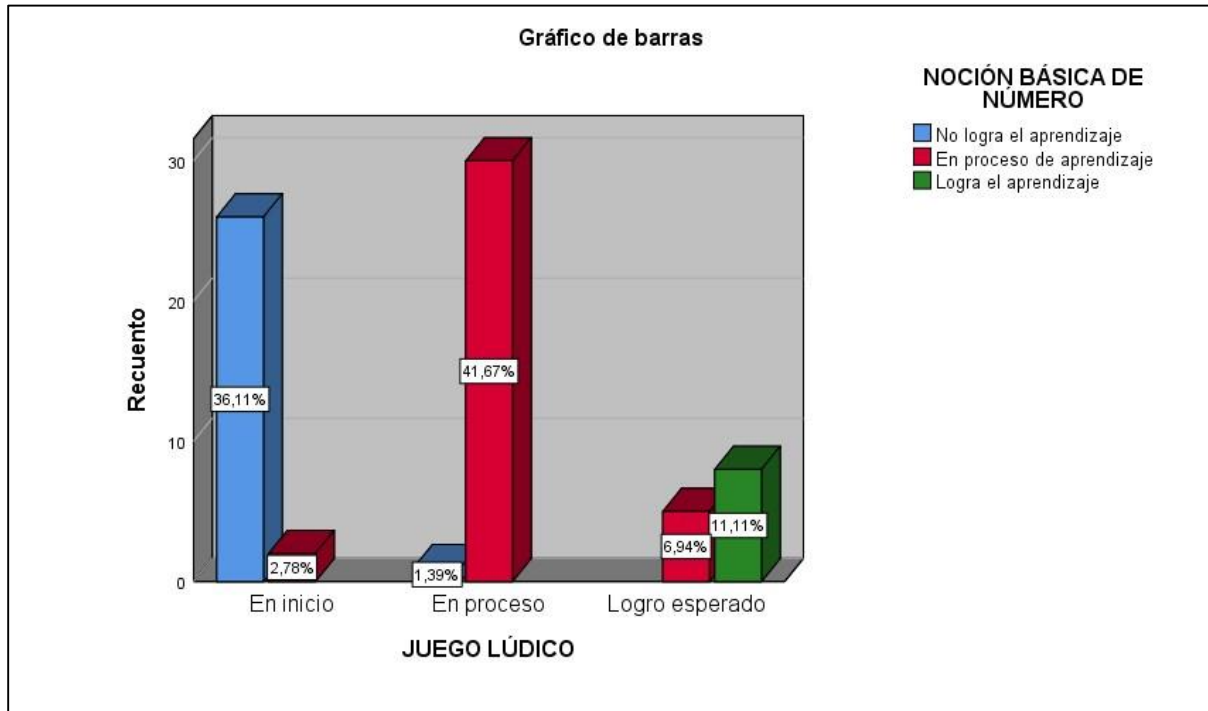
JUEGO LÚDICO	NOCIÓN BÁSICA DE NÚMERO							
	No logran los aprendizajes		En proceso de aprendizajes		Logran los aprendizajes		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	26	36,1%	2	2,8%	0	0,0%	28	38,9%
En proceso	1	1,4%	30	41,7%	0	0,0%	31	43,1%
Logro esperado	0	0,0%	5	6,9%	8	11,1%	13	18,1%
Total	27	37,5%	37	51,4%	8	11,1%	72	100,0%

Nota. Formulario de recaudación de datos.

Figura 1

Distribución de frecuencia entre la influencia de los juegos lúdicos y la noción básica de número en infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati

Juliaca 2023



Nota. Tabla 1.

Interpretación:

La tabla cruzada nos permite observar de manera detallada cómo los juegos lúdicos influyen en las nociones básicas de números en infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati en Juliaca en 2023.

En la categoría "En inicio", observamos que el 36.1% de los niños no logran los aprendizajes de las nociones básicas de número. Solo el 2.8% de los infantes en esta categoría están en proceso de aprendizaje, y ninguno ha logrado el aprendizaje completo. Esto sugiere que los juegos lúdicos en esta etapa inicial no están siendo tan efectivos como se esperaba para fomentar el desarrollo numérico. Los niños en



esta fase pueden necesitar un enfoque más personalizado o diferentes tipos de juegos para facilitar su aprendizaje.

Para los niños "En proceso", el panorama cambia significativamente. Solo el 1.4% de estos niños no logra el aprendizaje, mientras que una gran mayoría, el 41.7%, está en proceso de aprendizaje. Sin embargo, es notable que ninguno en esta categoría logra completamente el aprendizaje. Esto indica que los juegos lúdicos están ayudando a los infantes a progresar en sus nociones de números, pero aún se necesita más tiempo o intervención adicional para que logren una comprensión completa.

En la categoría de "Logro esperado", los resultados son mucho más alentadores. No hay niños que no logren el aprendizaje, el 6.9% está en proceso de aprendizaje, y el 11.1% logra el aprendizaje completo. Esto demuestra que los juegos lúdicos son particularmente efectivos para aquellos niños que están cerca de alcanzar o han alcanzado el nivel esperado de comprensión numérica. Estos niños han beneficiado significativamente de las aplicaciones de juegos lúdicos en su aprendizaje.

Al observar el total general, vemos que el 37.5% de los niños no logra el aprendizaje, el 51.4% está en proceso de aprendizaje, y el 11.1% logra el aprendizaje. Esto nos proporciona una visión global de la efectividad de los juegos lúdicos. La mayoría de los infantes (51.4%) están en un proceso de aprendizaje activo, lo cual es un indicador positivo, ya que muestra que los juegos lúdicos están ayudando a más de la mitad de los niños a avanzar en su comprensión de los números. Sin embargo, el 37.5% de los niños que no logra el aprendizaje sugiere que aún hay una proporción considerable que necesita intervenciones adicionales o quizás diferentes métodos de enseñanza.



En conclusión, los juegos lúdicos tienen una impactación considerable en los desarrollos de las nociones básicas de números en los infantes de esta institución. La mayoría de los niños están en camino de comprender los números, y una minoría significativa ya ha alcanzado este objetivo. No obstante, se necesita prestar atención especial a los niños en la categoría "En inicio" para asegurar que reciban el apoyo necesario para avanzar en su aprendizaje numérico. Los resultados sugieren que los juegos lúdicos son una herramienta valiosa, pero deben complementarse con otras estrategias pedagógicas para maximizar su efectividad y asegurar que todos los infantes logren los aprendizajes esperados.

Tabla 7

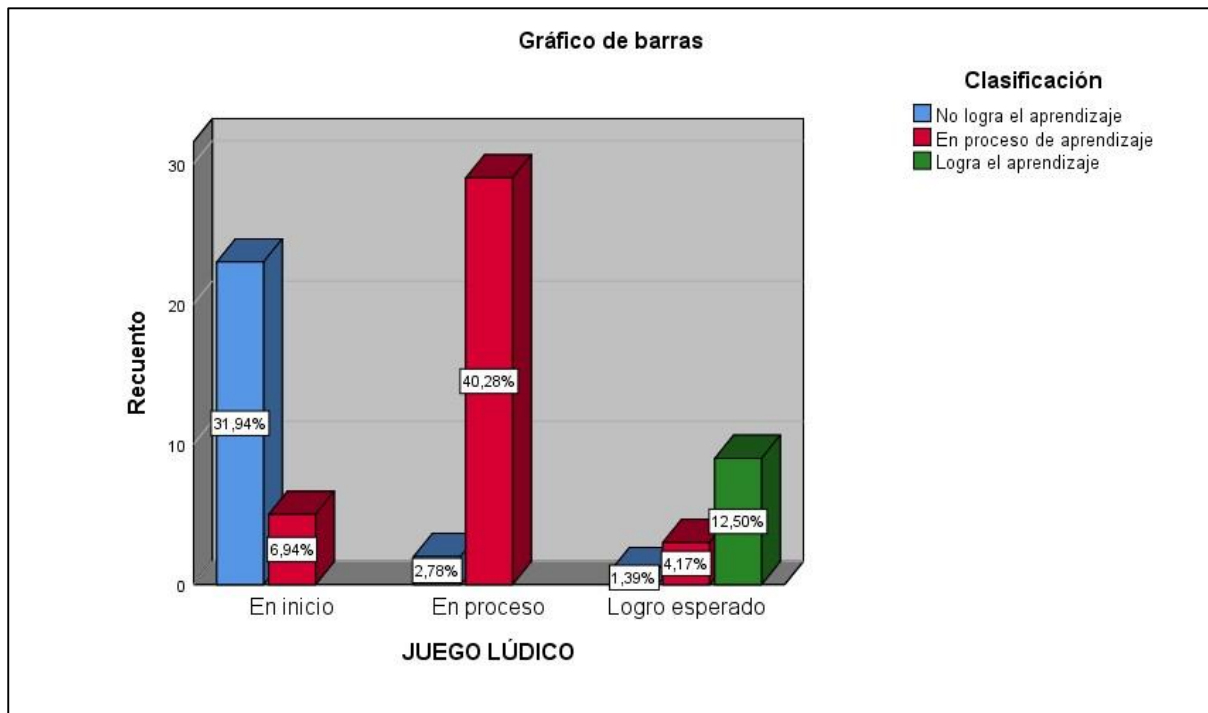
Tabla cruzada entre los juegos lúdicos y la noción de clasificación en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023

JUEGO LÚDICO	Clasificación						Total	
	No logran los aprendizajes		En proceso de aprendizajes		Logran los aprendizajes			
	f	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	23	31,9%	5	6,9%	0	0,0%	28	38,9%
En proceso	2	2,8%	29	40,3%	0	0,0%	31	43,1%
Logro esperado	1	1,4%	3	4,2%	9	12,5%	13	18,1%
Total	26	36,1%	37	51,4%	9	12,5%	72	100,0%

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Figura 2

Distribución de frecuencias entre los juegos lúdicos y la noción de clasificación en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023



Nota. Tabla 7

Interpretación:

La tabla cruzada nos muestra la relación entre la influencias de los juegos lúdicos y las nociones de clasificaciones en infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati en Juliaca en 2023.

En la categoría "En inicio", observamos que el 31.9% de los infantes no logra el aprendizaje de las nociones de clasificación. Un 6.9% está en proceso de aprendizaje y ninguno logra el aprendizaje completo. Estos resultados indican que, en esta etapa inicial, una gran parte de los niños enfrenta dificultades significativas para desarrollar la habilidad de clasificación. La baja efectividad en esta fase sugiere la necesidad de revisar y posiblemente adaptar los métodos de juegos lúdicos utilizados para hacerlos más accesibles y atractivos para los niños.



En la categoría "En proceso", el 2.8% de los niños no logra el aprendizaje, mientras que una mayoría considerable, el 40.3%, está en proceso de aprendizaje. Al igual que en las nociones básicas de números, ninguno de los niños en esta categoría logra completamente el aprendizaje. Esto sugiere que, aunque los juegos lúdicos están ayudando a los niños a avanzar en su comprensión de la clasificación, aún se necesita un mayor esfuerzo para llevar a los niños a niveles de logros completos. La alta proporción de infantes en proceso indica que están beneficiándose de los juegos lúdicos, pero quizás requieren más tiempo o una mayor variedad de actividades lúdicas para alcanzar un dominio completo de la clasificación.

En la categoría de "Logro esperado", el panorama es más positivo. Solo el 1.4% de los niños no logra el aprendizaje, el 4.2% está en proceso de aprendizaje, y el 12.5% logra el aprendizaje completo. Estos resultados demuestran que los juegos lúdicos son muy efectivos para los niños que ya han avanzado significativamente en su capacidad de clasificación. La mayoría de los niños en esta categoría han alcanzado o están cerca de alcanzar el nivel esperado de comprensión y habilidad en la clasificación, lo que destaca la efectividad de los juegos lúdicos en esta etapa de los aprendizajes.

Al observar el total general, vemos que el 36.1% de los niños no logra el aprendizaje, el 51.4% está en proceso de aprendizaje, y el 12.5% logra el aprendizaje. La mayoría de los niños (51.4%) están en proceso de aprender a clasificar, lo cual es una señal alentadora de que los juegos lúdicos están teniendo un impacto positivo en su desarrollo. Sin embargo, el hecho de que un 36.1% no logre el aprendizaje sugiere que aún hay una proporción significativa de niños que necesitan un apoyo adicional.



En resumen, los juegos lúdicos tienen impactaciones positivas en los desarrollos de las destrezas de clasificaciones en los infantes de esta institución. La mayoría de los niños están en procedimiento de aprender, y una minoría significativa ha alcanzado el objetivo de aprendizaje. No obstante, es importante prestar especial atención a aquellos en la categoría "En inicio" para asegurar que reciban el apoyo y las adaptaciones necesarias para progresar. Los resultados sugieren que, si bien los juegos lúdicos son una herramienta valiosa, deben complementarse con otras estrategias educativas para maximizar su efectividad y asegurar que todos los infantes logren los aprendizajes esperados en la noción de clasificación.

Tabla 8

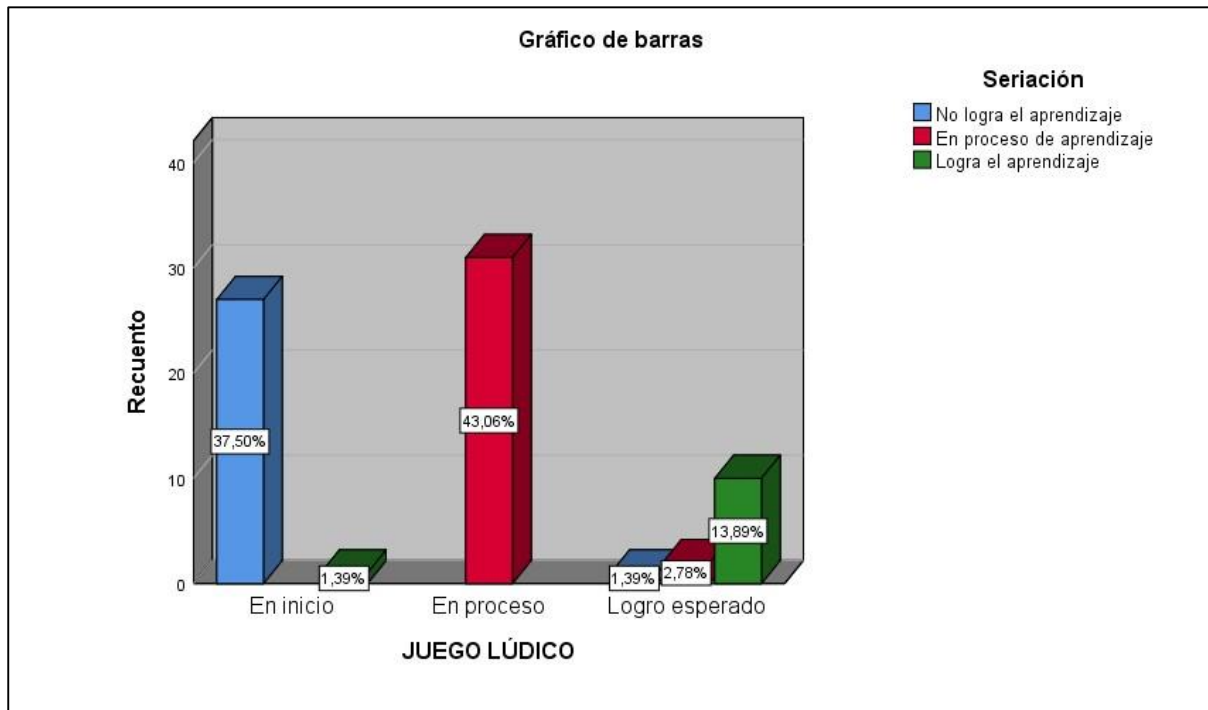
Tabla cruzada entre los juegos lúdicos y la noción de seriación en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023

JUEGO	Seriación						Total LÚDICO	
	No logran los aprendizajes		En proceso de aprendizajes		Logran los aprendizajes		f	%
	f	%	f	%	f	%		
En inicio	27	37,5%	0	0,0%	1	1,4%	28	38,9%
En proceso	0	0,0%	31	43,1%	0	0,0%	31	43,1%
Logro esperado	1	1,4%	2	2,8%	10	13,9%	13	18,1%
Total	28	38,9%	33	45,8%	11	15,3%	72	100,0%

Nota. Cuestionario de recolección de datos.

Tabla 9

Distribución de frecuencias entre los juegos lúdicos y la noción de seriación en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023



Nota. Tabla 7

Interpretación:

La tabla cruzada muestra la relación entre las influencias de los juegos lúdicos y las nociones de seriación en infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati en Juliaca en 2023.

En la categoría "En inicio", el 37.5% de los infantes no logran los aprendizajes de las nociones de seriaciones. Ninguno está en proceso de aprendizajes, y solo el 1.4% logra el aprendizaje completo. Esto indica que los juegos lúdicos en esta etapa inicial no están siendo efectivos para desarrollarse las habilidades de seriación en la mayoría de los infantes. La alta proporción de niños que no logra el aprendizaje sugiere que se necesitan métodos adicionales o adaptaciones en los juegos para mejorar su efectividad en esta fase.



Para aquellos "En proceso", el panorama es diferente. Ningún niño no logra el aprendizaje, pero el 43.1% está en proceso de aprendizaje. Sin embargo, ninguno de estos niños ha logrado completamente el aprendizaje. Esto sugiere que los juegos lúdicos están ayudando a los niños a progresar en su habilidad de seriación, pero necesitan más tiempo o actividades complementarias para alcanzar un nivel completo de comprensión.

En la categoría de "Logro esperado", los resultados son más alentadores. Solo el 1.4% de los niños no logra el aprendizaje, el 2.8% está en proceso de aprendizaje, y el 13.9% logra el aprendizaje completo. Esto muestra que los juegos lúdicos son altamente efectivos para aquellos niños que están cerca de alcanzar el nivel esperado de seriación. La mayoría de los niños en esta categoría han logrado o están cerca de lograr la habilidad completa, destacando la efectividad de los juegos lúdicos en esta etapa de los aprendizajes.

En el total general, el 38.9% de los niños no logra el aprendizaje, el 45.8% está en proceso de aprendizaje, y el 15.3% logra el aprendizaje. La mayoría de los niños (45.8%) están en proceso de aprender a seriar, lo cual es positivo y muestra que los juegos lúdicos están teniendo un impacto beneficioso en su desarrollo. Sin embargo, el 38.9% de los niños que no logran el aprendizaje indica que aún hay una proporción significativa que necesita intervenciones adicionales.

En resumen, los juegos lúdicos tienen impactaciones positivas en los desarrollos de las destrezas de seriación en los infantes de esta entidad. La mayoría de los niños están en procesos de aprender, y una minoría significativa alcanzó el objetivo de aprendizaje. No obstante, es importante prestar atención a aquellos en la categoría "En inicio" para asegurar que reciban el apoyo y las adaptaciones



necesarias para progresar. Los resultados sugieren que, aunque los juegos lúdicos son una herramienta valiosa, deben complementarse con otras estrategias educativas para maximizar su efectividad y asegurar que todos los niños logren los aprendizajes esperados en las nociones de seriación.

Tabla 10

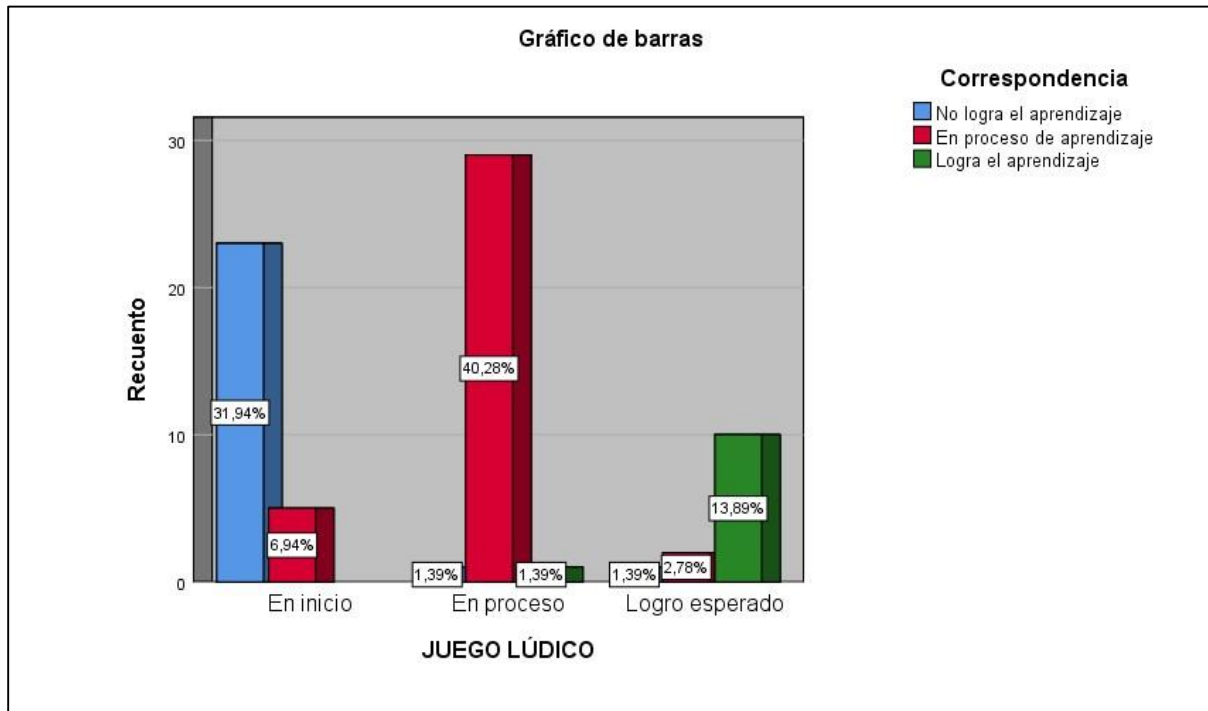
Tabla cruzada entre los juegos lúdicos en la noción de correspondencia en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023

JUEGO	Correspondencia				LÚDICO			
	No logra el aprendizaje		Logro en proceso		aprendizaje		aprendizaje	
	f	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	23	31,9%	5	6,9%	0	0,0%	28	38,9%
En proceso	1	1,4%	29	40,3%	1	1,4%	31	43,1%
Logro esperado	1	1,4%	2	2,8%	10	13,9%	13	18,1%
Total	25	34,7%	36	50,0%	11	15,3%	72	100,0%

Nota. Formulario de recaudación de datos.

Figura 3

Distribución de entre los juegos lúdicos en la noción de correspondencia en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023



Nota. Tabla 7

Interpretación:

La tabla cruzada muestra la relación entre las influencias de los juegos lúdicos y las nociones de correspondencias en infantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati en Juliaca en 2023.

En la categoría "En inicio", el 31.9% de los niños no logra el aprendizaje de la dimensión de correspondencia, el 6.9% está en proceso de aprendizaje y ninguno logra el aprendizaje completo. Estos resultados sugieren que los juegos lúdicos en esta etapa inicial no están siendo completamente efectivos para desarrollarse las habilidades de correspondencias en la mayoría de los infantes. La alta proporción de niños que no logran los aprendizajes indica que los métodos y actividades podrían necesitar ajustes para ser más efectivos en esta fase temprana.



Para los niños "En proceso", la situación mejora significativamente. Solo el 1.4% no logra los aprendizajes, mientras que el 40.3% está en proceso de aprendizajes y el 1.4% ha logrado el aprendizaje completo. Esto muestra que los juegos lúdicos están ayudando a la mayoría de los niños a progresar en su habilidad de correspondencia. Sin embargo, el hecho de que solo un pequeño porcentaje logre el aprendizaje completo sugiere que, aunque están en el camino correcto, los niños pueden necesitar más tiempo o recursos adicionales para alcanzar un dominio total.

En la categoría de "Logro esperado", el 1.4% de los niños no logra el aprendizaje, el 2.8% está en proceso de aprendizaje y el 13.9% logra el aprendizaje completo. Estos resultados son muy positivos y demuestran que los juegos lúdicos son altamente efectivos para los niños que ya han avanzado significativamente en su capacidad de correspondencia. La mayoría de los niños en esta categoría han alcanzado o están muy cerca de alcanzar niveles esperados, lo que destaca la efectividad de los juegos lúdicos en esta etapa de los aprendizajes.

Al observar el total general, el 34.7% de los niños no logra el aprendizaje, el 50.0% está en proceso de aprendizaje y el 15.3% logra el aprendizaje. La mayoría de los niños (50.0%) están en proceso de aprender la habilidad de correspondencia, lo cual es alentador y muestra que los juegos lúdicos están teniendo un impacto positivo en su desarrollo. Sin embargo, el 34.7% que no logra el aprendizaje sugiere que hay una proporción significativa de niños que aún necesitan intervenciones adicionales o diferentes enfoques para mejorar su comprensión y habilidad en la correspondencia.

En resumen, los juegos lúdicos tienen impactaciones positivas en los desarrollos de las destrezas de correspondencias en los infantes de esta entidad. La mayoría de los niños están en procesos de aprender, y una minoría significativa ha



alcanzó el objetivo de aprendizaje. No obstante, es importante prestar especial atención a aquellos en la categoría "En inicio" para asegurar que reciban el apoyo y las adaptaciones necesarias para progresar. Los resultados sugieren que, aunque los juegos lúdicos son una herramienta valiosa, deben complementarse con otras estrategias educativas para maximizar su efectividad y asegurar que todos los infantes logren los aprendizajes esperados en la noción de correspondencia.

4.2. Proceso de la prueba de hipótesis

Hipótesis General

Los juegos lúdicos influirían positivamente en los desarrollos de las nociones básicas de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia

Boniffati, Juliaca 2023.

1. Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: Los juegos lúdicos no influirían positivamente en los desarrollos de las nociones básicas de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

Ha: Los juegos lúdicos influirían positivamente en los desarrollos de las nociones básicas de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

2. Elección del nivel de significancia

$\alpha=0,05$



3. Selección de la prueba estadística

Se usó el análisis vinculante de Chi Cuadrado, se asume que miembros de la muestra se seleccionaron de formas aleatorias y que se habían concluido los procesos relevantes en su totalidad.

4. Lectura de P – valor

Cuando p – valor es inferior al umbral significativo aceptaríamos la Ha, cuando p – valor es superior al umbral significativo aceptaríamos la Ho.

Tabla 11 Prueba de chi cuadrado entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la noción básica de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	97,290 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	96,817	4	,000
Asociación lineal por lineal	56,420	1	,000
N de casos válidos	72		

Nota: Elaboración propia.

Decisión estadística

En base a la información para tomar decisiones estadísticas de, si aceptaríamos o rechazaríamos la Ha, se exponen los siguientes criterios.

Criterio: regla de decisión

P valor > 0,05: Aceptaríamos la Ho y rechazaríamos la Ha.

P valor < 0,05: Aceptaríamos la Ha y rechazaríamos la Ho.



Interpretación:

Los resultados del examen de chi cuadrado muestran una vinculación significativa entre los juegos lúdicos y los desarrollos de las nociones básicas de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati en Juliaca en 2023.

Con cuatro niveles de libertad y significantes asintóticas bilaterales de 0,000, la valoración de chi cuadrado de Pearson es 97,290. Dado que el valor significativo es menor a 0,05, esto sugiere que las variables analizadas tienen una asociación significativa. El vínculo significativo se ve respaldado además por el índice de verosimilitud, que muestra un valor alto de 96,817 con los mismos grados de libertad y una significancia de 0,000.

Los datos parecen tener una tendencia lineal sustancial, como lo muestra el valor de la vinculación lineal por lineal de 56,420 y el nivel de significancia de 0,000. Esto sugiere que los desarrollos de los conceptos fundamentales de números en los infantes aumentan dramáticamente a medida que juegan más juegos.

Es significativo el hecho de que cuatro celdas, o el 44,4% del total, tuvieran un recuento previsto inferior a cinco. 1,44 era el recuento mínimo proyectado. La fuerte asociación entre las variables sigue siendo evidente, a pesar de la posibilidad de que esto comprometa la precisión del examen de chi cuadrado.

En conclusión, los hallazgos muestran una correlación estadísticamente significativa entre los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, el desarrollo de un concepto fundamental de números y su participación en deportes de ocio. Los juegos atractivos parecen ser estrategias útiles para mejorar la comprensión aritmética de esta población infantil. Estos resultados implican que incluir actividades



de ocio en el currículo podría ser una táctica útil para animar a los infantes de este colegio a fortalecer sus destrezas aritméticas.

Prueba de Hipótesis específica 1

Los juegos lúdicos influirían positivamente en la noción de clasificaciones en los infantes de 5 años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

1. Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: Los juegos lúdicos no influirían positivamente en la noción de clasificación en los infantes de 5 años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023

Ha: Los juegos lúdicos influirían positivamente en la noción de clasificación en los infantes de 5 años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

2. Criterio: regla de decisión

P valor $> 0,05$: Aceptaríamos la Ho y rechazaríamos la Ha.

P valor $< 0,05$: Aceptaríamos la Ha y rechazaríamos la Ho.



Tabla 12

Prueba de chi cuadrado para los juegos lúdicos y la noción de clasificación en los infantes de cinco años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati,

Juliaca 2023.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	86,611 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	78,006	4	,000
Asociación lineal por lineal	45,613	1	,000
N de casos válidos	72		

Nota: Elaboración propia.



Interpretación:

Los hallazgos de la prueba de chi cuadrado revelan una vinculación significativa entre las variables expuestas. Con cuatro niveles de libertad y significantes asintóticas bilaterales de 0,000, la valoración de chi cuadrado de Pearson es 86,611. Dado que el valor significativo es inferior a 0,05, este resultado sugiere una correlación sustancial entre los desarrollos de las destrezas de categorización de los infantes y los juegos divertidos. La fuerte correlación entre estas variables se ve respaldada aún más por el índice de verosimilitud, que de manera similar muestra un valor alto de 78,006 con los mismos niveles de libertad y una significativa de 0,000.

La vinculación lineal por lineal muestra una tendencia lineal sustancial en los datos, que muestra un valor de 45,613 con un umbral significativo de 0,000. Esto sugiere que las habilidades de categorización de los niños aumentan dramáticamente a medida que juegan juegos más divertidos. La tendencia lineal muestra que las habilidades de clasificación mejoran clara y favorablemente cuanto más divertido es el jugador.

Es importante señalar que el recuento proyectado fue de menos de cinco en cuatro casillas, o el 44,4% del total. 1,63 fue el recuento proyectado más bajo. La precisión de la prueba de chi cuadrado puede verse afectada, pero la correlación fuerte y sustancial entre las variables permanece.

Hay muy pocas posibilidades de que la asociación observada entre los juegos divertidos y el concepto de categorización sea resultado del azar, como lo muestra la significancia asintótica bilateral de 0,000 en todas las pruebas. Esto respalda el hallazgo de que los desarrollos de habilidades de categorización infantes que asistirían a esta I.E. está significativamente influenciado por las actividades de ocio.



Con base en el análisis de estos hallazgos, se puede decir que las inclusiones de actividades recreativas en el plan de estudios de la I.E. Inicial Barcia Boniffati ayuda en gran medida a los desarrollos de las habilidades de categorización de infantes. Jugar juegos entretenidos parece ayudar a las personas a adquirir y comprender ideas de categorización, que son esenciales para el desarrollo cognitivo temprano. Estos resultados implican que los profesores y los desarrolladores de planes de estudios deben pensar detenidamente en incluir actividades divertidas que fomenten la clasificación, ya que pueden tener un efecto a largo plazo en los crecimientos cognitivos y académicos de los infantes.

Además, la fuerte correlación entre la categorización y las actividades agradables puede verse como una indicación del valor del aprendizaje experiencial y activo en la educación infantil. Los juegos lúdicos proporcionan un entorno estimulante y dinámico que puede captar el interés de los niños y mejorar la eficacia y la participación en el aprendizaje. Además de mejorar ciertas habilidades como clasificar, este tipo de aprendizaje activo puede cultivar el amor por el aprendizaje y una actitud favorable hacia la educación en general.

En conclusión, los hallazgos del examen de chi cuadrado proporcionan una prueba convincente de que participar en actividades divertidas ayuda a los infantes de la I.E. Inicial Barcia Boniffati a mejorar su dimensión de categorización. Los juegos interesantes pueden beneficiar los desarrollos cognitivos general de los infantes y su actitud hacia los aprendizajes, además de ayudarlos a convertirse en mejores clasificadores. Por tanto, para optimizar las capacidades de aprendizajes de su alumnado, los educadores deben pensar en incluir juegos entretenidos en sus procedimientos instruccionales.



Prueba de Hipótesis específica 2

Los juegos lúdicos influirían positivamente en la noción de seriación en los infantes de 5 años de la I.E.Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

3. Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: Los juegos lúdicos no influirían positivamente en la noción de seriación en los infantes de 5 años de la I.E.Inicial Barcia

Boniffati, Juliaca 2023.

Ha: Los juegos lúdicos influirían positivamente en la noción de seriación en los infantes de 5 años de la I.E.Inicial Barcia Boniffati,

Juliaca 2023.

4. Criterio: regla de decisión

P valor > 0,05: Aceptaríamos la Ho y rechazaríamos la Ha.

P valor < 0,05: Aceptaríamos la Ha y rechazaríamos la Ho.

Tabla 13

Prueba de chi cuadrado para los juegos lúdicos y la noción de seriación en los infantes de cinco años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	114,038 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	119,221	4	,000
Asociación lineal por lineal	53,025	1	,000
N de casos válidos	72		

Nota: Matriz de datos.



Interpretación:

Los resultados del examen de chi cuadrado proporcionan una visión detallada de la vinculación entre las variables expuestas. Con cuatro niveles de libertad y significantes asintóticas bilaterales de 0,000, la valoración de chi cuadrado de Pearson es 114,038. Dado que el valor significativo es sustancialmente menor que 0,05, este valor alto indica una fuerte correlación entre los desarrollos de las destrezas de serialización de los infantes y los juegos divertidos. La asociación significativa entre las variables se ve respaldada además por el índice de verosimilitud, que tiene un valor de 119,221 y los mismos grados de libertad. También tiene un significado de 0,000.

La vinculación lineal por lineal muestra una tendencia lineal sustancial en los datos, que muestra un valor de 53,025 con un umbral significativo de 0,000. Esto sugiere que la capacidad de serialización de los infantes aumenta dramáticamente a medida que participarían en actividades cada vez más placenteras. Jugar es una buena manera de mejorar este aspecto particular del desarrollo cognitivo, como se ve en la tendencia lineal que muestra una mejora clara y beneficiosa en las habilidades seriales a medida que aumenta el juego.

Tres celdas, o el 33,3% del total, tenían un recuento previsto inferior a cinco, lo cual es significativo. 1,99 fue el recuento más bajo que se anticipó. La asociación significativa entre las variables sigue siendo clara y fuerte, a pesar de que este hecho podría comprometer la precisión de la prueba de chi-cuadrado.

Hay muy pocas posibilidades de que la asociación observada entre los juegos divertidos y la dimensión de seriedad sea el resultado del azar, como lo muestra la significancia asintótica bilateral de 0,000 en todas las pruebas. Esto respalda el



hallazgo de que los desarrollos de la capacidad de serialización en infantes que asisten a esta I.E. está significativamente influenciado por las actividades de ocio.

Según estos hallazgos, los desarrollos de destrezas seriales tanto de infantes se ve muy favorecido por la inclusión de actividades recreativas en el plan de estudios de la I.E. Inicial Barcia Boniffati. Jugar juegos entretenidos parece ayudar a las personas a adquirir y comprender ideas de series, que son esenciales para el desarrollo cognitivo temprano. Estos resultados sugieren que los profesores y los desarrolladores de planes de estudios deben pensar detenidamente en incluir actividades de juego que fomenten la serialización, ya que pueden tener un efecto a largo plazo en los crecimientos cognitivos y académicos de los infantes.

Además, la fuerte correlación entre la serialización y las actividades animadas sugiere el valor de la experiencia y el aprendizaje activo en la escolarización de la primera infancia. Los juegos lúdicos proporcionan un entorno estimulante y dinámico que puede captar el interés de los niños y mejorar la eficacia y la participación en el aprendizaje. Además de mejorar ciertas habilidades como la seriedad, este tipo de aprendizaje activo puede cultivar el amor por el aprendizaje y una perspectiva favorable sobre la educación en general.

En conclusión, los hallazgos del examen de chi cuadrado proporcionan una prueba convincente de que las actividades de entretenimiento ayudan a los infantes de la I.E. Inicial Barcia Boniffati a aumentar su dimensión de seriedad. Los juegos lúdicos pueden beneficiar los desarrollos cognitivos general de los niños y su actitud hacia el aprendizaje, además de ayudarlos a fortalecer sus habilidades en serie. Por tanto, para optimizar las capacidades de aprendizajes de su alumnado, los



educadores deben pensar en incluir juegos entretenidos en sus procedimientos instruccionales.

Estos hallazgos también sugieren que, para satisfacer las diversas demandas de aprendizaje de cada estudiante, podría ser esencial evaluar y modificar continuamente los juegos de entretenimiento que se utilizan en el aula. Para optimizar el impacto de los juegos en los desarrollos de destrezas cognitivas críticas, los educadores deben prestar mucha atención a cómo reacciona cada niño ante los distintos tipos de juegos y modificar sus métodos de manera adecuada.

En resumen, los datos del examen de chi cuadrado resaltan el valor de los juegos entretenidos en las primeras etapas del aprendizaje. Se debe fomentar y apoyar el uso de juegos entretenidos en el aula, ya que son una buena forma de mejorar ciertas habilidades cognitivas como la serialización. Los desarrollos cognitivos de los infantes se mejoran al incluir estas actividades en el plan de estudios, lo que puede ayudar a cultivar el amor por el aprendizaje y proporcionar la base para el éxito académico futuro. Estos resultados respaldan la necesidad de una metodología que reconozca e incorpore técnicas de aprendizaje divertidas dentro del plan de estudios.

Prueba de Hipótesis específica 3

Los juegos lúdicos influirían de forma positiva en las nociones de correspondencias en los infantes de 5 años, de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

Formulación de hipótesis estadísticas

Ho: Los juegos lúdicos no influirían de forma positiva en las nociones de correspondencias en los infantes de 5 años, de la I.E. Inicial Barcia.

Ha: Los juegos lúdicos influirían de forma positiva en las nociones de correspondencias en los infantes de 5 años, de la I.E. Inicial Barcia



Boniffati, Juliaca 2023.

5. Criterio: regla de decisión

P valor > 0,05: Aceptaríamos la H_0 y rechazaríamos la H_a .

P valor < 0,05: Aceptaríamos la H_a y rechazaríamos la H_0 .

Tabla 14

Prueba de chi cuadrado para los juegos lúdicos y la noción de correspondencia en los infantes de cinco años, de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	89,946 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	82,384	4	,000
Asociación lineal por lineal	47,647	1	,000
N de casos válidos	72		

Nota: Elaboración propia.

Interpretación:

Los hallazgos del examen de chi cuadrado proporcionan información detallada sobre la vinculación entre las variables expuestas. Con cuatro niveles de libertad y significantes asintóticas bilaterales de 0,000, la valoración de chi cuadrado de Pearson es 89,946. Dado que el valor significativo es significativamente inferior a 0,05, este valor alto sugiere una asociación sustancial y significativa entre los desarrollos de destrezas de correspondencia de los infantes y los juegos divertidos. La asociación



significativa entre estas variables se ve respaldada además por el índice de verosimilitud, que tiene un valor de 82,384 y los mismos grados de libertad. También tiene un significado de 0,000.

La vinculación lineal por lineal muestra una tendencia lineal sustancial en los datos, que muestra un valor de 47,647 con un umbral significativo de 0,000. Esto sugiere que los desarrollos de las destrezas de correspondencia de los infantes aumentan dramáticamente a medida que juegan más juegos. Jugar es una buena manera de mejorar este aspecto particular del desarrollo cognitivo, como lo ve la tendencia lineal que muestra una mejora clara y beneficiosa en las habilidades de emparejamiento a medida que aumenta el juego.

Llama la atención que el conteo proyectado fue de menos de cinco por cuatro casillas, o el 44,4% del total. 1,99 fue el recuento más bajo que se anticipó. La asociación significativa entre las variables sigue siendo clara y fuerte, a pesar de que este hecho podría comprometer la precisión de la prueba de chi-cuadrado.

Hay muy pocas posibilidades de que la asociación observada entre los juegos lúdicos y el concepto de correspondencia sea resultado del azar, como lo demuestra la significancia asintótica bilateral de 0,000 en todas las pruebas. Esto respalda el hallazgo de que los desarrollos de habilidades de correspondencia en infantes de cinco años que asisten a esta I.E. se ve significativamente impactado por las actividades de ocio.

Según los hallazgos, los desarrollos de destrezas de correspondencia tanto de infantes se ven muy favorecido por la inclusión de actividades recreativas en el plan de estudios de la I.E. Inicial Barcia Boniffati. Jugar juegos entretenidos facilita la adquisición y comprensión de ideas por correspondencia, que son esenciales para el



desarrollo cognitivo temprano. Dados los posibles efectos a largo plazo sobre el desarrollo académico y cognitivo de los infantes, nuestros resultados sugieren que los diseñadores de currículos y los educadores deberían pensar cuidadosamente en incluir actividades entretenidas que fomenten la correspondencia.

Los juegos lúdicos y la correspondencia tienen una fuerte correlación, lo que puede verse como una indicación del valor de la experiencia y el aprendizaje activo en la educación infantil. Los juegos lúdicos proporcionan un entorno estimulante y dinámico que puede captar el interés de los niños y mejorar la eficacia y la participación en el aprendizaje. Además de mejorar ciertas habilidades como la correspondencia, este tipo de aprendizaje activo puede cultivar el amor por el aprendizaje y una perspectiva favorable sobre la educación y el aprendizaje en general.

En conclusión, los hallazgos del examen de chi cuadrado proporcionan una prueba convincente de que participar en actividades divertidas ayuda a los infantes de la I.E. Inicial Barcia Boniffati a mejorar su dimensión corresponsal. Los juegos interesantes pueden beneficiar los desarrollos cognitivos general de los infantes y su actitud hacia los aprendizajes, además de ayudarlos a mejorar sus habilidades de emparejamiento. Por tanto, para optimizar las capacidades de aprendizajes del alumnado, los educadores deben pensar en incluir juegos entretenidos en sus procedimientos instruccionales.

Estos hallazgos también implican que, para satisfacer las diversas necesidades de aprendizaje de cada estudiante, podría ser esencial evaluar y modificar continuamente los juegos de entretenimiento que se utilizan en el aula. Para optimizar el impacto de los juegos en los desarrollos de destrezas cognitivas críticas,



los educadores deben prestar mucha atención a cómo reacciona cada niño ante los distintos tipos de juegos y modificar sus métodos de manera adecuada.

En resumen, los datos del examen de chi cuadrado resaltan el valor de los juegos entretenidos en las primeras etapas del aprendizaje. Se debe fomentar y apoyar el uso de juegos entretenidos en el aula, ya que son una buena forma de potenciar determinadas capacidades cognitivas, incluida la comunicación. Los desarrollos cognitivos de los infantes se mejoran al incluir estas actividades en el plan de estudios, lo que puede ayudar a cultivar el amor por el aprendizaje y proporcionar la base para el éxito académico futuro. Estos resultados respaldan la necesidad de una metodología que reconozca e incorpore técnicas de aprendizaje divertidas dentro del plan de estudios.

Estos hallazgos también enfatizan lo crucial que es que los docentes cuenten con capacitación y desarrollo profesional continuo para poder utilizar de manera efectiva los juegos de entretenimiento en el aula. Los resultados del aprendizaje de los niños pueden mejorarse enormemente si se les enseña cómo utilizar y modificar juegos entretenidos para una variedad de capacidades cognitivas. Los profesores pueden crear entornos de aprendizaje más dinámicos y eficaces que fomenten el crecimiento cognitivo y el amor por el aprendizaje en sus alumnos si están bien equipados con tácticas e información sobre el empleo de juegos divertidos.

En conclusión, el examen de chi cuadrado ha demostrado una fuerte correlación entre la dimensión correspondencia y las actividades lúdicas en infantes que asisten a la I.E. Inicial Barcia Boniffati. El uso de actividades entretenidas en el plan de estudios puede mejorar las actitudes del alumnado hacia los aprendizajes y el crecimiento cognitivo general, además de ayudarlos a adquirir habilidades



especializadas como la correspondencia. Por lo tanto, para optimizar las capacidades de aprendizajes del alumnado y cultivar actitudes positivas hacia los aprendizajes, los educadores deben considerar cuidadosamente la inclusión de juegos entretenidos en sus métodos educativos.

4.3. Discusión de resultados

En esta investigación al determinar las influencias de los juegos lúdicos en los desarrollos de las nociones básicas de número en infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023. Se halló que el valor (p calculada = 0.000) < (p tabular = 0.05), por medio del examen paramétrico de Chi Cuadrado, esto nos permite comprender que hay una vinculante entre las variables. Estos hallazgos convergerían en la exploración de Terrazo, et al., (2020), la muestra se compuso por 40 infantes en edad preescolar de 5 años, 20 de los cuales eran GC y 20 de los cuales eran GE. El enfoque utilizado fue el de nivel explicativo: "El hecho de que el 80% de los infantes consiguieran superar niveles previstos indica que el enfoque de los juegos didácticos promovió en gran medida el crecimiento de la adquisición independiente de conceptos matemáticos", concluyen los autores (p. 28). Los hallazgos de nuestro estudio sobre cómo los juegos recreativos afectan los desarrollos de los conceptos fundamentales de número en infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca en 2023 revelan un valor de p calculado de 0,001, que es sustancialmente menor que el p tabular. valor de 0,05 establecido para el examen paramétrico de Chi cuadrado. Este resultado sugiere que los desarrollos de los conceptos fundamentales de número en los infantes evaluados se correlacionan significativamente con su participación en deportes de ocio.



Nuestros hallazgos apoyan principalmente los de Terrazo et al. (2020), quienes observaron cómo los juegos educativos afectaron la adquisición de conceptos matemáticos por parte del alumnado de la I.E. N° 329 de Huancavelica. En su investigación utilizaron una técnica de nivel explicativo, dividiendo una muestra de 40 niños en edad preescolar de cinco años en dos grupos: 20 en grupos experimentales (GE) y 20 en grupos controles (GC). Los autores han llegado a la conclusión de que el 80% de los niños obtuvieron resultados superiores a las expectativas, lo que demuestra que el enfoque del juego didáctico promovió en gran medida el crecimiento de la adquisición independiente de conceptos matemáticos.

En ambos estudios se destaca el valor de los juegos como herramienta de enseñanza para los desarrollos cognitivos de los infantes pequeños. Tanto en nuestra investigación como en la de Terrazo et al. se observó un efecto beneficioso en la adquisición de destrezas matemáticas mediante el uso de juegos de ocio. Esta confluencia de hallazgos respalda la idea de que los juegos educacionales ayudan a los infantes a aprender matemáticas y al mismo tiempo crean un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante en el aula. Es crucial enfatizar que, a pesar de las variaciones contextuales entre los dos estudios (como las ubicaciones geográficas y las características particulares de las I.E.), los hallazgos consistentes implican que participar en juegos divertidos puede ser un método universalmente exitoso para mejorar los aprendizajes de conceptualizaciones matemáticas esenciales en los infantes pequeños. Esto da crédito a la idea de que incluir juegos educativos dentro del plan de estudios podría ser una estrategia de enseñanza útil y aconsejable.



Además, el estudio de Terrazo et al. Lo apoya destacando el hecho de que los juegos educativos ayudarían a los jóvenes a aumentar su capacidad de aprendizaje autónomo, además de ayudarles a comprender conceptos matemáticos. En el entorno educativo moderno, donde queremos fomentar los pensamientos críticos y las capacidades de resoluciones de problemáticas desde edades tempranas, este componente es esencial.

En conclusión, nuestro estudio y el de Terrazo et al. muestran repetidamente que los juegos atractivos son una forma útil de mejorar la adquisición de matemáticas por parte de los niños pequeños y fomentar el crecimiento cognitivo. Además de tener ramificaciones importantes para la práctica educativa, estos resultados también resaltan lo crucial que es seguir investigando y mejorando el uso de los juegos educativos como un componente crucial de las estrategias de instrucción.

instruir en educación infantil.



CONCLUSIONES

- PRIMERA.** En cuanto al objetivo general, concluyó que los juegos lúdicos influirían de forma positiva en los desarrollos de las nociones básicas de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023, con una coeficiencia vinculante de 97,290 y P-valor de 0.000, inferior al umbral signficante, en tal caso afirmamos una vinculación elevada y aceptaríamos la Ho.
- SEGUNDA.** En cuanto al objetivo específico 1, concluyó que los juegos lúdicos influirían de forma positiva en las nociones de clasificación en los infantes de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023, con una coeficiencia vinculante de 86, y P-valor de 0.000, inferior al umbral signficante, en tal caso afirmamos una vinculación moderada.
- TERCERA.** En cuanto al objetivo específico 2, concluyó que los juegos lúdicos influirían de forma positiva en las nociones de seriación en los infantes de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023, con una coeficiencia vinculante de 114,038 y P-valor de 0.000, inferior al umbral signficante, en tal caso afirmamos una vinculación moderada.
- CUARTA.** En cuanto al objetivo específico 3, concluyó que los juegos lúdicos influirían de forma positiva en las nociones de correspondencia en los infantes de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023, con una coeficiencia vinculante de 89,946 y P-valor de 0.000, inferior al umbral signficante, en tal caso afirmamos una vinculación moderada.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA.** Implementar estrategias innovadoras de enseñanza centradas en juegos lúdicos para optimizar significativamente los desarrollos de las nociones básica de números en los infantes de la I.E. Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca
- SEGUNDA.** Implementar estrategias innovadoras de enseñanza centradas en juegos lúdicos para optimizar significativamente los desarrollos de la dimensión de clasificación en los infantes de cinco años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023
- TERCERA.** Integrar actividades estructuradas que fomenten la práctica sistemática de la seriación para fortalecer los desarrollos de esta habilidad en los infantes de cinco años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca
- CUARTA.** Promover actividades interactivas que estimulen la asociación y correspondencia entre números y objetos cotidianos puede enriquecer significativamente los desarrollos de la dimensión de correspondencia en los infantes de cinco años de la I.E. Inicial Barcia Boniffati, Juliaca



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anglas, J.L., (2017). Programa "cordial" en el desarrollo de la noción de número y el cálculo en alumnos con discalculia de siete años [Tesis de maestro, Universidad CesarVallejo].Repositorio ucv,
- Alarcón (2015) Programa juegos lúdicos y el aprendizaje de las matemáticas
- Alsina, Á. (2006). Cómo desarrollar el pensamiento matemático
- Ander-Egg E. (2011) Aprender a investigar
- Anguera, M. (2010). Posibilidades y relevancia de la observación sistemática por el profesional de la psicología
- Arrollo, D. (2009). Las estrategias didácticas y las incidencias en los logros de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial
- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Editorial: Paidos Iberica. ISBN: 9788449312342
- Alsina, Á. (2006). Como desarrollar el pensamiento matemático de 0 a 6 años. Barcelona: Editorial Octaedro-Eumo
- Aucouturier, B. (2004). "Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz". Barcelona: GRAÓ.
- Ausubel, D.P. (1973) psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo: México Trillas.
- Azua, M. Del J., y Pincay, E.G., (2019). El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. Dominio de las ciencias, 5(1), pp. 377-393.



- Arrollo, D. (2009). Las estrategias didácticas y las incidencias en los logros de aprendizaje en los estudiantes de educación inicial
- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Editorial: Paidós Iberica. ISBN: 9788449312342
- Brunner, J. (2001). El proceso mental en el aprendizaje. Narcea S.A. de ediciones. España.
- Burgos, G. et al. (2005) "Juegos educativos y materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de los materiales". (Tesis para optar el título de licenciado de educación en educación con especialización] Recuperada de <http://es.scribd.com/doc/97258696/tesis>.
- Brunner, J. (2001). El proceso mental en el aprendizaje. Narcea S.A. de ediciones. España. Burgos, G. et al. (2005) "Juegos educativos y materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de los materiales". (Tesis para optar el título de licenciado de educación en educación con especialización]
- Baroody, A. J. (2000). El pensamiento matemático de los niños: un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial. Madrid: Visor.
- Caballero, G.E., (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento,6(4),861-878.
- Caillois, R. (2005) Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Madrid, S.L. Fondo de Cultura Económica de España. ISBN: 9789681624811.
- Calero, M. (1998). Estrategias de Educación Constructivista, Lima – Perú: Editorial San Marcos.
- Cantoral, R. (2013). Teoría socioepistemológica de la matemática educativa. México D. F.: Editorial Gedisa Mexicana



- Carrasco, S., (2013). Metodología de la investigación científica. Editorial San Marcos.
- Carrera, C.J., (2018). Programa de juegos lúdicos para desarrollar nociones básicas de la matemática en niños de 5 años, Los Olivos. [Tesis de título profesional, Universidad Cesar Vallejo].
- Castro, Encarnación, Rico, L. y Castro, E. (1992). Números y Operaciones – Fundamentos para una aritmética escolar. Santiago de Chile: Editorial Síntesis
- Chamoso, J. M., Durán, P. J., García, S. J. F. y Rodríguez, S. M. M. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. Suma.
- Correa, A, M., (2018). El juego como estrategia lúdica para motivar el acercamiento al conocimiento de las matemáticas en los niños de 4 y 5 años del centro de desarrollo infantil -Cdivilla Esperanza del Municipio de Ayapel-córdoba. [Tesis de pregrado, Universidad San Tomas]. Repositorio Usta,
- Córdova, M.S., (2012). Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E.N° 15027, de la provincia de Sullana [Tesis de maestro, Universidad de Piura]. Repositorio <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/1419?locale-attribute=en>
- Cofre, A., & Cofre, L. (2006). Matemática recreativa en el aula. Chile: Universidad Católica de Chile
- Delgado, D, C., (2021). Programa de juegos tradicionales para desarrollar las nociones prenuméricas en niños de 5 años. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Usat.



- Díaz, J. (2012). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. México DF: Editorial trillas.
- Encalada-Ochoa, P.M., (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la Escuela básica Carlos Rigoberto Vintimilla [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio dspace.
- Figueiras, E., (2014). La adquisición del número en Educación Infantil. [Tesis de licenciatura, Universidad de la Rioja]. Repositorio UR,
- García, S., (2020). juego como método de aprendizaje matemático en educación infantil. [Tesis de maestro, Universidad de Valladolid]. Repositorio uva,
- Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2).
- González, A. (2012). La enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes: a través de secuencias didácticas Rosario: Homo Sapiens
- Guerra, F.V., Ramírez, K.A., y Plasencia, L.J., (2019). El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 423 "Virgen María", Yarinacocha [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Ucayali].
- Hernández, R. Fernández c. y Bautista, P. (2010). Metodología de la investigación. (6 sexta ed). España: McGraw-Hill.
- Iturraran, L.M. (2019). Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento 35 lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali. [Tesis de Licenciatura,



- Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, Yarínacocha, Perú.
- Jordan, N. C. (2010). Los primeros predictores del rendimiento en matemáticas y las dificultades en su aprendizaje. Recuperado de <http://www.encyclopediainfantes.com/>
- Lachi, R.A., (2015). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. [Tesis de maestro, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Usil,
- Lleixà, T. (2004). "Juegos sensoriales y de conocimiento corporal". Barcelona. Paidotribo.
- Loje, N.M., (2019). Los materiales educativos no estructurados en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa N° 82916 Guagayoc. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPG,
- Loje, E, E., (2019). Propuesta de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática del nivel inicial-Cajamarca, [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Unprg,
- LLancari, J.M., y Huamán, R.M., (2019). Los juegos lógicos para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en niños de tres años de la institución educativa inicial n° 62 cuna jardín santa Dominguita de Santiago-Ica. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica].
- Maza, C. (1989). Conceptos y Numeración en la Educación Infantil. Madrid. Editorial Síntesis.
- Majon, A.G., (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. Edma 0-6: Educación Matemática en la



Infancia, 8(1), 58-88.

Mallart, J. (2000). "Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje". Revista Española de Pedagogía, N° 217. P.11.

Mendoza, S.J., (2020). Juegos Lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 012 agosto Pérez Aranibar Ugel.[Tesis de licenciatura, Universidad Peruana los Andes].

Ministerio de Educación del Perú, (2018). Evaluación PISA 2018

Minedu, (2015). Rutas del Aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?.

Minedu, (2013). Estudio de Educación Inicial: Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad.

Neyra, J.A., (2020). Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la i.e 209 santa Ana Trujillo [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio uladech,

Oseda, D., Cuba, N., Uribe, Y.C, Duran, A., y Oseda, M. A., (2019). Teoría y práctica de la investigación Científica. Soluciones graficas.Pizarro, E.M., y Rivera, M.M., (2019). Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio CUC,

Piaget, J. (1985). Psicología de la inteligencia. Buenos Aires: Psique.

Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica



- Ramos, S. & Bautista, M. (2018). Las Nociones Pre Numéricas en los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 "Apóstol San Pablo [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1763/T.A.%20RAMOS%20Y%20BAUTISTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas, A, V., y Quispe,D.C., (2021). Efectos del programa "Siento, juego y aprendo" en el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 1253 Francisco Bolognesi, Santa Anita. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
- Silva, G., (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo.
- Tamara, O, y Manterola,C., (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232
- Terrazo, E.G., Riveros., y Oseda, D., (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica.



ANEXOS



Anexo 01. Matriz de consistencia

JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo influye los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de números en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati , Juliaca 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023?</p> <p>¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimension de seriación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023?</p> <p>¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de números en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p> <p>Explicar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de seriación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p> <p>Determinar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos lúdicos influyen positivamente en el desarrollo de la noción básica de números en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p> <p>Hipótesis específica</p> <p>Los juegos lúdicos influyen positivamente en la dimension de clasificación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p> <p>Los juegos lúdicos influyen positivamente en la dimension de seriación en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p> <p>Los juegos lúdicos influyen positivamente en la dimension de correspondencia en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barcia Boniffati, Juliaca 2023</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos Lúdicos</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Noción Básica de Número</p>	<p>DISEÑO</p> <p>El presente trabajo de investigación se realizará con el diseño pre experimental</p> <p>TIPO Es una investigación de tipo descriptivo</p> <p>NIVEL</p> <p>Explicativo</p> <p>MÉTODO</p> <p>La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>89 niños y niñas</p> <p>MUESTRA</p> <p>72 niños y niñas</p>

Anexo 02. Instrumento(s) de la investigación

ÁREA DE MATEMÁTICA

NOMBRE: _____ EDAD: _____ FECHA _____

MATEMÁTICAS:

ORGANIZAR, COMPRENDE E INTERPRETA INFORMACIÓN

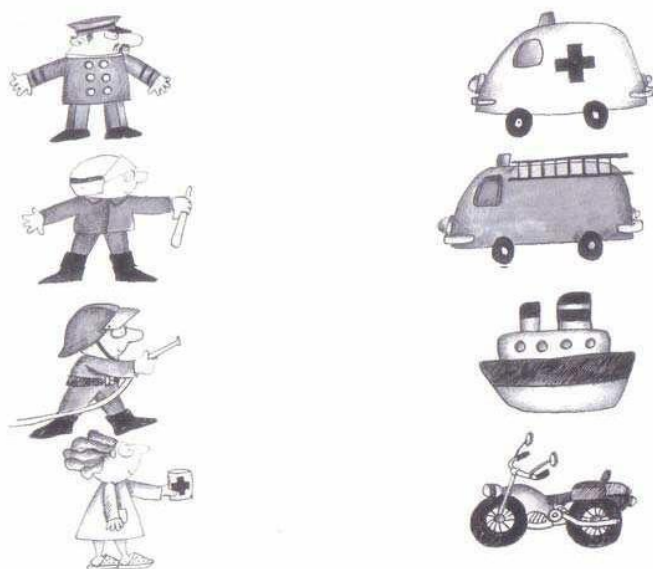
***Relacionar.** Discriminar y relacionar elementos.

Dale a la niña las cosas que necesita para ir al colegio.



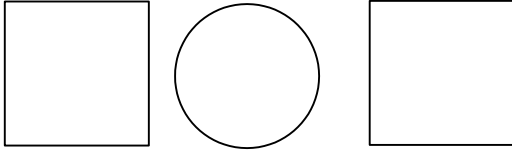
***Correspondencia.**

Une cada oficio con su vehículo.



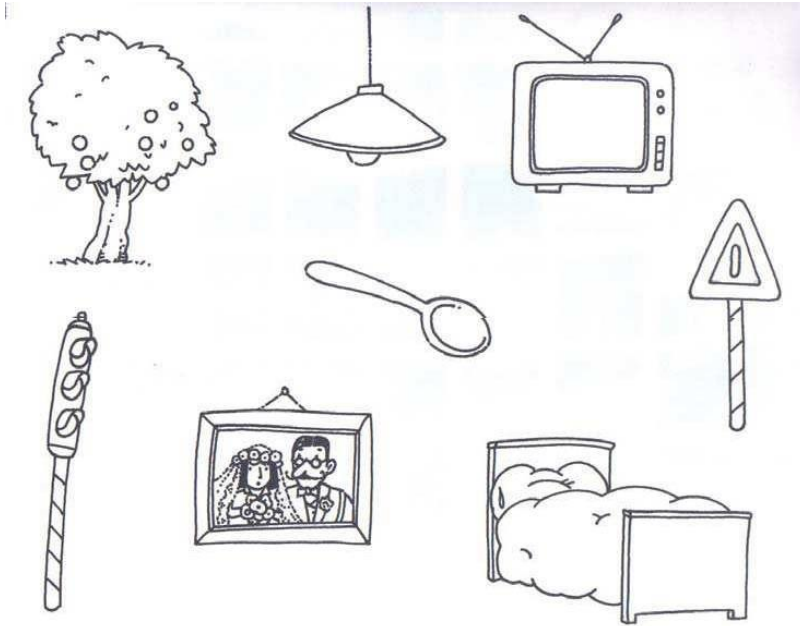
***Seriación**

Dibuja la figura que sigue

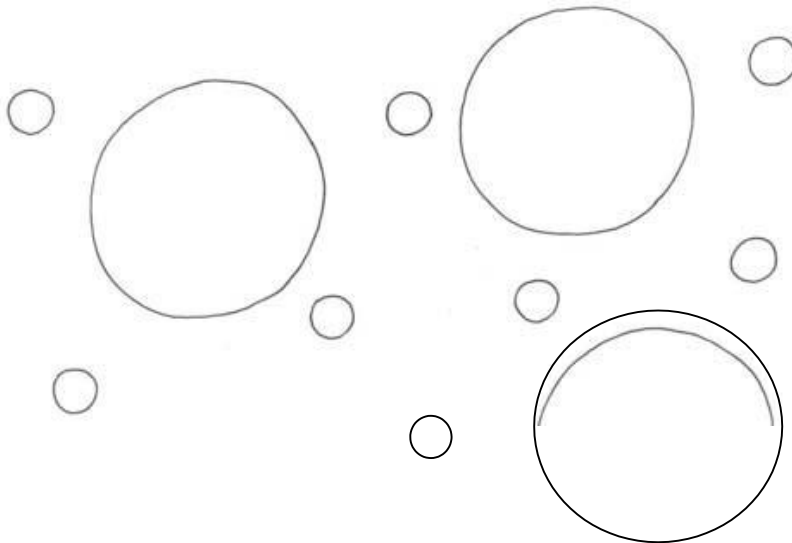


*Clasificación

Rodea las cosas que podemos encontrar en una casa.



*Medidas: grande / pequeño; largo / corto; muchos / pocos; lleno / vacío; grueso / delgado; alto / bajo
Pinta las bolas grandes de rojo y las pequeñas de amarillo





FICHA DE OBSERVACIÓN NOCIÓN BÁSICA DE NÚMERO

APELLIDOS Y NOMBRES:	
EDAD:	
SECCION:	
MES:	
OBJETIVO:	Comprobar el nivel de conocimientos de los alumnos de 5 años en la noción básica de número.

N°	DIMENSIONES	ESCALA DE MEDICION		
		LOGRO EL APRENDIZAJE	EN PROCESO DE APRENDIZAJE	NO LOGRA EL APRENDIZAJE
CLASIFICACIÓN				
1	Agrupar figuras geométricas por forma			
2	Agrupar por color			
3	Agrupar por forma			
4	Agrupar por tamaño			
5	Separar objetos por color y forma			
SERIACIÓN				
6	Ordenar objetos del más grande al más pequeño.			
7	Ordenar objetos del más grande al más pequeño			
8	Representar gráficamente el ordenamiento.			
9	Ordenar objetos de manera descendente con la regla			
10	Ordenar bloques lógicos de forma ascendente con la regla			
CORRESPONDENCIA				
11	Establecer relaciones de correspondencia de uno a uno entre colecciones de objetos			
12	Unir con línea los dibujos que tienen la misma cantidad de objeto			
13	Relacionar uno a uno con número y figuras geométricas			
14	Relacionar estación del año con su respectivo estado			
15	Relacionar animal con su respectivo funcional de comida			



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. **NOMBRE DE LA TÉCNICA:** Observación

1.2. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Ficha de Observación

1.3. **AUTOR DEL INSTRUMENTO:** Bach. Nohemi Elva Condori Mestas

1.4. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023

II. CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Instrumento Ficha de Observación	
		SI	NO
1. CLARIDAD	¿Está redactado con lenguaje apropiado, claro y sencillo?	X	
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y de las dimensiones?	X	
3. ACTUALIDAD	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	X	
5. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
7.-CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X	
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente organizado por la variable y dimensiones?	X	
10. PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

1. Deficiente	2. Regular	3. Buena	4. Muy buena X
---------------	------------	----------	----------------



Opinión de aplicabilidad: Buena

Validado por:	César Armando Gutiérrez Díaz
DNI	02141183
Dirección	Av. Enrique Torres Belón No 127
Email:	cesargudiaz@gmail.com
Teléfono/ celular	928145486

Mgtr. César Armando Gutiérrez Díaz



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **NOMBRE DE LA TÉCNICA:** Observación
- 1.2. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Ficha de Observación
- 1.3. **AUTOR DEL INSTRUMENTO:** Bach. Nohemi Elva Condori Mestas
- 1.4. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023

II. CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Instrumento Ficha de Observación	
		SI	NO
1. CLARIDAD	¿Está redactado con lenguaje apropiado, claro y sencillo?	X	
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y de las dimensiones?	X	
3. ACTUALIDAD	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	X	
5. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
7.-CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X	
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente organizado por la variable y dimensiones?	X	
10. PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

1. Deficiente	2. Regular	3. Buena	4. Muy buena X
---------------	------------	----------	----------------



VALIDADO POR:	Katty Melgar Condori
DNI	42680178
DIRECCIÓN	Jirón Ramón Castilla N° 661
CORREO	Kameco_1@hotmail.com
CELULAR	980742385



Lic. Katty Melgar Condori
ESPECIALISTA DE EL CACAO - UNICA - ESPECIAL



**UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **NOMBRE DE LA TÉCNICA:** Observación
- 1.2. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Ficha de Observación
- 1.3. **AUTOR DEL INSTRUMENTO:** Bach. Nohemi Elva Condori Mestas
- 1.4. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023

II. CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Instrumento Ficha de Observación	
		SI	NO
1. CLARIDAD	¿Está redactado con lenguaje apropiado, claro y sencillo?	X	
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y de las dimensiones?	X	
3. ACTUALIDAD	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	X	
5. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
7.-CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X	
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente organizado por la variable y dimensiones?	X	
10. PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

1. Deficiente	2. Regular	3. Buena	4. Muy buena X
---------------	------------	----------	----------------



OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	Dr. León Severo Sucapuca Chinoapaza
DNI	01216459
CORREO	1sucapuca.45@hotmail.com
CELULAR	988988536



[Handwritten signature]

Dr. L. Severo Sucapuca Chinoapaza
JEFE DEL AREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
UGEL - SAN ROMÁN



**UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **NOMBRE DE LA TÉCNICA:** Observación
- 1.2. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Ficha de Observación
- 1.3. **AUTOR DEL INSTRUMENTO:** Bach. Nohemi Elva Condori Mestas
- 1.4. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023

II. CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Instrumento Ficha de Observación	
		SI	NO
1. CLARIDAD	¿Está redactado con lenguaje apropiado, claro y sencillo?	X	
2. OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y de las dimensiones?	X	
3. ACTUALIDAD	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	X	
4. ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	X	
5. SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X	
6. INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X	
7.-CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	X	
8. COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X	
9. METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente organizado por la variable y dimensiones?	X	
10. PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	X	

1. Deficiente	2. Regular	3. Buena	4. Muy buena X
---------------	------------	----------	----------------



OPINIÓN DE APLICABILIDAD: BUENA

VALIDADO POR:	SELMIRA CRUZ GOMEZ
DNI	02435472
DIRECCIÓN	JR. LOS MILAGROS Nº 230
CORREO	selmycg28@gmail.com
CELULAR	937581526

Lic. Selmira S. Cruz Gómez
Especialista en Educación: Comunicación
UGEL - SAN ROMÁN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

DATOS GENERALES Institución

Educativa :

Área : Año :

1.4 Fecha : 1.5.

Tiempo :

1.6 Tesista :

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando a clasificar con "Chapitas de colores".




PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:


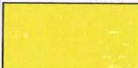




ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATI	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Reconoce y clasifica chapitas según su color y usa el conteo como estrategia para saber la cantidad de elementos que agrupó.	Ficha de Observación
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.			
		Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			

ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Invitamos a los niños y niñas a pasar al salón y nos sentamos de forma circular para cantar una canción:</p> <p>♪ <i>Del zapallo salió un melón del melón salió una sandía (Bis) que le salte que le gire, que le de una meneadita</i> ♪</p> <p>Luego de cantar proponemos a los niños a jugar una dinámica muy divertida llamada "Jugamos a clasificar chapitas de colores".</p> <p>A continuación, se pondrá una caja llena de chapas en el círculo donde los niños están sentados.</p> <p>Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Qué habrá en la caja? ¿Qué objetos son? ¿en qué se parecen? ¿en qué se diferencian? ¿para qué sirven? ¿Cómo los podemos juntar? ¿se podrá clasificar? ¿qué colores hay?</p>  <p>Amarilo Verde Azul Rojo</p> <p>Negro Dorado Gris Blanco</p> <p>Propósito: Clasificar o agrupar chapitas según su color.</p>	<p>Chapitas de colores</p> <p>caja</p>	25 min.
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Antes de comenzar con la actividad se dará las respectivas recomendaciones, para ello tendremos que conformar 4 equipos.</p>	<p>Chapas</p> <p>Cajas</p>	45 min.

	<p> ☀ Equipo amarillo ☀ Equipo rojo ☀ Equipo azul ☀ Equipo verde Los niños observan las chapitas: ¿Cómo son? ¿Qué colores tienen? ¿Qué chapitas pueden ir juntos? ¿Por qué deben ir juntos? </p>  <p> El juego consistirá en que los niños puedan agrupar las chapitas según el color de su equipo; para ellos se tendrá que poner en el centro del aula todas las chapitas de diferentes colores. Se brindará las siguientes indicaciones: </p> <ul style="list-style-type: none"> ☀ El equipo amarillo tendrá que clasificar las chapitas  ☀ El equipo verde tendrá que clasificar las chapitas  ☀ El equipo azul tendrá que clasificar las chapitas  ☀ El equipo rojo tendrá que clasificar las chapitas  <p> A la voz de tres, los 4 grupos empezaran agrupar las chapitas que se les han mencionado según el color. Los equipos que no siguen las reglas de clasificación pierden. </p>  <p> El tiempo durará de tres a cuatro minutos. El grupo que logra clasificar primero las chapitas de colores será el ganador. Mientras van realizando la actividad se va guiando y acompañando los procedimientos que realiza cada grupo a fin de que puedan realizarlo adecuadamente. </p>		
<p>Cierre</p>	<p> Evaluación: Finalmente, proporcionamos una ficha de aplicación a los niños y niñas. Metacognición: ¿Qué te pareció el juego de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Por qué lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué aprendizajes tuviste en esta actividad? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula. </p>	<p>☀ Ficha de Aplicación</p>	<p>☀ 25 min.</p>

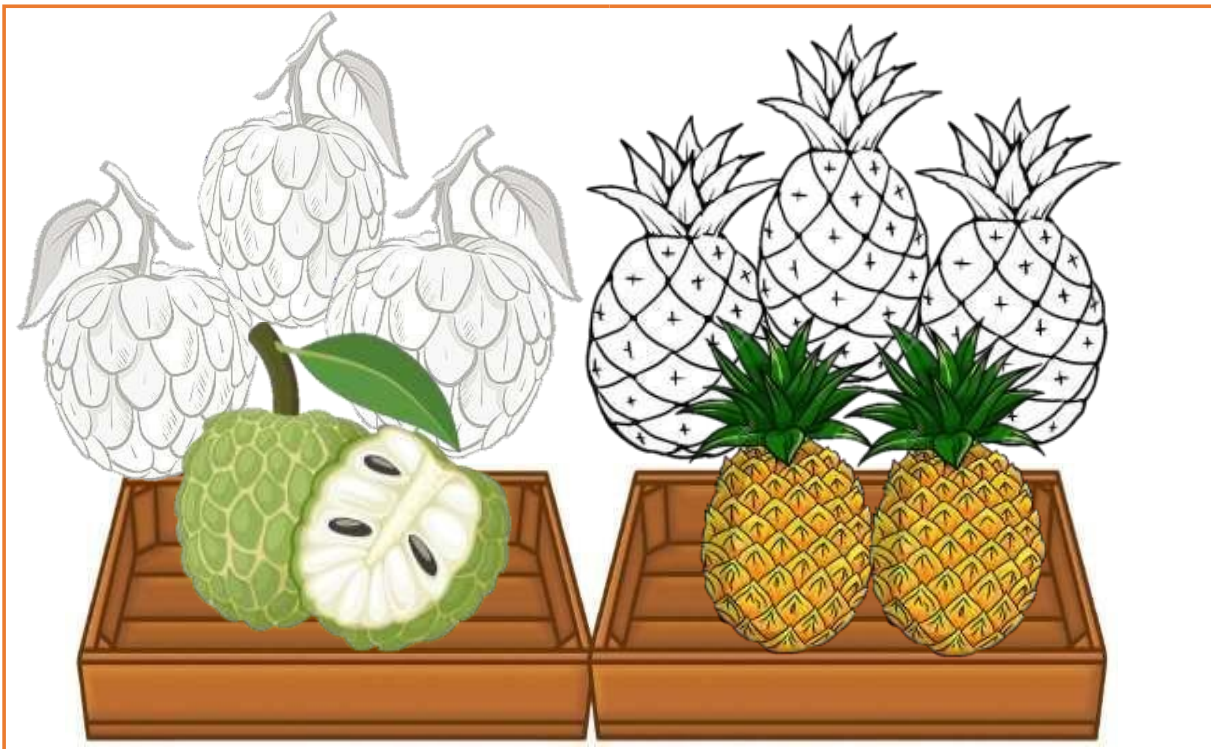
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:



Pregunta 1: Encierra las pelotas de 3 en 3 según el color

Pregunta 2: Colorea las frutas según el color que aparece en la imagen





FICHA DE OBSERVACIÓN

Sesión de Aprendizaje N°2

INSTITUCIÓN:	
TESISTA:	
ÁREA:	
HORA:	
FECHA:	

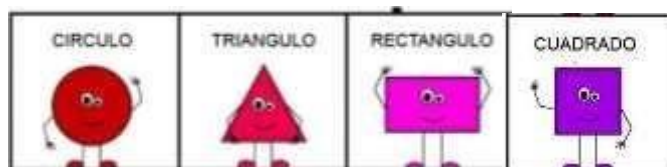
N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	En inicio	En proceso	Logro previsto	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa :
- 1.2. Área : 1.3. Año : 1.4. Fecha :
- 1.5. Tiempo :
- 1.6. Tesista :

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a clasificar figuras geométricas.






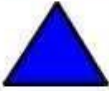



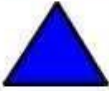



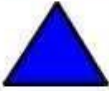


III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:


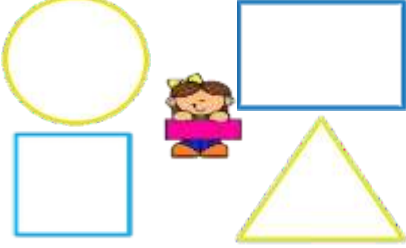
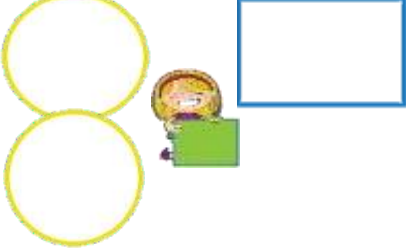
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y clasificar formas geométricas relacionándolas con objetos 	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

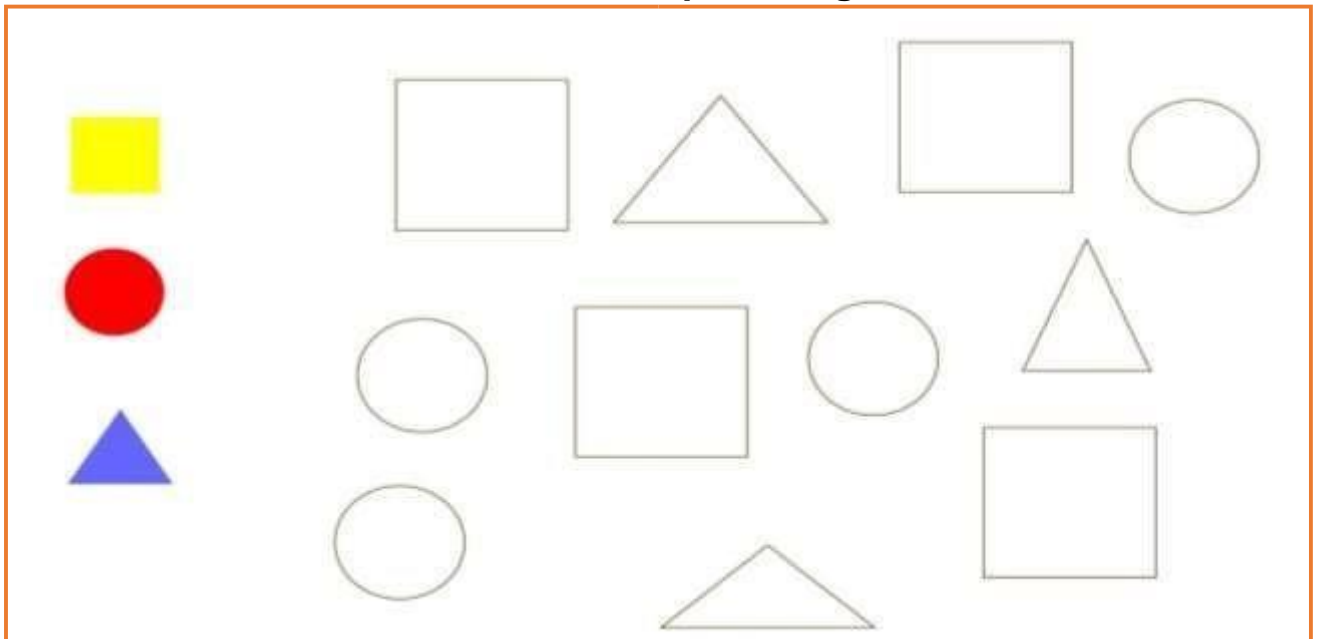
Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo								
Inicio	<p>Motivación: Invitamos a los niños y niñas a cantar la canción mediante un video sobre las figuras geométricas: <i>Hola yo soy el círculo</i> <i>El cuadrado viene atrás</i> <i>El triángulo me persigue</i> <i>Y el rectángulo también</i> <i>Así si si</i> <i>Ah sí si si</i> <i>Son las formas geométricas</i> <i>que cantamos para ti. (BIS)</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> 🌸 Música 🌸 Siluetas 🌸 Imágenes 	🌸 25 min.								
Desarrollo	<p>Propósito: Identificar y clasificar las formas geométricas. Construcción del aprendizaje Se inicia la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse en forma circular para mencionarles que trabajaremos una actividad muy divertida.</p>  <p>Luego, se presentará los materiales elaborados "Figuras Geométricas"</p> <table border="1" data-bbox="403 1532 1050 1697"> <thead> <tr> <th>Cuadrado</th> <th>Triángulo</th> <th>Rectángulo</th> <th>Círculo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Qué formas geométricas serán?, ¿Serán iguales o diferentes?, ¿saben cómo es un círculo? ¿saben cómo es un cuadrado y triángulo? A continuación, invitamos a los niños y niñas a realizar el juego; brindando las siguientes indicaciones. se formarán 2 grupos para trabajar la actividad,</p>	Cuadrado	Triángulo	Rectángulo	Círculo					<ul style="list-style-type: none"> 🌸 Tiza 🌸 Material 🌸 Figuras Geométricas 	🌸 45 min.
Cuadrado	Triángulo	Rectángulo	Círculo								
											

	<p>mencionando que el juego consistirá en que los niños van a clasificar las figuras geométricas por su forma.</p>  <p>Con la ayuda de tizas de colores se dibujará en el piso las figuras geométricas como: cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo; así mismo se les entregará a los 2 equipos materiales con las figuras mencionada. 🌸 Grupo 01 las abejitas</p>  <p>🌸 Grupo 02 las hormiguitas</p>  <p>A la voz de tres el juego comenzara de la siguiente manera; la maestra indicara que los 2 equipos tienen que clasificar el triángulo y que coloquen al centro de cada figura y así sucesivamente con las demás figuras geométricas. Al final del juego se tendrá que verificar que los 2 grupos hayan clasificado muy bien las figuras junto con los grupos a observar, comparar y señalar en cuál de los grupos hay diferentes formas de figuras geométricas y que colores son, gana el equipo que lograr clasificar muy bien y el equipo que pierda bailar una canción.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: Finalmente, se brindará una hoja de aplicación a los niños y niñas. Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué figuras lograste reconocer? ¿cuántos lados tienes un triángulo? ¿saben hacer un círculo? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.</p>	<p>🌸 Ficha de Aplicación</p>	<p>🌸 25 min.</p>

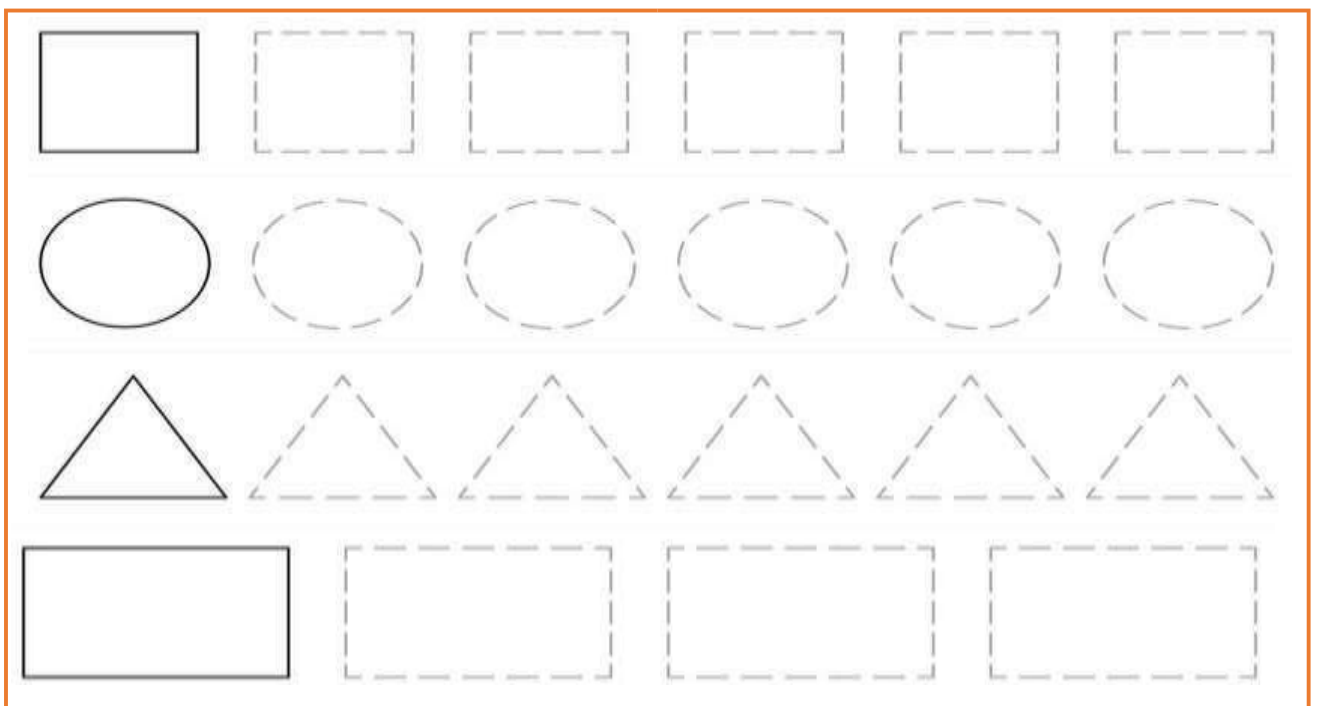
FICHA DE APLICACIÓN NOMBRES Y APELLIDOS:

.....

Colorea del mismo color las formas que son iguales.



Delinea y colorea las figuras geométricas según su criterio de color





FICHA DE OBSERVACIÓN

Sesión de Aprendizaje N°3

INSTITUCIÓN:	
TESISTA:	
ÁREA:	
HORA:	
FECHA:	

N°	EDAD	Indicadores	Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	En inicio	En proceso	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						



Anexo 03. Solicitud y constancia de aplicación de Instrumento(s) de la investigación



Institución Educativa Inicial N° 306
Barcia Boniffati
JULIACA

CONSTANCIA

Quien suscribe:

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306
BARCIA BONIFFATI DE LA CIUDAD DE JULIACA**

Lic. Sabina Chacón Rosel

En mi calidad de directora, otorgo la presente **CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN** de la tesis titulada “ **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023**” realizado por la bachiller **NOEMI ELVA CONDORI MESTAS** para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la ciudad de Juliaca.

Se le otorga la presente constancia en fe a su cumplimiento.

Juliaca, Julio del 2024



Mg. Sabina Chacón Rosel
DIRECTORA



**“ Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia,
y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

SOLICITO: Aplicación de instrumentos de tesis.

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°306
BARCIA BONIFFATI DE LA CIUDAD DE JULIACA**

Lic. Sabina Chacón Rosel

Yo , **NOEMI ELVA CONDORI MESTAS** con DNI N° 75603205 bachiller de la Carrera Profesional de Educación , ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresada y bachiller de la Carrera Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar que me otorgue el permiso respectivo, para realizar la aplicación de instrumento (Ficha de Observación) de mi tesis de pre grado titulado **“JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE UN NÚMERO EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI, JULIACA 2023”**

Por lo expuesto:

Agradezco anticipadamente su gentil atención, lo cual ruego a Ud. acceder mi solicitud por ser justa y legal.

Juliaca, Julio del 2024




Mg. Sabina Chacón Rosel
DIRECTORA



NOEMI ELVA CONDORI MESTAS

DNI. 75603205

Anexo 04. Panel fotográfico

Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca



Institución Educativa Inicial N° 306 Barcia Boniffati Juliaca





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 06/01/2025

I. Datos del autor (es):

Formulario with fields for author information: Nombres y Apellidos, Dirección, DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°, Teléfono, email, Facultad y/o Escuela de Posgrado, Escuela Profesional o Mención, Título o Grado Académico a optar, Asesor, Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones, Trabajo de Investigación, Tesis, Trabajo de Suficiencia Profesional, Trabajo Académico, Título, Palabras claves, ¿Esta obra se desarrolló en la UANCV?, and footnotes.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03


Firma de Autor



huella digital

06 de enero de 2025

Fecha