



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL
LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO
EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA

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

AREQUIPA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA

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

:


Dra. DANYA CASTILLO MONROY

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA

ASESOR DE TESIS

:


Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 027-2025-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 09 de enero de 2025.

VISTOS:

El Expediente CU N° 340-2025 presentado por el (la) Bachiller: **GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**; 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: **JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
1ER. Miembro	:	Dra. DANYA CASTILLO MONROY
2DO Miembro	:	Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 10 de enero a horas 15:00 pm. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER**.

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, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



DISTRIBUCIÓN:

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



RESOLUCIÓN N° 315-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 19 de diciembre de 2024

VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-18934** de fecha **17 de diciembre de 2024**, del **Bach. GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA**; quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) “Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)”** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corrobore el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

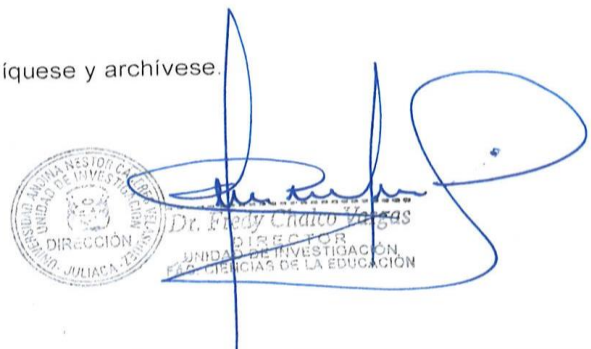
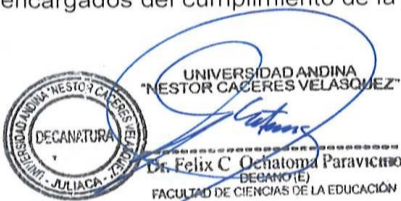
SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER.

ARTICULO TERCERO. - **DISPONER** que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024



RESOLUCIÓN DECANAL N° 081-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 18 de setiembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-11430, presentado por el señor (a) **GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** Anexo (01) el **PROVEIDO N° 081-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato **N°081-2024** del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**; Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **081-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - **APROBAR**, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO. - **RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER**.

ARTICULO TERCERO. - **DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

27%

INDICE DE SIMILITUD

26%

FUENTES DE INTERNET

12%

PUBLICACIONES

21%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	10%
2	repositorio.ipnm.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%




Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41074125
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-2952-0999
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	EDUARDO MIRANDA QUISBER
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	021428367
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5096-0662
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	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41007095
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	NORMA ELENA FLORES VIZA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29258552



Datos de investigación

Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD País: PERÚ DEPARTAMENTO: AREQUIPA PROVINCIA: AREQUIPA Distrito: CAYMA Coordenadas. Latitud: -16.348858 Longitud: -71.541491 https://maps.app.goo.gl/Off3v3KhmZQJEebK8</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	SETIEMBRE – ENERO 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	<p>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</p>

UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CERECES VELASQUEZ"
 DECANATURA
 Dr. Felix C. Ochoa Paravicino
 DECANO (E)
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA "NESTOR CERECES VELASQUEZ"
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
 DIRECCIÓN
 Dr. Fredy Chalco Vargas
 DIRECTOR
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA, identificado con DNI Nro. 41074125 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

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

JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024

Asesorado por: Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER

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 09 de ABRIL del 2025

[Signature]

Firma del Asesor (obligatoria)

[Signature]

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Primero a ti padre celestial, por permitirme seguir adelante, estando presente en mis triunfos.

Padre amado, a ti quiero agradecerte no solo el haberme dado la vida, sino también por formarme en valores y sentimientos.

Y finalmente a mi esposo, e hijas, que son un soporte para mí.



AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a Dios, por su infinito amor quien siempre está presente bendiciendo cada paso que doy

Agradezco a mis docentes Dr. Eduardo Miranda Quisber ya que gracias a su conocimiento puedo concluir esta etapa.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Justificación de la investigación	3
1.4. Objetivo de la investigación	3
1.5. Importancia y alcance de la investigación.....	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	4
1.7. Hipótesis	5
1.8. Variables.....	5
1.9. Operacionalización de variables	6

CAPÍTULO II



MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la investigación..... 7
2.2. Bases teóricas 12
2.3. Marco conceptual..... 33

CAPÍTULO III

MÉTODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación 35
3.2. Estrategia de investigación 35
3.3. Nivel de investigación 35
3.4. Diseño de investigación 35
3.5. Población y muestra 36
 3.3.1. Población..... 36
 3.3.2. Muestra..... 36
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 36
 3.6.1. Técnicas de la Investigación..... 36
 3.6.2. Instrumentos de la Investigación 37
3.7. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación 37
 3.7.1. Validación de los instrumentos 37
 3.7.2. Confiabilidad de los instrumentos 37
3.8. Diseño de la contrastación para la prueba de hipótesis..... 38

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos 39
 4.1.1. Tabla de frecuencias 39
4.2. Análisis inferencial 48



4.3. Discusión de los resultados	54
CONCLUSIONES.....	58
RECOMENDACIONES	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
ANEXOS	65
ANEXO 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	66
ANEXO 2 FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LOGICO MATEMÁTICO	67
ANEXO 3 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO	70
ANEXO 4.....	70
ANEXO 5 PANEL FOTOGRÁFICO.....	79



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 El juego como estrategia	39
Tabla 2 Calificación juego cognitivo	41
Tabla 3 Calificación juego motriz.....	43
Tabla 4 Calificación juego social	45
Tabla 5 Logro de aprendizaje.....	47
Tabla 6 Baremo de Spearman	49
Tabla 7 Prueba de normalidad	49
Tabla 8 Prueba de RHO Spearman (Hipótesis general)	51
Tabla 9 Prueba de RHO Spearman (Hipótesis específico 1)	52
Tabla 10 Prueba de RHO Spearman (hipótesis específica 2)	53
Tabla 11 Prueba de RHO Spearman (Hipótesis específico 3)	54



INDICE DE FIGURAS

Figura 1 El juego como estrategia.....	40
Figura 2 Calificación juego cognitivo	41
Figura 3 Calificación juego motriz	43
Figura 4 Calificación juego social.....	45
Figura 5 Logro de aprendizaje.....	47



RESUMEN

La actual tesis lleva por título: JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024. Como objetivo se logra: Determinar la relación que aparece entre los juegos como estrategia y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024. Para ello se planteó usar la siguiente metodología: el cual presenta un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, ya que se logra conocer la existencia de la relación entre dos variables, y de diseño no experimental, porque mediante este trabajo de investigación no se manipulo ningún dato y se mostró tal cual en los resultados encontrados. Los resultados obtenidos mediante la prueba estadística de RHO Spearman mostraron que el p valor o valor de significancia el cual fue hallado mediante la prueba estadística Rho Spearman según la tabla Nro.8 es 2.9% se observa que es menor a 5% (% de margen de error que se utiliza en todas las investigaciones), por ello se acepta la hipótesis planteada. Una vez finalizado el estudio se concluye que se acepta la correlación entre las dos variables de estudio.

Palabras claves: Juego, Estrategia, Logro de aprendizaje, niños.



ABSTRACT

The current thesis is titled: GAME AS A STRATEGY AND ITS RELATIONSHIP WITH THE LEARNING ACHIEVEMENT IN LOGICAL-MATHEMATICAL IN 5-YEAR-OLD CHILDREN OF THE CHRISTIAN BARNARD INDIVIDUAL EDUCATIONAL INSTITUTION CAYMA AREQUIPA 2024. The objective is achieved: To determine the relationship that appears between games as a strategy and the learning achievement in logical mathematics in 5-year-old children of the I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024. For this, the following methodology was proposed: which presents a quantitative approach, at a correlational level, since it is possible to know the existence of the relationship between variables, and a non-experimental design, because through this research work no data was manipulated and it was shown as such in the results found. The results obtained through the Spearman RHO statistical test showed that the p value or significance value which was found through the Spearman Rho statistical test according to table No. 8 is 2.9% it is observed that it is less than 5% (% margin of error that is used in all investigations), therefore the proposed hypothesis is accepted. Once the study is completed, it is concluded that the correlation between the two study variables is accepted.

Keywords: Game, Strategy, Learning achievement, children.



INTRODUCCIÓN

Al momento de aprender, el juego es sumamente importante ya que constituye las bases fundamentales en el perfeccionamiento del razonamiento, cualquiera que sea su tipo, como el razonamiento científico, el pensamiento unido o el razonamiento sensible numérico. La presente tesis esta principalmente orientado en incrementar y fortalecer el pensamiento lógico en los estudiantes que se va basa en involucrar algunos juegos innovadores que llamen la atención de cada uno de los estudiantes.

La experiencia instructiva que se utilizó fue el juego, la principal justificación detrás de esta decisión es que de manera instintiva y a través de cualquier juego que se les presenta a los estudiantes, estos comienzan a involucrar su capacidad de razonamiento consistente, y esa es la oportunidad que deben tomar. la mayor parte del potencial que tiene cada suplente. Hoy en día, la formación requiere de un pensamiento más creativo y creado en los estudiantes; se toma como fuente de perspectiva la disciplina matemática dentro del nivel escolar central; Está demostrado que no basta con saber con precisión cómo resolver las cuatro tareas esenciales; sin embargo, esto va más allá; al fin y al cabo, se trata de saber cuándo se pueden utilizar estas tareas, por qué en las circunstancias de la vida cotidiana se pueden utilizar y por qué son valiosas; y en ese punto es donde se crea la corriente de lógica numérica, al proponer circunstancias o cuestiones donde los estudiantes utilizan su capacidad de examen, donde pueden descubrir cómo considerar diferentes arreglos y reacciones.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

Actualmente en nuestro país, a nivel nacional, los índices de rendimiento académico de los estudiantes presentan cifras alarmantes, especialmente en comparación con los estándares internacionales. Esta problemática fue particularmente evidente en el área de matemáticas, donde los estudiantes enfrentaron grandes dificultades para desarrollar habilidades lógico matemático.

El bajo desempeño en esta área afecta de manera negativa en el desarrollo académico, y limitó su capacidad para resolver problemas, analizar situaciones y tomar decisiones de manera efectiva, competencias clave en el mundo actual. Entre los factores que contribuyeron a esta situación se encontraron la falta de estrategias pedagógicas innovadoras, metodologías de enseñanza tradicionales que no fomentaron el aprendizaje activo y la ausencia de un enfoque lúdico que motivara a encontrar una forma de que los estudiantes participen de manera activa en su proceso de aprendizaje.

Como docente, busqué alternativas didácticas que permitan superar estas barreras y mejorar el aprendizaje. Decidí utilizar, el juego como estrategia pedagógica, que demostró ser eficaz para fortalecer el desarrollo de habilidades lógico matemático en los niños.



Por ello, resultó imprescindible diseñar e implementar estrategias didácticas basadas en el juego, que no solo fueran atractivas y motivadoras para los estudiantes, sino que también estuvieran alineadas con los objetivos de aprendizaje en matemáticas. Estas estrategias se enfocaron en fomentar la participación activa, la exploración, el pensamiento crítico y el desarrollo progresivo de competencias lógico matemático, contribuyendo así a mejorar los resultados académicos en esta área y reducir las brechas de rendimiento escolar en nuestro país.

Esta tesis será de utilidad para la institución Educativa Inicial Christian Barnard del ámbito de la UGEL NORTE de la ciudad de Arequipa, y posteriormente se puede generalizar a nivel regional o nacional.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos como estrategia con el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿Cómo se relaciona el juego cognitivo y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I. E. I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024?

PE2. ¿Cuál es la relación que existe entre el juego motriz y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de la I. E. I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024?



PE3. ¿Cuál es la relación que existe entre el juego social y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I. E. I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024?

1.3. Justificación de la investigación

Justificación teórica.

El presente estudio se aplicó con toda la intención de tener la opción de contribuir dando información y ampliando más datos sobre el tema de exploración. Del mismo modo, cabe señalar que el examen depende de fuentes hipotéticas aprobadas, el cual se puede encontrar en las referencias das en este estudio donde se redirige a los estudios.

Justificación social.

Esta tesis tuvo especial relevancia en primera instancia a los estudiantes que participaron del estudio y en general a toda la población que pueda revisar esta investigación.

Justificación metodológica.

Esta tesis permitirá que otros docentes u otros profesionales puedan usar esta forma de enseñanza el cual les permitirá lograr un mejor desempeño y servirá como fuente de estudio para próximas investigaciones.

1.4. Objetivo de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos como estrategia y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024.



1.4.2. Objetivos específicos

OE1. Determinar la relación que existe entre el juego cognitivo y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

OE2. Identificar la relación que existe entre el juego motriz y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I. E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

OE3. Analizar la relación que existe entre el juego social y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

1.5. Importancia y alcance de la investigación

Con el avance de la tecnología muchos estudiantes tienden a dejar de lado el razonamiento y prefieren usar calculadoras o el internet para hallar la respuesta de sus diferentes tareas, sin embargo, esta forma de enseñanza les permitirá de una manera más divertida aprender y tener un mejor aprendizaje.

1.6. Limitaciones de la investigación

1.6.1. Limitaciones

Una de estas limitaciones principales fue el acceder a que los estudiantes participen de este estudio, de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa.

Temporal.

La presente tesis se desarrolló entre los meses de, setiembre, octubre y noviembre de este año y específicamente en la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa.



Espacial.

Esta tesis se ejecutó en el distrito Cayma provincia de Arequipa, departamento de Arequipa en la I.E. I Christian Barnard de Cayma Arequipa.

1.7. Hipótesis

1.7.1. Hipótesis general

Existe relación positiva y significativa entre los juegos y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de edad de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024.

1.7.2. Hipótesis específicas

HE1. Existe relación significativa entre el juego cognitivo y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

HE2. Existe relación significativa entre el juego motriz y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

HE3. Existe relación significativa entre el juego social y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

1.8. Variables

1.8.1. Variable independiente

La variable independiente no fue manipulada en nuestra investigación, es: el juego como estrategia.



1.8.2. Variable dependiente

La variable dependiente fue afectada por los cambios en la variable independiente y eso se vio en los resultados, por ese motivo nuestra variable dependiente fue: Logro de aprendizaje en lógico matemático.

1.9. Operacionalización de variables

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	Indicadores	TIPO DE VARIABLE	ESCALA DE MEDICION
VARIABLE INDEPENDIENTE 1. El juego como estrategia.	1.1. Juego Cognitivo	1.1.1. Espontaneidad. 1.1.2. Recursos de su entorno. 1.1.3. Comunicación 1.1.4. Relación 1.1.5. Estética.	Cuantitativa	Ordinal
	1.2. Juego Motriz	1.2.1. Menciona partes de su cuerpo. 1.2.3. Coordina movimientos 1.2.3. espacio.		
	1.3. Juego social.	1.3.1. Respeta normas 1.3.2. Dialoga y da solución		
VARIABLE DEPENDIENTE 2. Logro de aprendizaje en lógico matemático	2.1. Cuantificación 2.2. Clasificación 2.3. Seriación		Cuantitativa	Ordinal



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. A nivel internacional

Gutiérrez (1996) realizó una tesis titulada "La utilización del juego pedante a la luz de la duplicación como dispositivo para desarrollar aún más la ejecución de los estudiantes en la primera y segunda fase de la Escolarización Esencial. La configuración del examen fue posible realizar la tesis. El instrumento de exploración, se aplicó una encuesta de evaluación para conocer las partes del desempeño en la escuela objeto de análisis, llegando a la conclusión de que, si bien involucra el juego pedante en la experiencia de crecimiento educativo, impacta enfáticamente en la presentación escolar del suplente. la primera y segunda fase de Escolarización Esencial.

Fernández, A. (1999), realizó la tesis titulada "El juego didáctico una estrategia para aprender matemática en la etapa de Educación Básica. El objetivo fundamental fue involucrar el juego instructivo como activo de aprendizaje considerando los bloques del Nuevo Plan Curricular. Como instrumento se utilizó la agenda y la reunión no estructurada para tomar conciencia si aprendían más rápido con los juegos, así como la valoración de ciertos educadores sobre metodologías de aprendizaje, entre otros. Los



resultados positivos observados en diferentes etapas de la Educación Básica sugieren implementar juegos didácticos desde una edad temprana, puede ser una algo eficaz para fomentar el logro de aprendizajes significativo.

En Medellín, Colorado y Álvarez (2017), En su tesis mejora del razonamiento numérico coherente en la juventud, su objetivo era "avanzar en la mejora del razonamiento numérico legítimo a través de metodologías animadas. Utilizaron el tipo subjetivo en un ejemplo compuesto. Razonó que los ejercicios numéricos consistentes están relacionados con el día a día de los niños, lo cual era muy importante, por lo que se hace un llamado por parte de nosotros como educadores, tanto en la formación como en las personas que, a partir de ahora práctica, para comenzar a involucrar estos ejercicios para generar un aprendizaje significativo junto con los estudiantes.

En Sangolquí, Freire (2015), En su Investigación del juego psicomotriz en el mejoramiento numérico consistente de jóvenes varones y señoritas de 3 a 5 años de la Unidad Instructiva "Esperanza Eterna" del pabellón Santa Nick Rosa, Cantón Mera, su objetivo fue "diseccionar "El papel que juega el juego psicomotriz en el legítimo avance numérico de niños y niñas de 3 a 5 años" (p.4), utilizó el género mixto en un ejemplo de 30 niños a los que asistió una guía. Razonó que el grado de mejora numérica constante que tienen los niños se compara con el promedio de sus habilidades de su edad.

Guadalupe Del Roció Loya Gualpa, en su tesis "Los juegos matemáticos y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de tercer año de Educación General Básica de la escuela fiscal mixta Nicolás Aguilera de la parroquia Conocoto, Universidad Técnica De Ambato cantón Quito".



El actual examen sobre los juegos numéricos y su efecto en el aprendizaje de los jóvenes y señoritas de tercer año de formación general básica en el colegio semipresencial "Nicolás Aguilera", con todo, algunos niños tienen una habilidad especial para el tema de la ciencia y otros crean recuerdos más difíciles al descifrar las ideas y pensamientos; Avanzar hacia él tiende a ser una experiencia emocionante y apasionante, en cualquier caso, cuando nunca se alcanzan niveles avanzados de comprensión. Para ti es lo que me gusta y en lo que soy bueno, es difícil romper con esta visión del mundo y llegar a creer que algo en lo que somos malos puede atraernos y tenemos que resolverlo.

Cuando el problema ha sido reconocido gracias al examen exploratorio, se desarrolla la estructura hipotética para fundamentar adecuadamente los factores de exploración, a la luz de los datos recopilados de los libros y de la Web. Cuando se diseñó el sistema de examen, se crearon los instrumentos adecuados para manejar la investigación cuantitativa y subjetiva completa de los factores de exploración, continuando con el desglose mensurable de la información obtenida.

Se obtuvo a la siguiente conclusión, el uso del juego pedagógico resulta efectivo para despertar el interés y mejorar el rendimiento en matemáticas. Este enfoque lúdico permite a los maestros implementar estrategias que no solo logran aprendizajes significativos, también contribuye al desarrollo global de los estudiantes.

2.1.2. A nivel nacional

(Placeres, 2000). Realizó una tesis denominada "Programa de procedimientos sistémicos para educadores para el mejoramiento de la información numérica sensible en jóvenes de 1er grado de la Escuela



Fundamental "Polita de Lima". El objetivo principal fue planificar una propuesta para el programa de metodologías sistémicas para educadores del mejoramiento de los datos numéricos prácticos” Se completó un interesante informe de tesis. La población bajo análisis estuvo conformada por 68 estudiantes de 1° grado. de los segmentos A y B, eligiendo un ejemplo de 41 estudiantes a través de una receta fáctica, como instrumento se utilizó la agenda, sin perjuicio de la percepción realizada por el docente que le permitió recolectar los datos. Los resultados obtenidos respaldan y legitiman completamente la practicidad de esta. Llegando a la conclusión que la tesis de Placeres resalta la importancia de utilizar estrategias metodológicas adecuadas, incluyendo el juego, para facilitar el aprendizaje en los niños.

(Montero, G.; Nolazco, F., 2015), Programa Académico de Maestría en Ciencias de la Educación-PRONABEC, Tesis titulada El Juego Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar Competencias Matemáticas En Niños De 5 Años Del Nivel Inicial. Lima – Perú 2015. La recolección de datos continuó con una prueba de evaluación numérica temprana y una encuesta a los educadores: correlación, caracterización, correspondencia, examen y para abordar cuestiones numéricas básicas que confirman la cuestión de la exploración. El origen innovador de la proposición surge de las referencias hipotéticas y estratégicas, que se ordenan en la estructura hipotética que da solidez lógica a la proposición. El resultado fundamental depende de la propuesta de los juegos habituales como un procedimiento exitoso que orienta al educador y a los niños considerando la contextualización en el proceso de pensamiento crítico. Concluyendo que los juegos tradicionales son efectivos para este propósito.



En Lima, Saenz (2018), en la tesis titulada sistemas para la mejora del razonamiento sensato para los hijos del II patrón de instrucción inicial, tenía como objetivo "crear procedimientos que incluyan un razonamiento coherente centrado en los hijos del II patrón de instrucción inicial". Razonó e indico que de acuerdo a la experiencia de un docente se puede trabajar en el avance de los niños, ya que este trabajo será visto en niveles más significativos del aprendizaje educativo. Es como un examen en la mejora del razonamiento coherente y varía en que la exploración actual ya que aplica una serie de ejercicios centrados en el razonamiento legítimo.2.1.3. A nivel local

Cruz, A. (2016), Universidad Nacional De San Agustín Escuela De Los grado de la facultad de ciencias de la educación, tesis titulada los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre De Arequipa, 2015. En la presente tesis se determinó la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos del 2º grado , donde los resultados obtenidos en la prueba ECE 2015 muestran que el 71% de las respuestas fueron acertadas, mientras que los resultados obtenidos en el año 2014 fueron del 29 % donde no se aplicaron los juegos educativos. Concluyendo que la incorporación de juegos educativos tradicionales en la enseñanza de matemáticas tiene un impacto positivo. Por ello al realizar una debida comparación los resultados obtenidos en el año 2015, cuando se utilizaron juegos educativos, con los del año anterior, se observa una notable mejora en el desempeño de los estudiantes.

Loayza (2015) en su tesis titulado "Actividades lúdicas como estrategias de enseñanza para el aprendizaje significativo del algebra, de los estudiantes del



segundo grado "b" de la Institución Educativa Secundaria Industrial Federico Villarreal Del Distrito Y Provincia De Andahuaylas 2013 – 2015" Concluyendo que la efectividad de las actividades lúdicas en la enseñanza. A pesar de las limitaciones temporales de los estudiantes que combinan trabajo y estudio, el uso de estrategias lúdicas demuestra ser una herramienta poderosa para promover el interés y la motivación por el aprendizaje.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego

El juego es un movimiento libre, normal sobre todo en la juventud, por lo que hoy en día se utiliza como procedimiento de aprendizaje.

Según Ramos (2014), el juego es visto como una acción motora sustancial y tangible, que permite mejorar los movimientos coordinados, organizar los planes corporales, anima la realización de deseos, sentimientos, imaginación, favorece el equilibrio y la cercanía. prosperidad en el hogar dando la oportunidad de ofrecer una liberación tónica profunda en la existencia.

Piaget llama la atención sobre que el juego es transformador, ya que se desarrolla a lo largo de la vida de los niños.

Existen infinidad de definiciones acerca del juego, pero en su mayoría llegan a una misma conclusión de que es la necesidad más memorable de un niño y le permite generar satisfacción y alegría.

En este sentido, cabe señalar que cuando los niños aplicaron la propuesta académica, se vio que trasteaban con lo que hacían y que, a través de este dispositivo, se despertaban. Según Garaigordobil (2003), jugar incluye considerar algunas cualidades, por ejemplo,



- Deleitar
- Oportunidad
- Proceso
- Actividad
- Ficción
- Realidad
- Esfuerzo

El juego funciona con el avance de:

- Habilidades reales para manejar, sostenerse, correr, trepar y balancearse.
- Discurso y lenguaje: desde la charla hasta la creación de historias y chistes.
- Habilidades interactivas colaborar, organizar, competir, seguir pautas, alternar.
- Conocimientos juiciosos: analizar, clasificar, contar, retener.
- La capacidad de comprender a las personas en su esencia, transmitiendo sentimientos a otras personas.

El juego funciona para descubrir:

- Tus capacidades corporales, como también se puede hallar las limitaciones.
- La personalidad de que tiene, así mismo sus preferencias
- El medio ambiente, es decir explorar posibilidades reconocer peligros y límites
- Las tradiciones que conlleva y los valores que demuestre
- Así mismo de poder lidiar con los problemas



2.2.1.1. Juego motivador y estimulante

Considera como una acción deportiva y apasionante, donde se busca desarrollar un clima encantador, inclinado en el aprendizaje. Gómez, T.; Molano, O., (2015) El movimiento amante de la diversión debe ser encantador, sin restricciones, y dejar felices a las personas que juegan. El movimiento amoroso es interior, normal que los bebés hacen para divertirse, animando un avance profundo, permitiendo que los recién nacidos comuniquen sus sentimientos, alegrías, amarguras, irritaciones, inclinándose hacia el giro necesario de los acontecimientos, mostrando alegría en dicha acción. En alegre movimiento, el niño absorbe el clima, se lo apropia, lo modifica, se inclina hacia su avance más cercano a su hogar, proporcionándole deleite, en el juego se mezcla de manera prominente, preparándolo para su mejora en toda su realidad.

Montes (2007) "En cuanto a las primeras largas sesiones de tutoría en mucho tiempo, aprecian que el adulto está continuamente elogiando sus logros o buenas formas de comportarse, es decir, está fomentando su inspiración característica, la de sentirse significativamente mejor, sacar provecho de lo que hace, le permite saber más y mejor, por eso están discutiendo una inspiración única que se compara con el educador, pero además de los guardianes de la familia y la sociedad.

Bruner hace referencia a que "el movimiento alegre es fundamental para la existencia futura del recién nacido, favorece el giro mental de los acontecimientos, tiene una persona libre, vigoriza la adquisición del aprendizaje.



2.2.1.2. Tipos de juego

2.2.1.2.1. Juego motor

El juego motor se da a través de ejercicios de desarrollo corporal, tendiendo hacia el avance del conocimiento Piaget, J. (1932) Durante el movimiento del motor se manifiesta de manera característica la educación y el avance transformador, por lo que se debe dar la puerta abierta para dar las condiciones adecuadas con el fin de que la acción se complete adecuadamente. Minedu (2010) Los niños pequeños realmente aprecian los juegos de tipo motor, ya que se encuentran en una fase en la que intentan ejercitar y controlar su cuerpo.

2.2.1.2.2. Juego social

En juegos amistosos el bebé se asocia con los demás. comunicarse con sus asociados mientras conduce. Sus sentimientos, descubriendo cómo vivir respectivamente con amor, sinceridad, armonía y avance, para lograr el giro ideal de los acontecimientos. Minedú (2010)

Ethel Kawin, especifica que cuando se habla de juegos interpretamos el lado social, es de naturaleza asociativa, una fuerza que se mezcla, que busca fomentar la capacidad de respuesta social, que exhibe mentalidades de conducta social, PRONBEC. (2012).

El aprendizaje se manifiesta inicialmente en el desarrollo que tenemos para poder relacionarnos socialmente, a través de la asociación y correspondencia con los demás y con el clima, y luego lo asimila en su diseño psicológico. Para Vygotsky, el círculo social precede al orgánico.



Desde épocas antiguas los juegos ayudan a fortalecer la confianza de un niño, es decir esto les permitirá aprender de una manera más divertida, donde la relación entre el estudio y la diversión se vea más factible.

2.2.1.2.3. Juego cognitivo

Mediante el juego mental obtenemos ciertas habilidades que ciertamente fortalecen nuestra mentalidad: como la memoria, las actividades esenciales y la correspondencia. Minedu (2010).

La solicitud comienza, esto sucede cuando el niño investiga su circunstancia actual, volviéndose evidente en el manejo de los problemas usando su mente Minedu (2010).

2.2.1.3. Teorías del juego

2.2.1.3.1. Jean Piaget

Para Jean Piaget (1956) Tiene su impacto en el conocimiento del niño, ya que aborda la digestión práctica o regenerativa de la realidad según cada fase transformadora de la persona. El motor táctil, el representante o la capacidad de pensar, como partes fundamentales del avance del individuo,

Lo que dice, el juego es una herramienta intelectual que sirve al niño para conocer el mundo que lo rodea, lo que le permite desarrollar estructuras y juegos espirituales cada vez más complejos recomendados por el niño.

2.2.1.3.2. Lev Vigotsky

Para Lew Vigotsky, El juego anima a mejorar, porque mediante ello el joven construye persistentemente zonas de giro próximo de los acontecimientos, ubicándose un poco más allá del aprendizaje que conoce y domina. El juego es ese instrumento que une cada una de las mejores circunstancias para que suceda la mejora, pensándolo en sí mismo como un verdadero espacio para el



giro próximo de los acontecimientos. Él dice que cuando los jóvenes juegan, promueven un razonamiento único, y el otro entre sí el uno con el otro. A medida que nos familiarizamos con el desarrollo y la representación del juego real durante el juego, pensando, transfiriendo, sentirse y comunicarse con otros.

2.2.1.4. El juego motriz como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico matemático

Según Sáenz (2018), Para lograr capacidades en la Formación Inicial es importante fomentar la preparación de ejercicios de aprendizaje con grandes cualidades contextualizadas, imaginativas y creativas y cuyo diseño busque reforzar las capacidades y habilidades de los jóvenes. En el caso particular del juego motor y el razonamiento legítimo, es importante conectarlos a través de técnicas sensoriomotoras que luego pueden transformarse en racionalidad. La conexión de los factores de la revisión actual permitirá la utilización de sistemas Educativo decidido a fomentar el ángulo del motor y el razonamiento numérico sensible.

En este sentido, es importante conocer las capacidades y restricciones del grupo de revisión y de esta manera explotar las capacidades naturales de cada joven.

Según Herreda (2017), el juego de motores como metodología permite al niño examinar y descubrir, fomentando su razonamiento sensato, que la falta de motor puede acarrear retos de aprendizaje. En cualquier caso, un avance motor satisfactorio va acompañado de un aprendizaje significativo y repercute en la formación completa del niño.

Es vital que el avance motor y el razonamiento numérico sensible utilizando sistemas relacionados con el juego motor para reforzar el pensamiento



coherente de los niños, asegurando así el cumplimiento de las normas específicas del nivel. Herreda (2017), en su exploración, propone procedimientos desde tres ángulos: circuitos de motor, desarrollos de carrocería y motor afilado.

2.2.1.4.1. Circuitos motrices.

Al mejorar la metodología de la motocicleta, el joven fortalece la información sobre su cuerpo y encuentra cambios en el área del cuerpo. Práctica de la cadena motora Seguridad, experiencia motora y control sobre su cuerpo para que puedan manejar la seguridad y la capacidad de resolver. (Herreda, 2017)

El circuito motor es una técnica que permite al educador poner al niño en circunstancias en las que tiene cierto control sobre su cuerpo y se ocupa de los problemas eligiendo opciones en sus actividades cuando necesita superar un obstáculo. Es vital que los circuitos del motor sean evaluados según la edad de cada niño y controlen la complejidad según el avance mostrado por los niños.

2.2.1.4.2. Movimientos corporales.

desde los primeros años los niños quieren comunicar, utilizando la comunicación gestual y no verbal como medio principal para transmitir sus experiencias, que se crearán a través de sus encuentros cotidianos y luego pasarán al lenguaje verbal. (Herreda, 2017).

2.2.1.4.3. Circuitos motrices

El creador destaca que los sistemas relacionados con el desarrollo corporal que utilizan juegos de motor permiten al niño obtener una mayor seguridad y moldear profundamente su razonamiento sensorial. Técnicas que intentan fortalecer el desarrollo corporal parten del juego, para luego clasificar las sensaciones



carenciadas de los niños como posturas, coordinación y movimientos plenamente intencionados a comunicar un mensaje o un estado profundo.

2.2.1.4.4. Motriz inteligente.

Esta técnica se debe al golpe espiritual de los eventos en cooperación con los demás y al desarrollo del desarrollo corporal que transmite el mensaje. Los niños enfrentan percepción y ensayo y errores, comprenden completamente las circunstancias específicas, se ocupan de los problemas habituales, intentan aumentar la atención del individuo a través de los mensajes del cuerpo y el uso de objetos para dar una mayor influencia y armonía al movimiento motor inteligente (Herreda, 2017).

2.2.1.4.5. Movimiento corporal

El niño realmente debe encontrar importancia en el desarrollo y de una manera más complicada mientras da un mensaje colectivo decidido a producir un efecto en sus interlocutores. Este ciclo agradable requiere un razonamiento consistente y satisfactorio para relacionar sus desarrollos con los de otros. Resaltar que las instancias de los niños de 5 años se encuentran en plena mejora de su control corporal y avance de sus capacidades relacionales en general.

2.2.1.5. Juegos educativos

Según Chamorro (2010), Piaget expresa que a través del juego se practican los planes aprendidos y que las formas de comportamiento más inteligentes pueden transformarse en juego y repetirse a través de la digestión. A través del juego, el control de los elementos y la mente creativa de juegos emblemáticos, el joven se siente un héroe. Además, el juego apoya el paso hacia la obtención de razonamiento y pensamiento resolutivos, trabajando la capacidad de examinar e incorporar, abriendo camino hacia el conocimiento



conceptual, ya que el niño, mientras juega, fabrica y destruye los juguetes, descompone los objetos. Además, comience a reflexionar sobre esto.

Delgado I. (2011) Dice que un juego instructivo es aquel que se propone satisfacer una razón educativa, que crea consideración, memoria, comprensión e información, que tienen cabida en el mejoramiento de la capacidad de razonamiento.

2.2.1.6. El juego y la capacidad creadora

Jiménez E. (2006) Está involucrado en una estrategia de exhibición, estudiantes orientados a la estrategia; Gestión adecuada y métodos direccionales que fomentan la disciplina con un grado y seguridad satisfactorios; Es decir, no solo contribuyendo al desarrollo de información y habilidades, sino que también promueve la inspiración para los temas;

2.2.1.7. Importancia del juego didáctico

Allve J. (2003) Señala que el papel del juego es principalmente de posibles resultados de aprendizaje. El sustituto revela al maestro, el personaje, las deficiencias y la competencia a lo largo del juego. Durante el juego, se pueden transferir varios estándares y valores como liberal, moderación, energía, fuerza, coraje, autocontrol, administración, altruismo, y esto es solo el comienzo; Por lo tanto, descubrir nuevos factores reales, estructurar carácter y ayudar a promover la frontera en términos de cooperación. Y educar, aprender y exhibir lo que has hecho.

Para Piaget El juego está relacionado con el progreso psicológico del niño, es una herramienta para mejorar el conocimiento, el entorno a través del cual crean pensamientos y lenguaje. También le permite socializar entre enfoques estableciendo un clima de confianza, oportunidad y seguridad que les permite



expresarse sin demoras que piensan y sientan, reducen el miedo, la tensión o las debilidades. (Piaget & Vigotsky, 2012).

2.2.1.8. Fases de los juegos didácticos

Artigue, M., et al. (2000) Nombran que el juego tiene etapas fundamentales que son:

- **Presentación:** incluya fondos o actividades que le permitirán comenzar el juego, incluye eventos o eventos que establecen reglas o tipos de juegos.
- **Mejora:** una exposición alternativa se basa en los principios del signo del juego.
- **Cumbre:** cuando un jugador o grupo de jugadores revela cómo lograr un objetivo basado en las reglas creadas o cuándo descubren cómo recopilar un puntaje más grande que muestre un elemento y una mejora mayor en el dominio

2.2.1.9. Objetivos de los juegos didácticos

Esta se centra básicamente para poder ayudar en los estudiantes en tomar ciertas opiniones cuando se enfrentan a problemas que surgen a lo largo de la vida cotidiana, garantizando la posibilidad de asegurar encuentros viables de trabajo agregado y el examen de las actividades jerárquicas de los estudiantes, contribuyendo a la digestión de información hipotética sobre los distintos temas. , con miras a alcanzar un nivel más significativo de realización, de realización imaginativa, que eleve las capacidades para triunfar en el círculo individual, académico

2.2.1.10. Características de los juegos didácticos

Aragón, C. (2003) hace referencia a que los juegos tienen varios atributos que se deben considerar al jugarlos, por ejemplo, Edades, lugar, materiales y



estado de ánimo. De hecho, son esenciales para la personalidad del juego, por lo que es vital pensar en ellos y hacerlos poco a poco.

Por otra parte, Morin L. (2008), dice que la sustancia del juego es pasarlo genial y hacer todo lo que puedas sin pensar en ganar, ya que es fundamental descubrir cómo ganar sin que los demás vean que has perdido, para demostrarlo indica 6 cualidades:

- Escenario: esta peculiaridad es extremadamente desafiante, ya que el coordinador debe estar completamente seguro en el juego que tendrá sentido, la reunión de la reunión, el método de llevarlo a cabo e incluso la seguridad para lograr el apoyo dinámico y dinámico de la diversidad relativa de los estudiantes de reemplazo.
- Pensamiento, experiencia distante y juegos tranquilos con los mayores, con melodías entusiastas.
- Revisión pasada: Es el periodo principal del paso al banquillo. Establece las limitaciones y la ejecución, en igualdad de condiciones.
- Armar un juego: Una vez finalizada la revisión, se inicia una reunión para generar nuevas ideas, cuyo motivo es elegir los mejores juegos que deben ser únicos o inventivos.
- Práctica: expresa que se debe practicar muy bien el medio y la aclaración que se dará del juego repitiéndolo oralmente o internamente. En este ejemplo, se hacen esfuerzos para obtener todo lo que se requiere.
- Reconocimiento: El reconocimiento es la ejecución real del juego. Aquí está el producto de los avances del pasado.



2.2.1.11. Importancia del juego como estrategia

El juego significa "broma" de Latin Jocus, "Chza", "diversión", como se menciona en este apartado, los elementos están estrictamente relacionados con la diversión. Sin embargo, tal movimiento es muy grande para los estudiantes porque lo que es enérgico y dinámico atrae la atención de los estudiantes. Durante la exploración realizada, notan la investigación del juego en preescolar, donde es fundamental revalorizar la acción energética en los jóvenes la cual tiene una importancia alterna, Leif, J. Brunelle, L. (1978, p. 80)

En consecuencia, es vital completar ejercicios nuevos y fascinantes que fomenten el interés por aprender. Por ese motivo consideramos útil jugar el juego como sistema de aprendizaje.

De esta manera, Figueroa (1984) conoce la importancia del juego, aunque subraya no hacer del aula de estudio un lugar de juego despreciable. En cualquier caso, en la actualidad, planificar los ejercicios a la luz de los intereses de los estudiantes, y de dónde avanza el juego en el logro y la obtención de información.

Sin lugar a dudas, esta propuesta es de suma importancia para el creador, ya que también ve en ella extraordinarios beneficios, comenzando por tener la capacidad de lograr un resultado decente, siempre que se consideren ciertos elementos, por ejemplo, los siguientes. ser:

- Energice al joven con ejercicios nuevos y atractivos.
- Avanzar en la mejora de habilidades.
- Iniciar al joven en la obtención de información.
- Deshazte de los ejercicios normales y aburridos.



- Fomentar en los niños el comportamiento y la disciplina importantes para el aprendizaje.
- Dar metodologías numéricas para resolver diversas circunstancias.
- Incorporar al aprendizaje a estudiantes con diversas capacidades.
- Avanzar en tendencias y perspectivas adecuadas hacia el movimiento escolar.
- Practicar valores: como certeza, confianza, para afrontar las circunstancias del juego.

El movimiento energético en los bebés es fundamental, hasta los 6 años se entregan una gran cantidad de neuronas, lo que permite la mejora y el aprendizaje. Esto ocurre a través del juego, en consecuencia, cuanto más juegue el niño, más asociaciones creará la persona. Este es el medio por el cual aprende y crece más. Minedu (2015)

2.2.1.11.1. El juego como estrategia de aprendizaje del aula

Según (Ferrero, 2015), El objetivo del movimiento deportivo no es sólo una tontería, va más allá, sustrayendo la adquisición de habilidades de su orientación para otorgar información, donde la prioridad es que los jóvenes y las jóvenes puedan tener un mejor razonamiento y actúen estimulados, de esta manera, se dice que el aprendizaje se termina jugando, por lo que los educadores deben diseñar la programación de ejercicios suficientemente para lograr el aprendizaje propuesto. (Razonamiento numérico en la sala de estudios y en el DCN, 2012)

Para Ausubel La capacitación debe ser significativa o al menos vinculado nuevos datos con información anterior; Por lo tanto, se producirá un aprendizaje



considerable. Todo esto se logra cuando los maestros usan métodos creativos y estimulantes para que el niño participe a lo largo del movimiento Dávila, (2013)

Alan Bishop en su libro matemáticas, coordina el juego como una guía que avanza información numérica, de la siguiente manera: El movimiento deportivo es consistentemente simultáneo, tienen diferentes conexiones con las matemáticas, entonces es el agregado el que crea correspondencia, propone objetivos y modelos de información numérica, como crear metodologías, hacer conjeturas, dar sentido a las circunstancias, atender problemas. ciertas cuestiones. En el juego es fundamental plantear diseños, técnicas para lograr el objetivo.

2.2.2. Logro de aprendizaje

2.2.2.1. Definición

Se puede describir como efectos secundarios de aprendizaje de los estudiantes, que se evalúan.

Según Tonconi (2010) Esto muestra que el rendimiento académico está "en una habitación o tema, el grado de información confirmado por los marcadores cuantitativos generalmente se anuncia utilizando la descripción general ponderada, y suponiendo que sea una reunión certificada"(pág. 34)

Jiménez (2000) muestra que el logro académico es un "grado exhibido de información en un espacio o tema contrastado con el estándar de edad y nivel escolar".

2.2.2.2. Enseñanza - aprendizaje de la matemática

Monereo (2000) Caracteriza que educar es la interacción mediante la cual se imparte o envía información extraordinaria o general sobre un tema. Esta idea es más circunscrita que la de instrucción, ya que su objetivo es el indispensable



desarrollo del individuo humano, mientras que educar se limita a enviar, por distintos medios, determinada información. En este sentido, la formación incorpora la propia educación...

2.2.2.3. El juego y las matemáticas formales

En cualquier caso, teniendo una amplia multitud de compromisos para el juego como sistema de exhibición, el juego debe ser elegido adecuadamente para la mejora del ciclo y el aprendizaje.

De esta manera, se debe pensar en una progresión de componentes, con el firme propósito de lograr una mejor calificación. Entre ellos se valoran los siguientes: dominio de lo que hay que educar, recordar el objetivo del juego (habilidades, cualidades, valores), ofrecer aclaraciones precisas para favorecer la consideración e interés del niño, potenciar la intensidad, notar la interacción del juego, ajustándola si es necesario. (Prudencio L., 2018)

2.2.2.4. Construcción de los conceptos matemáticos

2.2.2.4.1. La clasificación

La caracterización es la recopilación de elementos según lo indica una marca, es decir, mediante alguna comparabilidad o distinción, considerando cualidades perceptivas: variedad, tamaño, forma, etc. Los jóvenes y las señoritas al principio forman grupos de repente, teniendo así encuentros diferentes, a través del control de artículos y bienes en sus circunstancias actuales.

Esta aptitud se construye según su giro orgánico de los acontecimientos y particularmente asumiendo que exploran diferentes vías con respecto a la extraordinaria variedad de materiales en diversas condiciones, por lo tanto, los educadores deben dar, dar dirección, encuentros de libre orden, para que el niño exprese el movimiento que hizo. (MINEDU, 2013)



2.2.2.4.2. Cuantificadores

Cuando se habla de cuantificadores detallamos no solo a una cantidad, es decir, que no muestran una cantidad, de forma cardinalidad, en los ejercicios diarios que pretende hacer un estudiante, que realiza el niño, por el contrario, se habla más de un número mayor de, menos qué. (MINEDU, 2013)

2.2.2.4.3. La serie

La serialización incluye orquestar los objetos considerando sus cualidades como una marca específica: tamaño, grosor, etc., es decir, los elementos que se miran y, en su caso, se establece la solicitud correspondiente, por ejemplo: "Es más grande que...". (MINEDU, 2013)

2.2.2.4.4. Correspondencia

Se indica que es la ligera relación que se halla entre un componente de una agrupación con otro componente de otra colección, es decir es la manera de entender la equivalencia, por lo tanto, se dice que la agrupación A y B son equivalentes. Desarrollo y organización de la matemática en Educación Inicial (MINEDU, Rutas de Aprendizaje "Desarrollo del Pensamiento Matemático-", 2013)

2.2.2.5. Estilos de aprendizaje de la matemática

Pérez, (2001) cualidades mentales, psíquicas, llenas de sentimiento y características fisiológicas que generalmente se comunican juntas cuando un individuo debe afrontar una circunstancia de aprendizaje). Los atributos emocionales están conectados con las inspiraciones y suposiciones que impactan el aprendizaje, mientras que las características fisiológicas están conectadas con el suplente.



2.2.2.6. Rol del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática

Brousseau, Guy, (2000, págs. 65-94) para poder llegar al estudiante es necesario que el docente puede enfocar netamente en que el escolar pueda participar de manera activa en un salón.

Y, por último, lograr que los estudiantes logren desarrollarse correctamente y libremente para que puedan analizar que desean estudiar. Por ese motivo un buen educador no solo es aquel que ayuda a encontrar los resultados de los problemas sino también se considera a aquella persona que fomenta a que el escolar halle sus propias respuestas. Para ello es necesario que el estudiante sea una esponja, que pueda absorber todos los conocimientos necesarios, y lograr su propio mejoramiento.

2.2.2.7. El pensamiento lógico en la matemática

En la actualidad y mediante los constantes cambios de aprendizaje en esta nueva era, es vital fomentar habilidades innatas que contribuyan al desarrollo de nuevos órdenes sociales representados por la globalización, el hábil comercio de datos y el desarrollo mecánico. En este sentido, el razonamiento numérico coherente trabaja con el intercambio de encuentros relacionados con el pensamiento crítico, el trabajo agradable y la propuesta de arreglos.

La metodología de Piaget, Vygotsky y Ausubel coinciden en que el razonamiento consistente es vital para el desarrollo mental de las personas, convirtiéndose en una capacidad fundamental para poder absorber y proponer pensamientos novedosos, ya que el pensamiento tiene una asociación inmediata con el cerebro. para la navegación. En este sentido, Arboleda (2013), propone



que el razonamiento coherente es un ciclo místico a través del cual los individuos abordan sus pensamientos o actividades que están conectadas con sus sentimientos, inspiración o aprendizaje.

El razonamiento numérico sensato nos permite actuar con sensatez a la hora de proponer un esquema electivo en un entorno de riesgo, por lo que es fundamental fortalecerlo desde pequeños para que los niños puedan afrontar cualquier tipo de reto.

2.2.2.7.1. Habilidades que desarrolla el pensamiento lógico matemático

Estos encuentros permiten caracterizar ideas para agrupar o hacer circular componentes, avanzando así en la percepción y solicitud, de manera que el niño comienza a abordar circunstancias numéricas y de esta manera hacer un análisis evaluativo de sus respuestas, posteriormente, cada niño a través de ciclos mentales los estudiantes pueden aplicar sus Habilidades para abordar problemas y trabajar cooperativamente de manera consistente.

2.2.2.7.2. Razonamiento numérico consistente en la escolarización temprana.

El Inicio de la Escolarización sienta las bases para la preparación profunda del joven en las partes de su aprendizaje, actitudinal y mental, en este período de su superación transformadora se le prepara para afrontar el resto de la Formación Fundamental. (Cruz, 2017).

Los efectos de no desarrollar satisfactoriamente el razonamiento numérico legítimo en los niños durante su etapa de crecimiento suelen ser enormes, ya que las capacidades vitales no estaban animadas en la etapa en la que los niños están ansiosos por adquirir nueva información, restringiendo posteriormente su manejo. sensato al abordar un tema Según Urquijo, Antilef y



Restrepo (2016), el razonamiento numérico consistente debe crearse con acentuación al inicio de la escolaridad ya que permite a los niños fortalecer la percepción, el análisis y las habilidades de comprensión.

2.2.2.7.3. Ciclo de razonamiento numérico coherente en niños de 5 años.

El curso del razonamiento numérico coherente en niños de 5 años se describe centrándose en el avance mental para que el niño tenga aparatos para investigar y comprender el entorno que le rodea. Dentro de este ciclo, es importante animar los conceptos de tiempo, forma, superficie, espacios, tamaño y variedad utilizando técnicas animadas para avanzar en nuevos encuentros y el desarrollo de un dominio significativo del uso de las matemáticas. (Rodríguez, 2019).

2.2.2.8. Tipos de aprendizaje

2.2.2.8.1. Según la pedagógica

- Aprendizaje abierto: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo tiene que comprender la sustancia para poder recrearla, pero no encuentra nada.
- Aprendizaje revelación: el sujeto no obtiene la sustancia de forma inactiva; encuentra ideas, sus conexiones y las reordena.
- Aprendizaje tedioso: ocurre cuando el suplente recuerda un contenido sin captarlo ni relacionarlo con su información pasada; la persona no ve ningún significado en la sustancia.
- Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el que el sujeto relaciona su información pasada con la nueva, dándole así solidez a sus diseños mentales.



2.2.2.8.2. Según la teoría del aprendizaje de Gagné

Gagne A. (1970), caracteriza su hipótesis de avanzar como un ajuste del límite o comportamiento humano, algo perdurable, educar es un ciclo eficiente y coordinado para comunicar información, habilidades y experiencias a través de diversos medios y técnicas, que pueden ser explicativos, de percepción o de prueba y error, entre otros.

Las experiencias de crecimiento forman parte del ajuste de un límite o comportamiento humano, que perdura después de un tiempo y no puede atribuirse al ciclo de desarrollo. El cambio ocurre en la forma de comportarse del singular, lo que hace que sea más sencillo.

2.2.2.8.3. Rol del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática

Brousseau, Guy, (2000, págs. 65-94) Inicialmente, el educador debe considerar cómo pueden garantizar que los estudiantes participen de manera efectiva en el aula, o al menos lo que crea una posición inspiradora para aprender; Por otro lado, considere cómo anunciar a los estudiantes, porque el camino se dirige a comprender que están capacitados para aprender incluso para siempre.

- Promover la distinción de cada individuo.
- Avanzar en independencia, oportunidad.
- Elevar la receptividad

El estudiante no debería actuar como observador, por el contrario, debe ser dinámico y verdaderamente probado, cometer e intentar repensar y cometer errores, usar a otros y con otros. El individuo se puede cambiar, se pueden lograr cambios básicos perfectos y ocultos a través de la mediación. Nada cambiará en



la preparación, ni siquiera con el desarrollo, siempre y cuando no se modifiquen los métodos educativos en los últimos tiempos.

2.2.2.8.4. Los juegos tradicionales

Juegos en los que se utilizan sistemas de pensamiento crítico, como empezar hacia el final y abordar cuestiones incompletas. La ronda de la oca, los datos aleatorios y el bingo pueden instruir ideas. Poker, con el que podrás iniciarte en la investigación de probabilidades.

2.2.2.8.5. Juegos de conocimiento y de estrategia

Díaz Barriga Frida Y Hernández R. Gerardo (2002) Están relacionados con los límites de la memoria y del pensamiento que retratan el discernimiento humano. Los juegos de información, además de promover el aprendizaje de información explícita, promueven la mejora de la consideración y otras habilidades mentales fundamentales. Los juegos informativos son muy apreciados en el ámbito escolar, desde un punto de vista instructivo. Son valiosos para obtener cálculos e ideas. Dan una instrucción más extravagante, más dinámica e imaginativa que la habitual.

2.2.2.9. Construcción de los conceptos matemáticos

2.2.2.9.1. La clasificación

La caracterización es la recopilación de elementos según una marca, es decir, mediante alguna comparabilidad o contraste, considerando cualidades perceptivas: variedad, tamaño, forma, etc. Los hombres y mujeres jóvenes al principio forman grupos precipitadamente, teniendo así encuentros fluctuantes, a través del control de bienes y activos en sus circunstancias actuales.

Esta aptitud se expande según su giro orgánico de los acontecimientos y particularmente suponiendo que prueben diferentes cosas con la extraordinaria



variedad de materiales en diversas condiciones, por lo tanto, los educadores deben dar, dar dirección, encuentros de libre disposición, para que el niño exprese el movimiento realizado. (MINEDU, 2013)

2.2.2.9.2. Cuantificadores

Los cuantificadores Observan la cantidad sin mucha precisión, es decir, muestran la cantidad, pero no la cardinalidad, los ejercicios diarios que realiza el niño, en colaboración con otros materiales importantes, reconocen cuantificadores, muchos, casi no, más. (MINEDU, 2013)

La serie

La serialización incluye organizar objetos considerando sus cualidades como una marca específica: tamaño, grosor, etc. Es decir, los artículos que se analizan y, en su caso, se plantea la petición de comparación, por ejemplo: "Es más grande que...". (MINEDU, 2013)

Correspondencia

La correspondencia es la conexión entre una parte de un conjunto con otra parte de otra colección, o al menos, es la forma de determinar la identidad, por eso se dice que el conjunto A y B son iguales. Mejora y asociación de las matemáticas en el inicio de la escolaridad. (MINEDU, 2013)

2.3. Marco conceptual

El Juego.

Viciana y Conde (2002, p. 83) Caracterizan el juego como "un método de articulación y correspondencia de la petición principal, de mejora motora, mental, emocional, sexual y social insuperable". Para estos creadores, el juego es un componente crítico para el avance del potencial emocional, táctil, mental, social y social del niño.



El juego como metodología.

Según Cahuasa (2023) muestra que: "Es un método para explotar la capacidad deportiva e innovadora de estudiantes de todas las edades, jóvenes, jóvenes y adultos, para trabajar su giro mental, profundo y social, ya sea en escuela, colegio o colegio o por otro lado el colegio." (pág.2)

Logro de aprendizaje.

Según Tonconi (2010) muestra que el logro escolar es "El grado de información exhibido en un espacio o tema, apareciendo del otro lado". indicadores cuantitativos". (p.34)

Educación.

Según Jean Piaget, (1984) Caracterizan el juego como "un método de articulación y correspondencia de la petición primaria, de mejora motora, mental, llena de sentimiento, sexual y de integración insuperable". Para estos creadores, el juego es un componente crítico para la mejora del potencial emocional, táctil, mental, social y social del niño.

El juego como técnica.

Según Cahuasa (2023) demuestra que: "Es una forma de explotar la capacidad deportiva e imaginativa de estudiantes de todas las edades, para trabajar su giro mental, familiar y social.



CAPÍTULO III

MÉTODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

Este estudio se planteó en una metodología cuantitativa, donde se recopiló información para responder preguntas y probar especulaciones hechas recientemente, dependiendo de la estimación matemática, el conteo y, frecuentemente, la utilización de medidas para establecer estándares de conducta en una población"

3.2. Estrategia de investigación

Para poder hallar las respuestas en este estudio se busca atender un problema para poder ver una mejor estrategia para resolverlo. En consecuencia, se busca mejorar el aprendizaje mediante otro tipo de técnicas.

3.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación utilizado en esta tesis es generalmente correlacional, dada la idea del objetivo. Ya que lo que se buscó con la investigación actual es determinar la relación que existe entre los juegos como estrategia y el logro de aprendizaje en lógico matemático.

3.4. Diseño de investigación

La investigación fue de diseño no experimental, lo define como cuyas variables independientes carecen de manipulación intencional, y no poseen



grupo de control, ni mucho menos experimental. Es decir, solo se observarán el comportamiento de las variables para poder explicar el problema.

3.5. Población y muestra

3.3.1. Población

Según Hernández & Mendoza (2018) definen la población como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” En nuestro caso nuestra población será no probabilístico por conveniencia es la siguiente:

Población Institución educativa

I.E	NIÑOS		
	VARONES	MUJERES	TOTAL
Christian Barnard	30	20	50
TOTAL	30	20	50

Nota propia

3.3.2. Muestra

La muestra de la presente tesis fue de tipo no probabilístico debido a que será a conveniencia no se utilizó ninguna fórmula, y será 24 niños de 5 años, 10 varones y 14 mujeres total 24.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas de la Investigación

En la presente tesis se utilizó la observación el cual permitió recoger información. Por otro lado, La observación es definida por Hernández & Mendoza (2018) indica que “una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos”



3.6.2. Instrumentos de la Investigación

El tipo de instrumento de investigación que utilizó fue la guía de observación, según Hernández & Mendoza (2018) lo define como un “instrumento de investigación que consiste en un conjunto de preguntas u otros tipos de indicaciones con el objetivo de recopilar información de un niño intervenido” (p. 241). En nuestra investigación utilizamos: Guía de observación.

3.7. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación

3.7.1. Validación de los instrumentos

El cuestionario, fue validado por expertos en la materia. Y fue calificado mediante puntaje y luego promediado y aprobado.

3.7.2. Confiabilidad de los instrumentos

Se hizo una prueba piloto de la encuesta con 24 encuestados, a los que se aplicó la encuesta con preguntas politómicas (escala de Likert), y se realizó la prueba alfa de Cron Bach.

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,821	2

Interpretación.

Considerando la siguiente escala (De Vellis 2006, p.8)

- Por debajo de .60 es inaceptable
- De .60 a .65 es indeseable
- Entre .65 y .70 es mínimamente aceptable
- De .70 a .80 es respetable
- De .80 a .90 es buena



- De .90 a 1.00 muy buena

Dado que el coeficiente Alfa de Cronbach es superior a 0,8 para nuestra situación, las mediciones de fiabilidad con 30 preguntas y 20 encuestados mostraron un valor de 0,821, creemos que el instrumento propuesto es excelente.

3.8. Diseño de la contrastación para la prueba de hipótesis

Dado que se trata de estudio descriptivo, podemos comprobar que la hipótesis se realizó luego de la recolección de datos y su respectiva tabulación. Se utilizó la prueba RHO Spearman porque las variables tienen un enfoque cuantitativo y su población es menor a 50; para el tratamiento de la información se utilizaron el SPSS versión 25 y Microsoft Excel.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para poder mostrar los resultados obtenidos se trabajo mediante el programa de spss versión 25 lo cual permito graficarlas en tablas, así mismo se muestra gráficos lo cuales tienen su respectiva interpretación.

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos

4.1.1. Tabla de frecuencias

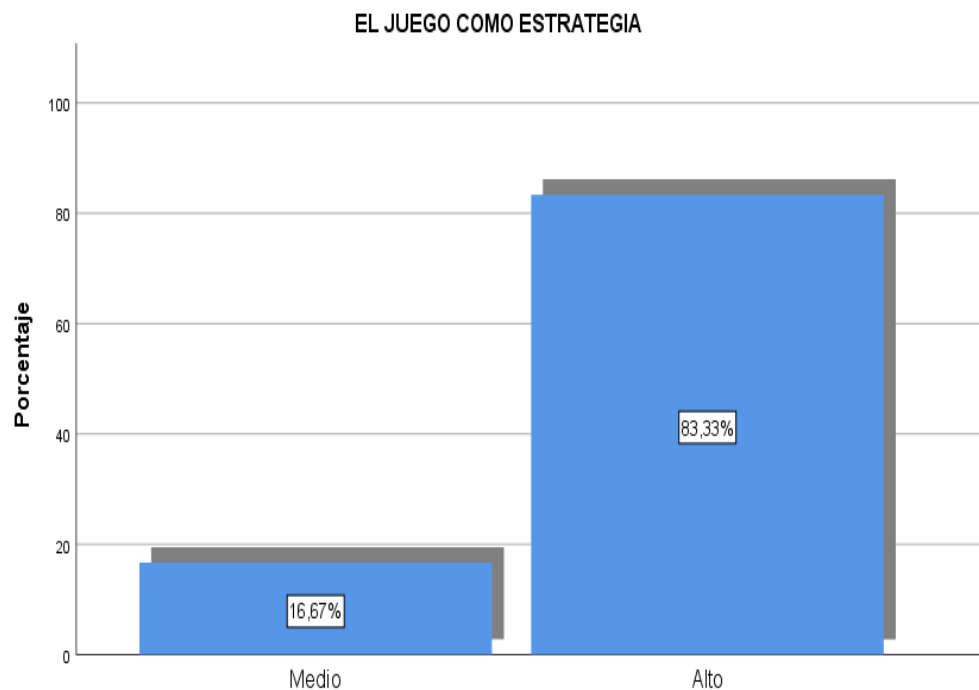
Tabla 1

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Medio	4	16,7	16,7	16,7
Alto	20	83,3	83,3	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Nota. Realizado estadísticamente por el autor

Figura 1

El juego como estrategia



Interpretación: del total de encuestados (24), 4 estudiantes tienen un nivel medio en el juego como estrategia el cual representa un 16.7% y 20 estudiantes tienen un nivel alto el cual representa un 83.3%.

Estos resultados se debió gracias a que las estrategias pedagógicas implementadas en la educación a la primera infancia para el aprendizaje y fortalecimiento de procesos lógico matemáticos, requieren de planeación de experiencias y no de actividades, es decir de espacios de aprendizaje vinculados con material concreto, el juego, situaciones reales y cotidianas y retos cognitivos que movilicen el pensamiento de los niños en base a esto es que estos resultados solo 4 estudiantes tienen un nivel medio y 20 tienen un nivel alto.

Tabla 2

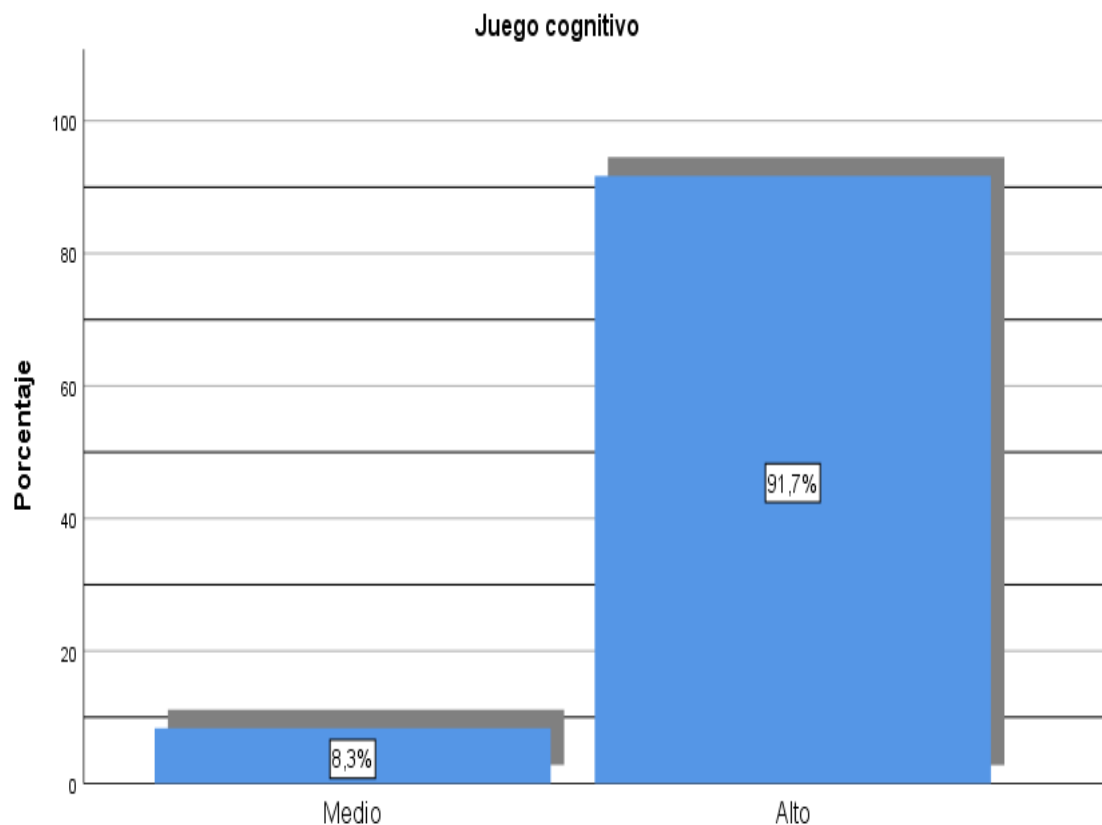
Calificación juego cognitivo

Juego cognitivo				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Medio	2	8,3	8,3	8,3
Alto	22	91,7	91,7	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Nota. Realizado estadísticamente por el autor

Figura 2

Calificación juego cognitivo





Interpretación: del total, de encuestados en la calificación juego cognitivo, 2 estudiantes tuvieron una calificación media el cual representa el 8.3% y 22 estudiantes obtuvieron un nivel alto el cual representa un 91.7%.

Esto debido a que el juego cognitivo estimula las capacidades del pensamiento y el aprendizaje que permite la oportunidad de obtener aciertos y errores, como también ayuda al niño a comprender su ambiente, principalmente potenciar diferentes aspectos en su desarrollo intelectual como es el lenguaje, la memoria, la creatividad, imaginación, la atención en razón de ello, 2 estudiantes tuvieron un nivel medio y 22 estudiantes tuvieron un nivel alto.

Tabla 3

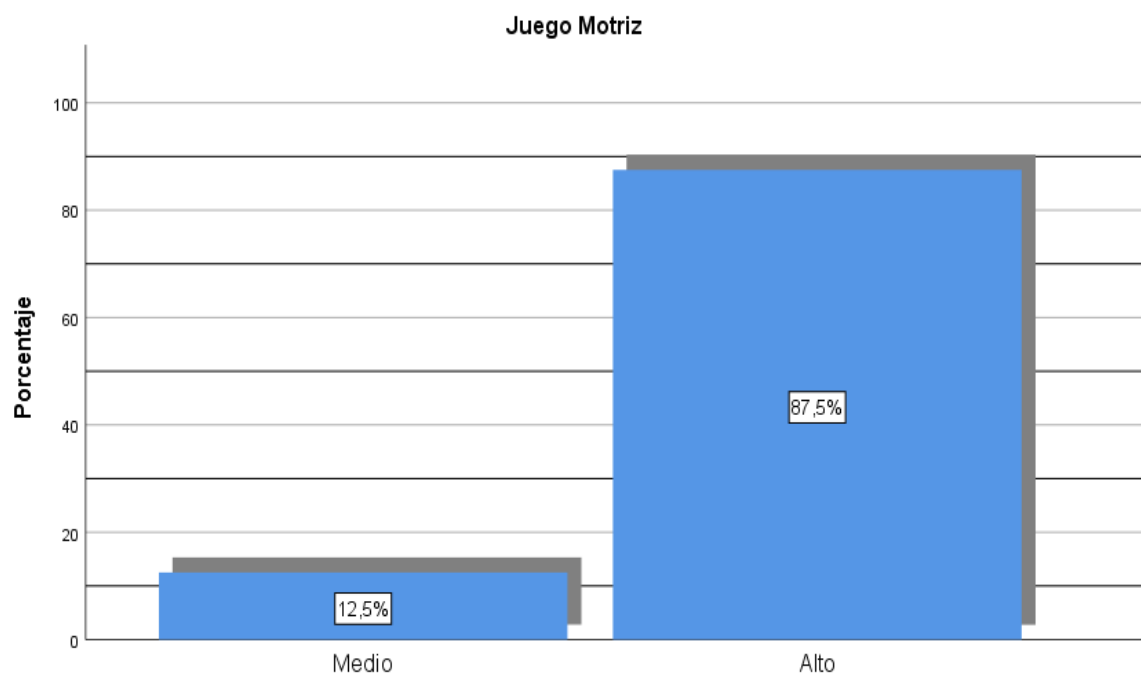
Calificación juego motriz

Juego Motriz				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Medio	3	12,5	12,5	12,5
Alto	21	87,5	87,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Nota. Realizado estadísticamente por el autor

Figura 3

Calificación juego motriz





Interpretación: del total, de encuestados en la calificación juego motriz, 3 estudiantes tuvieron una calificación media el cual representa el 12.5% y 21 estudiantes obtuvieron un nivel alto el cual representa un 87.5%.

Es debido a que se desarrolló los factores psicomotores, y los ejercicios de coordinación, ya que estos cumplen la función de mejorar la eficiencia global de determinados factores de ejecución como por ejemplo se empleó la fuerza muscular, velocidad, resistencia, flexibilidad, equilibrio, coordinación motora, los ejercicios de coordinación dinámica general que son aquellos que exigen recíproco ajuste de todas las partes del cuerpo.



Tabla 4

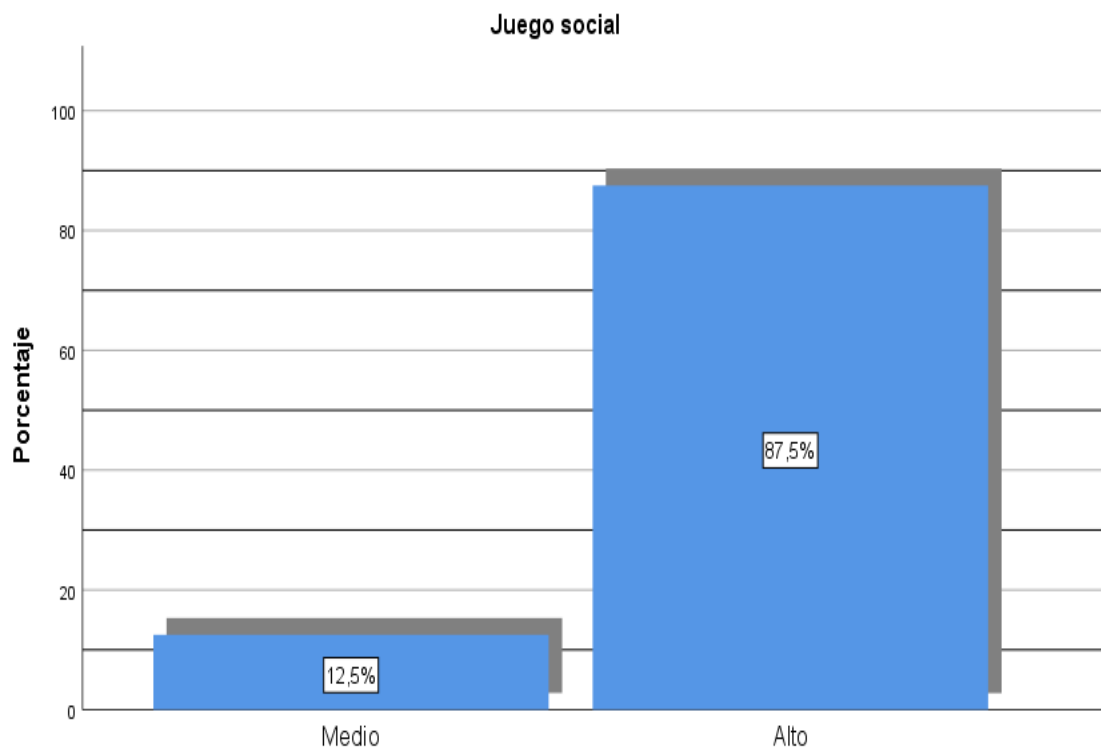
Calificación juego social

Juego social				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Medio	3	12,5	12,5	12,5
Alto	21	87,5	87,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Nota. Realizado estadísticamente por el autor

Figura 4

Calificación juego social





Interpretación: del total, de encuestados en la calificación juego social, 3 estudiantes tuvieron una calificación media el cual representa el 12.5% y 21 estudiantes obtuvieron un nivel alto el cual representa un 87%.

Estos resultados se deben a que se desarrolló en el grupo donde se intervino el instrumento y esto favoreció las relaciones sociales entre los niños, como también la integración grupal y el proceso de socialización de cada uno de ellos y se empleó los juegos cooperativos, juegos simbólicos y con sus respectivas reglas es por ello que 3 niños tuvieron una calificación media y 21 niños tuvieron una calificación alta

Tabla 5

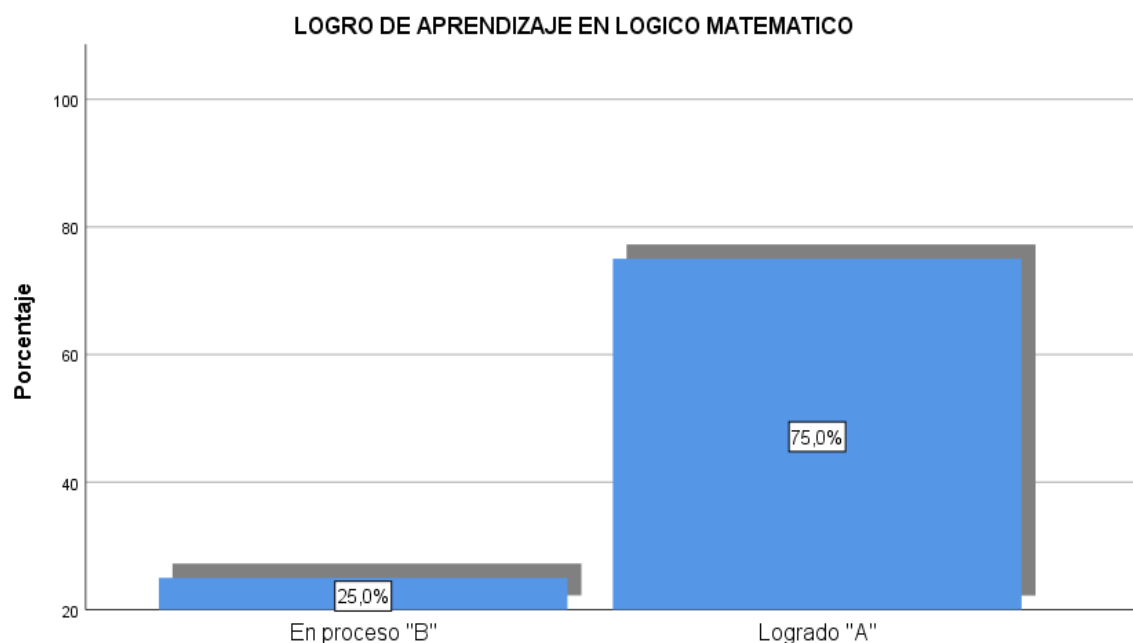
Logro de aprendizaje

LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOGICO MATEMATICO				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En proceso "B"	6	25,0	25,0	25,0
Logrado "A"	18	75,0	75,0	100,0
Total	24	100,0	100,0	

Nota. Realizado estadísticamente por el autor

Figura 5

Logro de aprendizaje





Interpretación: del total de encuestados (24), 6 estudiantes están en Proceso "B" el cual representa el 25% y 18 estudiantes tienen un logro de aprendizaje Logrado "A" el cual representa un 75%.

Estos resultados reflejan el impacto de las estrategias aplicadas en el grupo intervenido, donde se promovieron actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. A través del uso de materiales manipulativos, juegos de clasificación, seriación y resolución de problemas, se fortalecieron habilidades como el razonamiento, la asociación y el conteo, permitiendo que la mayoría de los estudiantes logren un desempeño óptimo en esta área.

4.2. Análisis inferencial

Para hacer el análisis, fue importante realizar pruebas hipotéticas para concluir la relación entre las variables de estudio, que para nuestra circunstancia son cuantitativos, y su análisis es de posicionamiento ordinal

1. Si el p valor es $<0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existe relación significativa entre las variables de estudio.
2. Si el p valor es $>0,05$ no se podría rechazar la hipótesis nula porque la probabilidad de equivocarnos sería muy alta.

BAREMO DE RHO DE SPEARMAN.

Tabla 6

Baremo de Spearman

Puntuación	Denominación del grado
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta (a mayor X menor Y)
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.26 a -0.50	Correlación negativa media
-0.11 a -0.25	Correlación negativa débil
-0.01 a -0.10	Correlación negativa muy débil
0.000	No existe Correlación alguna entre la variable
+0.01 a +0.10	Correlación positiva muy débil
+0.11 a +0.25	Correlación positiva débil
+0.26 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta (a mayor X mayor Y)

Nota. Se detalla los índices de correlación de RHO Spearman, fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 305). Metodología de la Investigación científica.

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 7

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1	,272	24	,004	,834	24	,010
V2	,212	24	,069	,922	24	,005

Las variables tienen una distribución no paramétrica se empleó las tes Shapiro Wilk porque los grados de libertad son menores a 50., como el nivel de



significancia en ambas variables fueron de 0.010 y 0.005 las tes indica que los datos difieren de la normalidad4.2.2. Prueba de hipótesis

4.2.2.1. Prueba de hipótesis general

H1. Existe relación positiva y significativa entre los juegos y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de edad de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024.

H0. No existe relación entre los juegos y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de edad de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024.



4.2.2.1.1. Prueba de hipótesis general

Tabla 8

Prueba de RHO Spearman (Hipótesis general)

Correlaciones				
			V1	V2
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	0,891
		Sig. (bilateral)	.	0,029
		N	24	24
	V2	Coeficiente de correlación	0,891	1,000
		Sig. (bilateral)	0,029	.
		N	24	24

Interpretación: Dado que el valor p es menor a 5% ($2.9\% < 5\%$), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. El coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe correlación positiva muy fuerte entre los juegos y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de edad de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024.

4.2.2.2. Prueba de hipótesis específica 1

H1. Existe relación significativa entre el juego cognitivo y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

H0. No existe relación entre el juego cognitivo y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.



4.2.2.2.1. Prueba de RHO Spearman

Tabla 9

Prueba de RHO Spearman (Hipótesis específico 1)

		Correlaciones		
			V1	V2_D1
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	0,648
		Sig. (bilateral)	.	0,008
		N	24	24
V2_D1	1	Coeficiente de correlación	0,648	1,000
		Sig. (bilateral)	0,008	.
		N	24	24

Interpretación: Como el nivel de significancia es menor que 5% (0,8% < 5%) rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa. El coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe correlación positiva considerable entre el juego cognitivo y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

4.2.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

H1. Existe relación significativa entre el juego motriz y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

H0. No existe relación entre el juego motriz y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

4.2.2.3.1. Prueba RHO Spearman

Tabla 10

Prueba de RHO Spearman (hipótesis específica 2)

Correlaciones				
			V1	V2_D2
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	0,855
		Sig. (bilateral)	.	0,039
		N	24	24
V2_D2	V2_D2	Coeficiente de correlación	0,855	1,000
		Sig. (bilateral)	0,039	.
		N	24	24

Interpretación: Como el nivel de significancia es menor que 5% (3.9% < 5%) rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. El coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe correlación positiva muy fuerte entre el juego motriz y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

4.2.2.4. Prueba de hipótesis específica 3

H1. Existe relación significativa entre el juego social y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

H0. No Existe relación entre el juego social y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

4.2.2.4.1. Prueba RHO Spearman

Tabla 11

Prueba de RHO Spearman (Hipótesis específico 3)

				Correlaciones	
				V1	V2_D3
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación		1,000	,869
		Sig. (bilateral)		.	0,036
		N		24	24
	V2_D3	Coeficiente de correlación		0,869	1,000
		Sig. (bilateral)		0,036	.
		N		24	24

Interpretación: Como el nivel de importancia es inferior a 5% ($3.6% < 5%$) rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. El coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe correlación positiva muy fuerte entre el juego social y el logro de aprendizaje en lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard de Cayma Arequipa 2024.

4.3. Discusión de los resultados

Teniendo en cuenta los objetivos y los resultados encontrados, según el objetivo general, que es determinar la relación que existe entre los juegos como estrategia y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024. Los resultados encontrados en la tabla Nro. 8 según el coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe una correlación positiva muy fuerte entre los juegos y el logro de aprendizaje en lógico matemático. Este resultado que se obtuvo salió de la ficha de observación el cual se aplicó a los estudiantes, al tabularlo se utilizó la prueba



de comprobación de hipótesis RHO Spearman y según su baremo y los resultados que obtuvimos se llegó a concluir que existe una correlación muy fuerte entre las variables de estudio. Esto indica que cuando se usa estos juegos lúdicos tienen un impacto positivo.

Estos resultados guardan relación con la tesis que realizó, Placeres, (2000). Llegando a la conclusión. Placeres resalta la importancia de utilizar estrategias metodológicas adecuadas, donde enfatizó el juego como una estrategia general de enseñanza, el presente estudio reforzó este enfoque al demostrar, a través de evidencia empírica, que los juegos aplicados de manera sistemática generaron un impacto muy significativo en el aprendizaje. Así, ambos estudios coincidieron en la relevancia del juego en la educación infantil y en la necesidad de integrarlo de manera planificada dentro del proceso de enseñanza para optimizar el desarrollo de competencias cognitivas.

Estos resultados guardan relación con la tesis que realizó, Montero, G.; Nolazco, F. (2015) Concluyendo que los juegos tradicionales son efectivos para este propósito. El estudio de Montero y Nolazco (2015) se centró en los juegos tradicionales como base del aprendizaje, mientras que el presente estudio enfatizó el papel del juego cognitivo en el fortalecimiento de habilidades matemáticas, ampliando así la perspectiva sobre el impacto del juego en la educación infantil. Se sostiene que los niños aprenden mejor cuando se les permite explorar, manipular y descubrir principios por sí mismos dentro de un entorno estructurado. En este sentido, el juego cognitivo proporciona un contexto en el que los niños pueden construir activamente su conocimiento matemático mediante la interacción con materiales y situaciones problemáticas.



Desde esta perspectiva, tanto el estudio de Montero y Nolazco como el presente respaldaron la premisa de que se vio favorecido por metodologías lúdicas. No obstante, mientras Montero y Nolazco destacaron el valor de los juegos tradicionales, esta investigación reforzó el papel del juego cognitivo como una estrategia que permite a los niños construir activamente su conocimiento matemático, promoviendo el desarrollo de competencias cognitivas esenciales en esta etapa.

Estos resultados guardan relación con la tesis que realizó, Colorado y Álvarez (2017) utilizaron el tipo subjetivo en un ejemplo compuesto por niños del grado de preescolar a los que se les aplicó un registro de percepción. Razonó que los ejercicios numéricos consistentes están relacionados con el día a día de los niños, lo cual era muy importante, por lo que se hace un llamado por parte de nosotros como educadores, tanto en la formación como en las personas que, a partir de ahora práctica, para comenzar a involucrar estos ejercicios para generar un aprendizaje significativo junto con los estudiantes.

El estudio de Colorado y Álvarez (2017) destacó la relación entre los ejercicios numéricos y su aplicación en la vida cotidiana infantil. Desde una perspectiva psicopedagógica, autores como Piaget (1972) y Vygotsky (1978) han enfatizado la importancia del juego en la construcción del conocimiento, señalando que el aprendizaje significativo se potencia cuando los niños interactúan activamente con su entorno a través de experiencias lúdicas. En este sentido, el juego motriz no solo favorece el desarrollo físico y la coordinación, sino que también estimula la estructuración del pensamiento lógico-matemático al involucrar nociones espaciales, temporales y de secuenciación, esenciales en la formación de habilidades matemáticas



Estos resultados guardan relación con la tesis que realizó, Saenz (2018), el presente estudio profundizó en el papel del juego social como herramienta clave en este proceso. Desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene como el aprendizaje fomenta un mejor proceso social en el que la interacción con pares y adultos facilita la construcción del conocimiento. En este sentido, el juego social proporciona un contexto ideal para que los niños exploren conceptos matemáticos a través del diálogo, la cooperación y la resolución de problemas en conjunto.

Así, ambos estudios subrayan la importancia de incorporar estrategias que favorezcan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde edades tempranas. Sin embargo, el presente estudio aporta evidencia empírica sobre el valor del juego social como mediador del aprendizaje, destacando que las experiencias colaborativas en la infancia no solo fortalecen las habilidades cognitivas, sino que también potencian el desarrollo socioemocional, promoviendo un aprendizaje más significativo y duradero.



CONCLUSIONES

- PRIMERA:** Dado que el valor p es 2.9% el cual es menor a 5%, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se llega a concluir mediante el coeficiente de correlación RHO Spearman el cual indica que existe una correlación positiva muy fuerte entre los juegos y el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de edad de la I.E.I. Christian Barnard de Cayma, Arequipa 2024.
- SEGUNDA:** Como el nivel de significancia es 0.8% el cual es menor que el 5% por ende, se acepta la hipótesis alterna. Se llega a concluir mediante el coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe correlación positiva considerable entre el juego cognitivo y el logro de aprendizaje en lógico matemático.
- TERCERA:** Como el nivel de significancia es 3.9% el cual es menor que el 5%. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna. Se llega a concluir mediante el coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe correlación positiva muy fuerte entre el juego motriz y el logro de aprendizaje en lógico matemático.
- CUARTA:** Como el nivel de significancia es 3.6% el cual es inferior a al 5%. Es así que se acepta la hipótesis alterna. El coeficiente de correlación RHO Spearman indica que existe correlación positiva muy fuerte entre el juego social y el logro de aprendizaje en lógico matemático.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: Al director de la institución educativa que debe realizar capacitaciones sobre el juego como una medida de interés de estudio, donde como prioridad debe ser el lograr que nuestros estudiantes puedan tener más estrategias de estudio que les permita sobresalir.

SEGUNDA: A los docentes de la institución educativa compartir con sus estudiantes actividades matemáticas espontáneas e informales y su uso adecuado con el propósito de desarrollar el razonamiento cognitivo a través del juego, y de esta forma fomentar un mejor entendimiento de la Matemática.

TERCERA: A todos los docentes de la institución educativa generar en los estudiantes interés por resolver los problemas de lógico matemático y guiándose de diferentes medios de estudio como son los libros básicos y de forma divertida.

CUARTA: Al docente que promueva juegos en equipo y de esa forma trabajar diversas áreas, dado que existen varias y así ir mejorando en cómo hacer que la matemática sea agradable.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (2010). Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica. Perú: Gráfica Navarrete.
- “Educación Infantil”). Universidad de las Fuerzas Armadas, Sangolquí,
- Accilio, L.; Chacpa, M. (2017). Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015. Universidad nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Allvé, J. (2003). Juegos de ingenio. México: editorial Parragón S.A. 2ª. Edición, D.F.
- Aragón, C. (2003). Enseñar a aprender, enseñanza y aprendizaje. Buenos Aires: Editorial Homo Sapiens.
- Brousseau, Guy. (2000). “Los Diferentes Roles Del Maestro”. Buenos Aires: editorial Paidós.
- Cahuasa (2023) El juego como estrategia de aprendizaje.
<https://unifranz.edu.bo/blog/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje/>
- Colorado, D. S., y Álvarez Agudelo, E. J. (2017). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia (Tesis Doctoral). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Medellín, Colombia.
- Cruz Muñoz, H. (2017). Técnicas para el desarrollo del pensamiento lógico en niño del nivel pre primario (Tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar Quetzaltenango, Guatemala.
- Cruz, A. (2016). Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario



del Distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.

Delgado, I. (2011). El juego Infantil su metodología. Madrid: 1ª. Edición ediciones Paraninfo

<http://books.google.com.gt/books?id=sjidLgWM98C&pg=PA313&dq=London%C3%B1o++juegos+educativos&hl=es19&sa=X&ei=XO0iUZrVEo6C8ATCq4GoBw&ved=0>.

Díaz Barriga Frida Y Hernández R. Gerardo. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje lúdico y significativo. Santa Fe de Bogotá: McGraw-Hill.

Díaz, F. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw-Hill.

Dienes, Z. y E. W. Golding. (2003). Los primeros pasos en matemática: lógica y juegos Lógicos. Lima: editorial San Marcos, Volumen 1.

Ecuador.

"Esperanza Eterna" de la parroquia Santa Rosa, Cantón Mera, provincia de

Fernández, A. (1999). El juego didáctico una estrategia para aprender matemáticas en la etapa de Educación Básica. Trabajo de Grado no publicado. Universidad Nacional Abierta.

Ferrero L. (2001). El juego y la matemática. Madrid: Ed, La Muralla, S.A.

Freire Cepeda, B. (2015). Estudio del juego psicomotor en el desarrollo lógico -

Gómez, J. Y Molina A. (2000). Potenciar La Capacidad De Aprender Y Pensar con juegos. Madrid: Editorial Narcea.

Gutiérrez. (1996). La utilización del juego didáctico basado en la multiplicación como herramienta para mejorar el rendimiento del alumno en la primera y



segunda etapa de la Educación Básica. Trabajo Especial de Grado, no publicado. Universidad Nacional Abierta

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México: MCGRAW-HILL
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México: MCGRAW-HILL
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Herrada R. V. (2017). Proyecto psicomotriz: Escola Grèvol. DIM: Didáctica,
[http://es.slideshare.net/SandritaMejia/la-motivacion-como-estrategia-](http://es.slideshare.net/SandritaMejia/la-motivacion-como-estrategia-delaprendizaj)
delaprendizaj

Innovación y Multimedia, (35).

Jiménez, M. (2000). *Competencia social: intervención preventiva en la escuela*. Infancia y Sociedad.

matemático de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad de la Unidad Educativa MINEDU. (2010). *Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica*. Perú: Gráfica Navarrete.

MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje. Matemática. Comunicación, personal social. Ciencia Ambiente- Ciclo II*.

Monereo, C., (2000). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*, editorial Síntesis. Barcelona: Sexta edición.

Montero, G.; Nolzco, F. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*. Perú: USIL Escuela de postgrado.

Morin L. (2008). *Cien juegos para enseñar*. México: Editorial IEPSA.



- Pastaza (Tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación mención en Pavía (2002), proyecto "Reflexiones sobre los juegos infantiles populares", Neuquén y Río Negro, Argentina
- Pérez Navarro, J. (2004). Clasificación de los juegos. editorial Pearson, XII edición.
- Piaget, J.. (1932). Seis estudios de psicología. Barcelona: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. . (1932). Seis estudios de psicología. Barcelona: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J., & Vygotsky, L. (2012). Teorías del aprendizaje. Materia.
- Placeres. (2000). Programa de estrategias metodológicas a los docentes para el desarrollo del conocimiento lógico-matemático en los niños de primer grado de la Escuela Básica "Polita de Lima". Trabajo Especial de Grado, no publicado. Universidad Nacional Abierta.
- PRONBEC. (2012). El juego como la acción inherente a la infancia, a su desarrollo aprendizaje. III unidad, 109.
- Prudencio L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018. Lima: Escuela de Postgrado Universidad Cesar Vallejo
- Saenz Rubino, M. T. (2018). Estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico para niños del II ciclo de educación inicial (Tesis de segunda especialidad en Educación Inicial). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.



Tamayo y Tamayo, Mario (1998), El proceso de la investigación científica, tercera edición, México: Limusa.

Tonconi, J. (2010). Factores que influyen en el rendimiento académico y la deserción de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Económica de la UNA-Puno (Perú). Cuadernos de Educación y Desarrollo, vol 2, N1, enero. Universidad de Guadalajara, Los Lagos, Jalisco, México, pp. 45.

Urquijo, Ana y Antilef, Jacqueline y Restrepo, Gerardo. (2016). Desarrollo del pensamiento lógico basado en resolución de problemas en niños de 4 a 5 años. PANORAMA. 10. 10.15765/pnrm. v10i19.831.

VYGOTSKY, L 1989 El pensamiento y lenguaje. Buenos Aires, Argentina:



ANEXOS



ANEXO 2 FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO DE LOGICO MATEMÁTICO

La investigación observa el comportamiento del estudiante y valora con:

NO: 0 A VECES: 1 CASI SIEMPRE: 2 SIEMPRE: 3

Estudiante:

N°	ÍTEMS	0	1	2	3
DIMENSIÓN: CUANTIFICACIÓN					
1	Dibuja muchos, pocos y ningún elemento en cada botella				
2	Dibuja muchos elementos en relación a otra agrupación.				
3	Dibuja pocos elementos en relación a otra agrupación.				
4	Agrupar muchos elementos en relación a otra agrupación				
5	Agrupar pocos objetos en relación a otra agrupación.				
6	Encierra muchos elementos teniendo en cuenta una característica.				
7	Encierra pocos elementos teniendo en cuenta una característica.				
DIMENSIÓN: CLASIFICACIÓN					
8	Agrupar objetos por semejanza.				
9	Separar objetos por su diferencia en el grupo.				
10	Agrupar material gráfico atendiendo a criterio de forma, color y tamaño.				



11	Dibuja los personajes que pertenecen al grupo de personas y al grupo de animales.				
12	Coloca símbolos a sus agrupaciones.				
13	Incluye objetos que pertenecen al grupo.				
14	Ordena los sectores agrupando los materiales semejantes.				
DIMENSIÓN: SERIACIÓN					
15	Dibuja lo que continúa en la serie.				
16	Ordena barritas de madera del más largo al más corto.				
17	Incluye ordenando dos barritas de madera en la escalera que construyo.				
18	Selecciona figuras teniendo en cuenta algunas características de tamaño o color.				
19	Continúa la serie con figuras geométricas tomando en cuenta sus características.				
20	Ordena a sus amigos tomando en cuenta la altura.				



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LOS TIPOS DE JUEGO

La investigación observa el comportamiento del estudiante y valora con:

NO: 0 A VECES: 1 CASI SIEMPRE: 2 SIEMPRE: 3

Estudiante:

N°	ITEMS	0	1	2	3
DIMENSIÓN 1: COGNITIVA					
1	Crea juegos con espontaneidad.				
2	Construye utilizando recursos de su entorno.				
3	Comunica con palabras sencillas los resultados obtenidos.				
4	Relaciona con comprensión y sensibilidad.				
5	Induce a la utilización de la estética.				
DIMENSIÓN 2: MOTRIZ					
6	Menciona las partes de su cuerpo.				
7	Coordina sus movimientos en diversas actividades.				
8	Se ubica adecuadamente en el espacio.				
DIMENSIÓN 3: SOCIAL					
9	Respeto las normas acordadas.				
10	Dialoga y da solución a los problemas presentados.				

ANEXO 3 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Anexo 3

Validación del instrumento

I. Datos generales:

Apellidos y nombres del experto: ZAMBRANO TICONA MALENA RAQUEL

Institución donde labora: I.E.P. 72006 "Jose Carlos Mariátegui" – del distrito de Jose Domingo Choquehuanca – provincia de Azángaro – departamento de Puno

Autor del instrumento: GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA

Título de la investigación: el juego como estrategia y su relación con el logro de aprendizaje en lógico matemático en niños de 5 años de la I.E.I Christian Barnard Cayma Arequipa 2024.

II. Aspectos de validación.

Muy deficiente (1) deficiente (2) aceptable (3) buena (4) excelente (5)

critérios	indicadores	1	2	3	4	5
Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado					X
Actualidad	El instrumento evidencia vigencia y es pertinente al contexto cultural científico y legal inherente					x
Objetividad	Los ítems permitirán medir la variable en todas sus dimensiones e indicadores en sus aspecto conceptuales y operacionales					X
Organización	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con la definición operacional y conceptual de las variables					X
Suficiencia	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en cantidad y claridad					X
Intencionalidad	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para medir evidencias					X
Consistencia	La información que se obtendrá permitirá analizar describir y analizar la realidad del motivo de investigación					x
Coherencia	Los ítems del instrumento expresan coherencia entre la variable dimensiones e indicadores					X
Metodología	Los procedimientos insertados en el instrumento responden al propósito de la investigación.					X
pertinencia	Los ítems son aplicables y adecuados para los sujetos muestrales.					X
	Subtotal					50
	TOTAL					50

III. Observaciones. Ninguna

IV. Promedio de la calificación y dictamen 5 – excelente - Aprobado

Fecha: 05 de noviembre del 2024

Malena Raquel Zambrano Ticona
MAGISTER EN EDUCACIÓN
Firma experto



Nra.	PRE- LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOGICO MATEMATICO																				EL JUEGO COMO ESTRATEGIA																		
	DIMENSION: CUANTIFICACION										DIMENSION: SERIACION										COGNITIVA					MOTRIZ					SOCIAL								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2									
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	2	1	3	3	3	3	2	1										
3	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	3	2	3	3	3	1	3	2	2	3										
4	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	3	3	1	3	3	3	3	3	0										
5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	3	2	3	1	3	1	3	1	3	3										
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	2	2	3	3	3	3	1	3	3	2										
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3										
8	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2										
9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3										
10	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	2	2	1	1	1	1	2	2	3										
11	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	3	3	2	2	2	2	2	3	1										
12	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3										
13	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1										
14	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3										
15	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3										
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3										
17	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2										
18	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3										
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	2	2	3	3	2	3	2	3										
20	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	3	3	3	3	1	3	3	3										
21	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3										
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2										
23	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3										
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3	3	2	1	2	3	2	3	3										



COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS											CALIFICACIÓN LOGRO DE APRENDIZAJE	CALIFICACIÓN LOGRO DE APRENDIZAJE - SPS	CALIFICACIÓN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA	CALIFICACIÓN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA - SPSS
V1	V1_D1	V1_D2	V1_D3	V2	V2_D1	V2_D2	V2_D3	V2_D4	V2_D5	V2_D6				
16	5	6	5	23	11	7	5				En proceso B	2	3	
18	7	6	5	19	7	8	4				Logrado A	3	2	
16	5	6	5	25	14	6	5				En proceso B	2	3	
16	4	7	5	24	12	9	3				En proceso B	2	3	
15	5	6	4	24	12	7	5				En proceso B	2	3	
16	6	6	4	23	13	7	3				En proceso B	2	3	
13	6	5	2	24	11	7	6				En proceso B	2	3	
4	2	0	2	22	11	7	4				Inicio C	1	2	
12	5	3	4	28	14	8	6				En proceso B	2	3	
11	5	3	3	17	7	5	5				En proceso B	2	2	
14	5	6	3	22	11	7	4				En proceso B	2	2	
17	5	6	6	24	12	8	4				Logrado A	3	3	
11	5	3	3	26	13	9	4				En proceso B	2	3	
14	4	4	6	25	12	9	4				En proceso B	2	3	
15	4	6	5	25	10	9	6				En proceso B	2	3	
16	4	7	5	29	15	8	6				En proceso B	2	3	
16	6	6	4	24	12	9	3				En proceso B	2	3	
7	2	2	3	25	10	9	6				Inicio C	1	3	
18	6	7	5	23	10	7	6				Logrado A	3	3	
12	5	3	4	24	11	7	6				En proceso B	2	3	
15	4	6	5	27	12	9	6				En proceso B	2	3	
15	7	6	2	25	13	7	5				En proceso B	2	3	
16	5	7	4	24	13	5	6				En proceso B	2	3	
16	6	6	4	23	10	7	6				En proceso B	2	3	
Niveles:														
Alto	23-30													
Medio	16-22													
Bajo	00-15													
											NIVELES			
											Logrado "A"		17-20	
											En proceso "B"		11-16	
											Inicio "C"		00-10	



Nro.	POST - LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOGICO MATEMATICO																				EL JUEGO COMO ESTRATEGIA																																	
	DIMENSION: CUANTIFICACION										DIMENSION: SERIACION										COGNITIVA					MOTIVZ					SOCIAL																							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10														
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2																
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	1	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	1	3	3																
3	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3															
4	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0															
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	3	2	3	3	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3															
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3													
7	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3													
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2													
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3												
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	2	3	2											
11	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3											
12	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3									
13	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3								
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3						
16	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
17	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
20	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
21	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



V1	COMPROBACIÓN DE HIPOTESIS										CALIFICACIÓN LOGRO DE APRENDIZAJE	CALIFICACIÓN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA	CALIFICACIÓN LOGRO DE APRENDIZAJE - SPS	CALIFICACIÓN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA - SPSS	
	V1_D1	V1_D2	V1_D3	V2	V2_D1	V2_D2	V2_D3	V2_D4	V2_D5	V2_D6					
17	5	6	6	23	11	7	5					Logrado A	Alto	3	3
19	7	6	6	19	7	8	4					Logrado A	Medio	3	2
17	5	6	6	25	14	6	5					Logrado A	Alto	3	3
17	5	7	5	24	12	9	3					Logrado A	Alto	3	3
17	6	6	5	24	12	7	5					Logrado A	Alto	3	3
17	6	6	5	23	13	7	3					Logrado A	Alto	3	3
15	6	5	4	24	11	7	6					En proceso B	Alto	2	3
18	5	7	6	22	11	7	4					Logrado A	Medio	3	2
19	7	6	6	28	14	8	6					Logrado A	Alto	3	3
18	6	6	6	17	7	5	5					Logrado A	Medio	3	2
16	5	6	5	22	11	7	4					En proceso B	Medio	2	2
17	5	6	6	24	12	8	4					Logrado A	Alto	3	3
17	5	6	6	26	13	9	4					Logrado A	Alto	3	3
20	7	7	6	25	12	9	4					Logrado A	Alto	3	3
18	7	6	5	25	10	9	6					Logrado A	Alto	3	3
16	4	7	5	29	15	8	6					En proceso B	Alto	2	3
16	6	6	4	24	12	9	3					En proceso B	Alto	2	3
18	6	7	5	25	10	9	6					Logrado A	Alto	3	3
18	6	7	5	23	10	7	6					Logrado A	Alto	3	3
12	5	3	4	24	11	7	6					En proceso B	Alto	2	3
15	4	6	5	27	12	9	6					En proceso B	Alto	2	3
19	7	7	5	25	13	7	5					Logrado A	Alto	3	3
17	6	7	4	24	13	5	6					Logrado A	Alto	3	3
19	6	7	6	23	10	7	6					Logrado A	Alto	3	3
Niveles:															
Alto 23-30															
Medio 16-22															
Bajo 00-15															
NIVELES															
Logrado "A" 17-20															
En proceso "B" 11-16															
En inicio "C" 00-10															



JUEGOS UTILIZADOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de**

aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Lista de cotejo
Desarrollo de las actividades de aprendizaje			
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. 	- Video
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan un video de una canción: las figuras geométricas. <p>https://www.youtube.com/watch?v=sxXn2Z6dqHc</p>	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - Comentamos con los niños de que se trata la canción. - ¿Qué figuras geométricas hay en la canción?? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños donde encontramos estas formas 	



		<ul style="list-style-type: none"> - Las podemos reconocer todas. 	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> - la docente repartirá los bloques lógicos y vamos a agrupar por su forma. - decimos que formas agrupamos. - Que formas encontramos en el aula. - Que formas hay en los objetos de tu casa. - Los niños buscan por grupos traen a su grupo alguna forma que encontró - Expresa que es, su libro tiene forma de rectángulo, el plato tiene la forma de un círculo...y así los niños traen un objeto y lo expone. - Luego colocan los objetos en el centro de la mesa. 	<p>Bloques lógicos</p> <p>Objetos</p> <p>Hoja</p> <p>ficha</p>
	Aplicación	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño dibuja la forma geométrica que encontró en un objeto. 	



		<p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha reconoce las figuras geométricas. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños expresan los objetos que encontramos y que todas las cosas tienen su forma - Recordamos los objetos que encontramos - Guardan los objetos en su lugar. 	
CIERRE	Reflexión	<p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité?</p> <p>¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	-



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

SOLICITO: Permiso para realizar trabajo de investigación.

DIRECTOR DE LA I.E.I. CHRISTIAN BARNARD

Yo Mamani Apaza Georgina Cristina con DNI Nro. 41074125, con domicilio Once de Mayo Mz – L Lt – 14 del distrito de Cayma, provincia de Arequipa departamento de Arequipa, ante usted respetuosamente me presento y expongo:

Que habiendo culminado la carrera profesional de educación en la universidad Néstor Cáceres Velásquez, solicito a usted permiso para realizar nuestro trabajo de investigación en su institución educativa I.E.I. CHRISTIAN BARNARD sobre "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024". PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.

Por lo expuesto ruego a usted acceder a mi solicitud.

Arequipa 20 de septiembre del 2024

Mamani Apaza Georgina Cristina
DNI Nro. 41074125



[Handwritten signature]
CARLOS ALFONSO SANHUANAY HUAYTA
DIRECTOR (o)
20-09-24

ANEXO 5 PANEL FOTOGRÁFICO











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: 09 - 04 - 2025

Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: GEORGINA CRISTINA MAMANI APAZA

Dirección: ONCE DE MAYO MZ- L LT -14

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 41074125

Teléfono: 992984748 email: geormamani@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACION

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Autor: Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER

La obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [X] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico []

Título: JUEGO COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CHRISTIAN BARNARD CAYMA AREQUIPA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juego, Estrategia, Logro de aprendizaje, niños.

¿La obra se desarrolló en la UANCV 1, 2?

1

Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros mencionados.

Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



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

09 - 03 - 2025

Fecha

