



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES
DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. MARCO ANTONIO PUMA MAMANI

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. MARCO ANTONIO PUMA MAMANI

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:

Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. JESUS MAMANI MAMANI

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS

:

Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03



"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 153-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 28 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 17179-2024 presentado por el (la) Bachiller: **MARCO ANTONIO PUMA MAMANI MAMANI** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 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: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE :** Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
- 1ER. Miembro :** Dr. Jesus Mamani Mamani
- 2DO Miembro :** Dr. Hugo Neptali Cavero Aybar

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el miércoles 04 de diciembre a horas 08:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas**.

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.

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

DECANATO

Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

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



RESOLUCIÓN N° 174-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 17 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente: 2024-CU-14708 de fecha 11 de octubre de 2024, del Bach. MARCO ANTONIO PUMA MAMANI, 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. MARCO ANTONIO PUMA MAMANI, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA – 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria.

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, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS,

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: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA – 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Primaria, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS.

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

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA
“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
DECANATO
Dr. Félix C. Quispe Paredón
Rector
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024

UNIVERSIDAD ANDINA
“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”
VICERECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



“NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ”

RESOLUCIÓN DECANAL N° 095-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 23 de setiembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-5257, presentado por el señor (a) MARCO ANTONIO PUMA MAMANI solicitando APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 095-2024-UI-FACE-UANCV/IJ, y la FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN formato N°095-2024 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) MARCO ANTONIO PUMA MAMANI ha presentado su PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - JULIACA; Para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en: Educación Primaria.

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° 095-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - JULIACA;

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) MARCO ANTONIO PUMA MAMANI, para optar el título profesional de Licenciado (a) en: Educación Primaria; con el tema titulado: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - JULIACA; 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. Fredy Toribio Chalco Vargas.

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





EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD




FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	3%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
3	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to College of the Siskiyous Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uarm.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to unifranz Trabajo del estudiante	1%
9	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
10	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	1%
12	repositorio.escuelamilitar.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%



TITULO	
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	MARCO ANTONIO PUMA MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	75196098
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0003-9462-5713
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01233951
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9639-3926
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	JESÚS MAMANI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02425043
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01222500



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 PRIMARIA N° 70576 País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordinadas. Latitud: -15.488196 Longitud: -70.130648 https://maps.app.goo.gl/9y9CyIEccgrgCaaA8</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	SETIEMBRE 2024 - NOVIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD ANDINA
 VESTOR CACERES VELASQUEZ
 DECANATO
 Dr. Peter C. Edgardo Paravicino
 REGISTRO DE GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO
 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
 M. Sc. Carlos Vargas
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
 VICERRECTOR DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MARCO ANTONIO PUMA MAMANI, identificado con DNI Nro. 75196098 en mi condición de egresado de:

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

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

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

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024

Asesorado por: Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

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 26 de diciembre del 2024

ASESOR

[Handwritten signature]

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, por ser mi fuente inagotable de inspiración y apoyo incondicional. Su sacrificio y dedicación me han permitido alcanzar este importante logro, y siempre les estaré profundamente agradecido por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia.

Marco Antonio



AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos mis profesores y compañeros que han sido parte de mi proceso formativo. A cada uno de ellos, les expreso mi sincera gratitud por su orientación, enseñanzas y apoyo, los cuales han sido fundamentales para mi crecimiento personal y académico. Asimismo, extendiendo mi reconocimiento a todas las personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron con su aliento a lo largo de este camino.

Marco Antonio



RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo principal determinar la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 de Juliaca en 2024. Se plantearon tres hipótesis específicas para evaluar el impacto del uso del juego, las funciones del juego y el juego simbólico en el proceso de aprendizaje matemático. Utilizando un diseño no experimental de tipo descriptivo y correlacional, se trabajó con una muestra de 68 niños y niñas de primer grado, a quienes se observó mediante una lista de cotejo. Los resultados revelaron que tanto el uso del juego como las funciones del mismo y el juego simbólico tienen una influencia positiva y significativa en el aprendizaje significativo de las matemáticas, mejorando la resolución de problemas y la comprensión de los conceptos. Los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis evidencian que el uso del juego como estrategia didáctica tiene una relación estadísticamente significativa con el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 en Juliaca.

Se determinó la relación estadísticamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 en Juliaca. Con un valor de significancia bilateral de 0,000, que es menor al umbral convencional de 0,05, se rechaza la hipótesis nula, confirmando que existe una diferencia entre los grupos evaluados. Lo cual subraya la importancia de integrar estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas eficaces para mejorar el rendimiento académico y facilitar un aprendizaje más profundo y significativo.

Palabras clave: Aprendizaje, estrategia didáctica, Juego, funciones, uso de juegos.



ABSTRACT

The main objective of this study is to determine the relationship between the use of play as a didactic strategy and the significant learning of mathematics in first grade students of the Primary Educational Institution N° 70576 of Juliaca in 2024. Three specific hypotheses were proposed to evaluate the impact of the use of the game, the functions of the game and the symbolic game in the mathematical learning process. Using a descriptive and correlational non-experimental design, we worked with a sample of 68 first grade boys and girls, who were observed by means of a checklist. The results revealed that both the use of the game and the functions of the game and symbolic play have a positive and significant influence on the meaningful learning of mathematics, improving problem solving and understanding of concepts. The results obtained in the hypothesis test show that the use of the game as a didactic strategy has a statistically significant relationship with the significant learning of mathematics in the students of the first grade of the Primary Educational Institution N° 70576 in Juliaca.

The statistical relationship with the significant learning of mathematics in first grade students of the Primary Educational Institution No. 70576 in Juliaca was determined. With a bilateral significance value of 0.000, which is lower than the conventional threshold of 0.05, the null hypothesis is rejected, confirming that there is a difference between the evaluated groups, which underlines the importance of integrating playful strategies as effective pedagogical tools to improve academic performance and facilitate deeper and more meaningful learning.

Key words: Learning, didactic strategy, Game, functions, use of games.



TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA..... iii

AGRADECIMIENTO..... iv

RESUMEN..... v

ABSTRACT..... vi

TABLA DE CONTENIDO vii

ÍNDICE TABLAS..... xi

ÍNDICE DE FIGURAS..... xii

INTRODUCCIÓN..... xiii

CAPÍTULO I 1

EL PROBLEMA..... 1

1.1. Exposición de la situación problemática. 1

1.2. Formulación del planteamiento del problema 2

1.2.1. Problema general 2

1.2.2. Problemas específicos 3

1.3. Justificación del problema 3

1.3.1. Justificación teórica: 3

1.3.2. Justificación practica: 3

1.3.3. Justificación Metodológica: 4

1.4. Objetivos 4

1.4.1. Objetivo general..... 4



1.4.2. Objetivos específicos	4
CAPÍTULO II	6
EL MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales	9
2.1.3. Antecedentes locales:	11
2.2. Marco teórico	15
2.2.1. Juegos como estrategia didáctica.....	15
2.2.2. Aprendizaje significativo	36
2.3. Marco conceptual	52
2.4. Hipótesis.....	54
2.4.1. Hipótesis general	54
2.4.2. Hipótesis específica.....	54
2.5. Variables.....	55
2.5.1. Variable independiente.....	55
2.5.2. Variable dependiente	55
2.5.3. Operacionalización de variables.....	56
CAPÍTULO III	57
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	57
3.1. Método de la investigación	57



3.2. Tipo de investigación	57
3.3. Nivel de la investigación	58
3.4. Diseño de la investigación	58
3.5. Población y muestra	59
3.5.1. Población.....	59
3.5.2. Muestra	59
3.6. Técnicas e instrumentos de investigación	61
3.6.1. Técnica	61
3.6.2. Instrumento	61
3.7. Estadísticos de prueba.....	61
CAPÍTULO IV	64
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	64
4.1. Resultados obtenidos.....	64
4.1.1. Resultados obtenidos de la variable 1: Juegos como estrategia didáctica	64
4.1.2. Resultados obtenidos de la variable 1: Aprendizaje significativo de las matemáticas	73
4.2. Prueba de Hipótesis.....	79
4.2.1. Prueba de hipótesis General	79
4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1.....	81
4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2.....	83



4.2.4. Prueba de hipótesis Específica 3.....	85
4.3. Discusión de Resultados.....	87
CONCLUSIONES.....	91
RECOMENDACIONES.....	93
REFERENCIA BIBLIOGRAFICA	95
ANEXOS	99



ÍNDICE TABLAS

Tabla 1 Juego como estrategia didáctica 64

Tabla 2 Uso del juego 66

Tabla 3 Funciones del juego..... 68

Tabla 4 Juego simbólico..... 71

Tabla 5 Aprendizaje significativo de las matemáticas..... 73

Tabla 6 Construcción de los conceptos matemáticos..... 75



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Juego como estrategia didáctica 65

Figura 2 Uso del juego 67

Figura 3 Funciones del juego 69

Figura 4 Juego simbólico..... 71

Figura 5 Aprendizaje significativo de las matemáticas 73

Figura 6 Construcción de los conceptos matemáticos 75

Figura 7 Heurística en el aprendizaje de las matemáticas 77



INTRODUCCIÓN

El objetivo general del estudio es aportar pruebas de que los juegos son fundamentales para el proceso educativo y pueden ser una herramienta eficaz para fomentar una comprensión profunda y significativa entre los alumnos. Ya que en este juego se pueden perfeccionar muchos talentos y habilidades.

Para ello, me baso en las ideas y métodos propuestos por varios autores, todos los cuales contribuyen de manera significativa a este campo y cuyo trabajo es esencial para el éxito del estudio. Merece la pena destacar a Bruner (1984), ya que opina que los niños pueden practicar las pautas emocionales y de comportamiento típicas de su cultura a través del juego. A través del juego, el «como si» transforma cada tarea en un juego, y el entorno proporciona al niño oportunidades para desarrollar sus propios talentos.

En las aulas de hoy en día está claro que a los alumnos les falta motivación, y esta tendencia empeora en muchos colegios públicos y privados a medida que los niños van pasando de curso. Esta investigación se basa en el juego porque estimula el entusiasmo y la voluntad de los jóvenes, lo que a su vez conduce a un aprendizaje significativo.

Cuando hablamos de aprendizaje significativo nos referimos a un aprendizaje que da a los niños la capacidad de crear significado a partir de lo que aprenden. Así, lo que se retiene y no se olvida es el conocimiento. Por lo tanto, es crucial que trabajemos para inculcar este tipo de pensamiento en nuestros hijos. Los alumnos se hacen cargo de su propia educación, contribuyendo activamente y con entusiasmo en todo momento.



Alumnos de todas las edades y niveles de destreza pueden beneficiarse de los múltiples enfoques que surgen del aprendizaje significativo. Lo único que se necesita es un profesor con ganas de aprender estos métodos y ponerlos en práctica por el bien de sus alumnos.

Así, la investigación esta estructura en cuatro capítulos:

- Capítulo I. El problema. Se realiza una descripción de la realidad problemática que ha motivado la investigación, delimitándose el problema. Luego, se destaca la justificación e importancia del mismo y se plantean los objetivos.
- Capítulo II. Marco teórico. Se plantean las investigaciones previas y bases teóricas que respaldan la investigación, favoreciendo al establecimiento de las hipótesis. Así, se abordan las variables el juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo (orientado hacia el área de las matemáticas).
- Capítulo III. Metodología de la investigación. Se centra en los lineamientos metodológicos del estudio, destacando su enfoque, tipo, nivel y diseño. Asimismo, se formulan las hipótesis, se operacionalizan las variables, se detalla la población y las técnicas para la recolección y análisis de los datos.
- Capítulo IV. Resultados y Discusión. Se fundamenta la necesidad y objetivo de la propuesta y los resultados esperados de la misma. De igual modo, se describe el procedimiento y los materiales a emplear, se presentan e interpretan los hallazgos obtenidos, contrastándose con los resultados de estudios previos.

Finalmente, se exponen conclusiones y recomendaciones atinentes al estudio.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática.

En todo el mundo, los programas preescolares se han institucionalizado y los educadores, en su búsqueda de la certificación profesional, se han centrado en gran medida en utilizar las capacidades cognitivas de los alumnos en el aula, ignorando el poder del juego para aprovechar los conocimientos previos de los alumnos. (UNESCO, 2013).

Dado que fomenta el crecimiento tanto de la inteligencia social y emocional como de las capacidades cognitivas, el juego es una parte importante de los programas escolares. Los juegos que se proponen deben ajustarse a los objetivos establecidos por los educadores, ya que muchos juegos atienden a determinados ámbitos de crecimiento o adquisición de conocimientos. Esto es muy importante en los primeros cursos de la escuela, pero se desvanece a medida que los alumnos pasan a la escuela primaria y secundaria. Aun así, el juego puede ser una herramienta poderosa para la instrucción y el aprendizaje a lo largo de estos años formativos; sin embargo, su aplicación debe evolucionar a medida que los niños maduran, reflejando los cambios tanto en sus necesidades como en las expectativas puestas en ellos por la educación formal.



Los investigadores han demostrado que el juego de los niños es importante para su desarrollo emocional y social. Los niños pequeños desarrollan habilidades sociales, como negociar y compartir ideas, a través del juego. Para que las personas vivan en armonía, la sociedad establece normas que todos deben seguir. Los niños se adaptan a ellas jugando, ya que las reglas de cada juego son esenciales para su progreso.

Según las Rutas de Aprendizaje, que publica el Ministerio de Educación a nivel nacional, los juegos -y especialmente los juegos con contenido matemático- se presentan como una gran herramienta para enseñar a los jóvenes problemas difíciles. En contextos grupales, estos métodos permiten expresar, por ejemplo, actividades matemáticas y divertidas (MINEDU, 2015).

En cambio, para que el aprendizaje sea significativo, deben satisfacerse una serie de factores. Entre ellos se encuentran los siguientes: el alumno debe poseer una motivación intrínseca para aprender, los materiales de aprendizaje deben tener un significado potencial o lógico, y el alumno debe ser capaz de establecer conexiones sustanciales y no arbitrarias entre la nueva información y el conjunto de conocimientos que ya posee (MINEDU, 2015).

1.2. Formulación del planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024?



1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera el uso del juego se relaciona con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024?

¿De qué manera las funciones del juego se relacionan con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024?

¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación teórica:

Con la Teoría del Juego de Jean Piaget y la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel como teorías fundacionales, esta investigación proporciona una justificación teórica para su enfoque en el juego como técnica didáctica y aprendizaje significativo entre los alumnos de primer grado de primaria.

1.3.2. Justificación práctica:

Las conclusiones de este estudio son aplicables al mundo real porque apoyan la teoría del «aprendizaje por descubrimiento», el proceso por el que un joven se apropia de la información que obtiene de la experiencia directa.

Dado que existen estrategias que aúnan los aspectos cognitivos, afectivos y emocionales de los alumnos, los profesores deberían tener en cuenta tanto el aspecto teórico como el práctico del juego a la hora de planificar las clases. Esto ayudará a



los alumnos a convertirse en individuos más completos, más capaces de resolver problemas, colaborar con otros y aprender nuevas tecnologías.

1.3.3. Justificación Metodológica:

Por su impacto positivo en los agentes educativos, sobre todo en los alumnos de primer curso, el estudio podría considerarse socialmente justificable. El escenario ofrece a los niños la oportunidad de perfeccionar sus habilidades únicas a través del juego, es decir, el factor «como si» que transforma cada tarea en una aventura. Piaget sostiene que el juego es crucial para el crecimiento y el desarrollo de los niños. Establece un paralelismo entre las fases del crecimiento cognitivo y las etapas del juego.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Determinar la relación del juego como estrategia didáctica con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024

1.4.2. Objetivos específicos

- Establecer la relación del uso del juego con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024
- Identificar la relación de las funciones del juego con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024



- Señalar la relación del juego simbólico con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024



CAPÍTULO II

EL MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Chacha (2022) Aquí se revisan estudios sobre la eficacia del uso del juego como herramienta didáctica para fomentar el pensamiento lógico matemático entre los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de Azogué, con miras a implementar estos hallazgos en el aula.

Utilizando la teoría de la didáctica de Jean Piaget como técnica para el desarrollo del pensamiento lógico, el marco teórico parte de nociones sobre el juego y la relevancia de las habilidades aritméticas en la enseñanza de la lógica.

Diez alumnos fueron observados mediante la técnica de observación, y un cuestionario con una escala de 7 ítems de Iker sirvió de instrumento para el estudio. El enfoque fue cuantitativo y descriptivo.

Ruiz, Espinoza y Diaz (2019) Este estudio utiliza el juego como una herramienta de enseñanza para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de primer semestre 2019 en el centro de la Gran Comisión para



el desarrollo integral en Masaya, Villa Bosco Monge. Obtuvimos la debida aprobación de la directora del centro escolar para llevar a cabo la investigación, y ella nos ayudó bastante en la recopilación de todos los datos necesarios. Utilizando un análisis descriptivo de los fenómenos como base, esta investigación cualitativa trató de comprender cómo las experiencias de los niños durante el contacto crucial dan forma a sus actividades lúdicas. Mediante el uso de herramientas de observación y entrevistas con la directora, los niños y los profesores, este estudio pretende evaluar la eficacia del juego como método de enseñanza y confirmar su uso real en el aula.

Bustamante y Hernandez (2021) Durante el período Covid-19, los niños de la sede Caracas de la Institución Educativa «Marceliano Polo» de Cereté estarán recibiendo su educación. Este estudio pretende desarrollar herramientas educativas basadas en juegos que promuevan el aprendizaje significativo y el proceso de socialización familiar. Para ello se utiliza una estrategia de investigación cualitativa y la metodología de Investigación Acción Educativa, que incluye una fase de diagnóstico del problema, una fase de aplicación y, finalmente, una fase de reflexión sobre las estrategias contextualizadas que se desarrollaron. Por lo tanto, se determinó que las familias con niños en el grado de transición no tienen un proceso efectivo de socialización familiar; los padres no proporcionan mucha ayuda cuando se trata de implementar las actividades. Por otro lado, los educadores carecen de una base teórica que respalde su práctica, a pesar de que asumen que el juego es fundamental para el desarrollo de los niños en varias dimensiones.



Alonso (2021) Como parte crucial de la rutina del aula, el juego de los niños les permite descubrir, experimentar, explorar y aprender mediante el descubrimiento, la manipulación y el juego autodirigido, lo que a su vez favorece el desarrollo holístico del niño. A continuación se presenta una retrospectiva de los orígenes y el desarrollo del juego en las aulas. Además, el juego ha sido estudiado desde el punto de vista de varios autores, entre ellos Piaget, Vygotsky, Steiner, Montessori y Freinet. Esta investigación sintetiza sus aportaciones pedagógicas, el significado del juego para cada autor, las ventajas que ofrece y la forma en que cada autor clasifica el juego. Por último, se ofrece una conclusión que explora las perspectivas personales sobre el juego y establece vínculos entre los numerosos puntos de vista estudiados.

Diaz (2022) La justificación de este estudio es encontrar una forma diferente de ayudar a los estudiantes de sexto grado de la Escuela Facundo Navas Mantilla, sede D, Girón, a mejorar sus habilidades estadísticas. En consecuencia, se sugiere desarrollar metodologías instruccionales basadas en juegos para lograr un aprendizaje sustancial. Este estudio cuantitativo emplea una técnica deductiva y un alcance correlacional. Los métodos utilizados para la recolección de datos incluyeron una guía instruccional, dos encuestas (un examen inicial y uno final) y la creación de ambos. Se utilizó la técnica de muestras pareadas (prueba t pareada) para probar la hipótesis en una muestra de cuarenta y ocho estudiantes de sexto grado A y sexto grado B. Utilizando los resultados de la prueba t pareada, podemos aceptar la hipótesis alternativa y concluir que las actividades sugeridas en la guía son útiles para mejorar



las habilidades de interpretación estadística, argumentación y proposición de los estudiantes de sexto grado, así como para apoyar la enseñanza y el aprendizaje del análisis de datos en su conjunto.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Galagua (2019) El propósito de este estudio es determinar, durante el curso 2018-19, cómo el juego sirvió como herramienta pedagógica para facilitar el aprendizaje sustancial de los alumnos del I.E.I. N° 467 «Las Palmas»-Hualmay. Para lograr este objetivo, se administró el instrumento a 20 niños seleccionados al azar de un total de 80. En el caso de los docentes, el instrumento fue administrado a todos ellos. Tras analizar las dimensiones del juego como recurso didáctico, comprobamos que se trata de una de las herramientas más potentes de que disponen los educadores de la primera infancia. Quienes lo utilizan reconocen su potencial como forma de aprendizaje creativo y significativo y, en algunos casos, como medio para que los niños descubran nuevas realidades.

Gonzalez (2020) Examinar el juego como técnica metodológica y como experiencia didáctica implementada en una situación del mundo real es el objetivo de este estudio de fin de grado. Con este objetivo global, examinaremos la educación primaria y los múltiples enfoques que se utilizan en ella, haciendo especial hincapié en el uso del juego como herramienta didáctica y las ventajas que aporta al aprendizaje y desarrollo de los niños. También se tratará la gamificación como estrategia de aprendizaje y diversos juegos utilizados en las primeras etapas. Como último paso, pondremos en práctica una experiencia didáctica que



involucra una variedad de actividades divertidas para desarrollar un plan educativo.

Perez, Londoño y Valerio (2019) El acto de jugar es la primera forma de creatividad humana. Comienza en el vientre materno, cuando el niño tiene una conexión con el mundo exterior y empieza a formar su propio y único conjunto de imaginaciones, deseos y anhelos. Hacer volar algo es la forma que tiene un niño de crear un recuerdo único e inolvidable que durará toda la vida. Cualquier objeto -una manta, una muñeca, una pelota, una hormiga o incluso un ordenador- puede ser un juguete y utilizarse para jugar. También existen aplicaciones pedagógicas para todos ellos. Sin embargo, conservan su carácter lúdico cuando no se utilizan como herramienta pedagógica. Para los niños, el juego sirve tanto de actividad como de modelo crucial para su futuro crecimiento en ámbitos como el desarrollo psicomotor, cognitivo y afectivo-social. Además, el juego de los niños sirve como herramienta de aprendizaje y les ayuda a desarrollar sus capacidades creativas, lo que lo convierte en un poderoso instrumento para comprender el mundo que les rodea. Los niños aprenden, crecen, reflexionan y dan forma al mundo que les rodea a través del juego. Nadie tiene derecho a restringir el juego libre de los niños, ya que es la forma en que aprenden y se desarrollan.

Almora y Quispe (2019) Hemos realizado un estudio sistemático de las tácticas utilizadas por los niños de 5 años de la sección Kinder A para lograr este objetivo. Nuestra investigación tiene un diseño transversal y un carácter cualitativo (descriptivo). La muestra consistió en veintiún niños de



5 años de la clase de Kinder A. Los resultados muestran que el uso de juegos como herramienta de enseñanza mejora la retención del material del curso por parte de los estudiantes de la Institución Educativa INNOVA SCHOOL de Huancayo. Los instructores de la unidad de análisis utilizan juegos lúdicos como medio pedagógico. Los educadores de esta unidad de análisis abogan fuertemente por el uso de actividades lúdicas como medio para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

Choque (2023) Los niños juegan por voluntad propia, y esta actividad no estructurada desempeña un papel importante en su maduración como individuos y como miembros de la sociedad. Sin embargo, también ayuda a inspirar el compromiso. Examinar la eficacia del uso de juegos como herramienta didáctica para fomentar la agencia del alumno en las aulas de primer grado es fundamental para nuestra investigación del tema que nos ocupa. En consecuencia, nos proponemos dos objetivos: en primer lugar, explicar los juegos que los profesores emplean en el aula; y en segundo lugar, describir las circunstancias que los profesores apoyan para animar a los alumnos a participar en los procesos democráticos a través de los juegos. Se utilizan métodos de investigación cualitativos y descriptivos. Dado que el juego promueve el crecimiento en todas las áreas del ser del niño -cognitiva, motriz, social, emocional, psicológica y física-, los resultados ponen de relieve la importancia del juego en el aula.

2.1.3. Antecedentes locales:

Blanco y Limache (2019) En este estudio se utilizan tanto diseños experimentales como cuasi-experimentales. De ambos grupos, un total de 47 niños del PEI «Santa Rosa» (nº 70.623) constituyeron la población. Los



alumnos de segundo grado «A» y «B» trabajaron juntos para crear un grupo de control y un grupo experimental, respectivamente. Para medir la variable aprendizaje de la suma y la resta se utilizaron sesiones de aprendizaje, un pre-test y un post-test. Para medir la taptana como técnica lúdica, empleamos fichas de observación. Esta variable es significativa, pero no sigue una distribución normal. Así, los resultados de la etapa post-test del aprendizaje de sumas y restas por parte de los alumnos sí difieren de la etapa pre-test, como muestra el valor de $-4,156$ obtenido a partir de la prueba estadística muestral de contraste de Rangos de Wilcoxon. Teniendo en cuenta un nivel de error de probabilidad de $0,000$, que es inferior a $0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Panpacata y Cansaya (2021) Mediante la comparación del rendimiento del mismo grupo antes y después del tratamiento, este estudio pretende arrojar luz sobre el impacto de los juegos en grupo como estrategia de socialización; sigue las pautas del enfoque cuantitativo, el tipo experimental y el diseño preexperimental. Como instrumento de recogida de datos, se utilizó el test sociométrico con un enfoque de encuesta, y la muestra estuvo formada por 30 estudiantes (de género mixto) del tercer ciclo de la institución educativa correspondiente. Tras muchas deliberaciones, se llegó al siguiente veredicto: El propósito de esta tesis era examinar la eficacia de los juegos en grupo como medio para potenciar el proceso de socialización entre chicos y chicas de tercer ciclo. El instrumento de recogida de datos arrojó una puntuación media de 45 para la variable dependiente «proceso de socialización», lo que, según la escala



de interpretación, sugiere que el nivel de socialización del grupo experimental mejoró de bajo a medio tras participar en el taller de juegos en grupo. Así, se concluyó que el uso de juegos en grupo como método tuvo un impacto medio en la mejora del proceso de socialización. Esto implica que los niños hablan entre sí, juegan juntos, comparten sus puntos de vista y respetan a sus compañeros.

Quispe y Bejar (2020) El estudio utilizó un diseño de dos grupos con pruebas previas y posteriores, y fue de naturaleza experimental; 23 estudiantes constituyeron la muestra. El grado de rigor fue cuasi experimental. Según los resultados de los procesos aditivos de resolución de problemas, la mayoría de los alumnos de segundo curso del grupo experimental obtuvieron una puntuación media de 0,9 en la prueba de acceso, que se realizó antes de iniciar el aprendizaje. Sin embargo, tras seguir la estrategia del «zorro y la oveja» durante un mes de aprendizaje, mejoraron hasta una media de 16,41 en el examen de salida, lo que les situó en los niveles de aprovechamiento (A) y sobresaliente (AD). La hipótesis se verificó al emplear el estadístico T de Student para su comprobación, arrojando un resultado de $P = 0,025 < 0,05$. Esto indica que el método sugerido tuvo un impacto sustancial en los promedios, en comparación con antes y después de su aplicación. De acuerdo con estos hallazgos, la técnica del «zorro y la oveja» es una buena forma de ayudar a los alumnos de segundo grado del PEI «Juan Bustamante Dueñas» a resolver problemas aditivos.

Chura (2019) En este estudio se utilizó una muestra no probabilística; los grupos de estudio se seleccionaron por conveniencia y estaban formados



por 51 estudiantes: 27 del grupo experimental y 24 del grupo control. Los estudiantes estaban matriculados en tercer grado E para el año académico 2018. En conclusión, el dominio de la multiplicación y la división por parte de los estudiantes mejoró considerablemente al incorporar actividades lúdicas en su instrucción en el aula. Antes de la intervención, tanto el grupo de control como el experimental obtuvieron una puntuación de 12 en la prueba de entrada, pero después de las revisiones del tratamiento experimental, el grupo de control obtuvo una puntuación de 13 y el grupo experimental obtuvo una puntuación de 16 en la prueba de salida. Tras pasar estas cifras por una prueba estadística, obtuvimos este número: el valor estadístico. El valor T del estudiante, valor $p = 0,000356$, es inferior a 0,05, lo que sugiere que las actividades lúdicas como herramienta de enseñanza, de hecho, mejoran considerablemente los procesos de aprendizaje de los alumnos a la hora de resolver problemas de división y multiplicación. Esto, a su vez, implica que los alumnos comprenden mejor los problemas matemáticos y son más capaces de resolverlos utilizando estrategias lúdicas.

Sánchez (2019) Este estudio tiene como objetivo examinar el impacto de los materiales didácticos en lengua quechua en la adquisición de conocimientos sustantivos de los estudiantes de educación primaria en la comunidad de Churrubamba, Andahuaylas (específicamente, en la EIP N° 54143). La investigación se adhiere a los principios cualitativos, ya que empleó el análisis de datos para abordar objetivos predeterminados; la población del estudio incluyó 32 estudiantes y 4 educadores, y la investigación fue de naturaleza descriptiva y diseñada para proporcionar



explicaciones. Así pues, tanto la población como la muestra de la investigación se consideran iguales. Los resultados confirman que los instructores creen que hay un 75% de posibilidades de que el uso de materiales didácticos en quechua mejore la consecución de un aprendizaje significativo. Además, existe un nivel de significación del 78% para los importantes logros alcanzados por los jóvenes que utilizan los recursos en quechua. Se constata que tratar con niños que hablan quechua y en una región quechuahablante se facilita enormemente si se utilizan materiales didácticos en quechua. Pero el Estado, a través del Ministerio de Educación, no proporciona recursos didácticos para las escuelas multiculturales.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Juegos como estrategia didáctica

2.2.1.1. Teoría del juego de Jean Piaget

Desde el punto de vista psicológico, la teoría de Jean Piaget (1973) es interesante por el retrato que hace del niño, tanto en lo que se refiere a sus procesos de pensamiento como a las fases de su crecimiento. En su trabajo de estudio del desarrollo infantil, los psicólogos han encontrado útil esta teoría para abordar cuestiones como «¿Cómo piensa un niño?» y «¿Cómo piensa un niño en cada una de las diferentes etapas?». Pero Piaget se ocupa más de cuestiones de epistemología que de los niños en general. Sus objetivos como epistemólogo eran dilucidar la naturaleza del conocimiento y sus aplicaciones. ¿cuál es el proceso de aprendizaje?



Piaget creía que estudiar el desarrollo infantil era la mejor manera de abordar las preocupaciones epistemológicas sobre los orígenes y las características del conocimiento adulto y la evolución del entendimiento humano.

Piaget desarrolló una teoría estructuralista del juego basada en la investigación del funcionamiento interno del cerebro de los niños porque creía que el juego y los juguetes ayudaban a los niños en su desarrollo psicomotor, sensoriomotor, cognitivo, de razonamiento lógico y lingüístico.

Según Piaget, los estilos y métodos cognitivos de los niños incluyen procesos lúdicos. Según Piaget (1973), cuando los niños juegan, absorben aspectos del mundo real sin tener que admitir que sus adaptaciones tienen límites.

2.2.1.2. Principios teóricos de la Teoría de Piaget

Al principio del segundo mes, cuando el bebé empieza a chuparse el dedo, o cuando agarra por primera vez un objeto (hacia los cuatro o cinco meses), se ponen en marcha dos procesos. Después, aprende a sacudir o lanzar el objeto.

- Acomodación: Incluye la modificación de los propios movimientos y percepciones en respuesta a los objetos.

La asimilación es el proceso de comprensión de la propia acción. Por tanto, lo real se asimila a sus sistemas sensoriomotores en desarrollo de dos formas, a saber:



Asimilación para la función o la reproducción: proceso de repetición activa de una actividad para solidificarla.

La integración del objeto en una actividad real o potencial provoca la absorción mental del objeto. Chupar, agarrar, agitar y cualquier otro movimiento se asimila como «algo a» con cada elemento.

Dado que las cosas se asimilan mediante acciones y se convierten en esquemas en ese momento -esquemas de acción- cuando el niño repite sus conductas, es importante destacar que esta asimilación está centrada en el sujeto, carece de objetividad y es egocéntrica. Cuando esto ocurre, los esquemas se transforman en ideas o conceptos, lo que marca el comienzo de una verdadera revolución cognitiva.

2.2.1.3. El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget

La asimilación, en la que intervienen las facultades imaginativas de los niños, es el resultado natural de este proceso.

Una vez que un niño domina habilidades motrices básicas como agarrar, agitar, lanzar y columpiarse, acaba por empezar a hacer estas cosas sólo por diversión, sólo por el placer de hacerlas y de ser él quien las hace. Su motivación es sólo el «placer funcional» y no hace más intentos de asimilación.

El juego de ejercicio

Durante los años de la infancia (entre los 2 y los 5 años), cuando el pensamiento simbólico empieza a tomar forma, se completa la



transición de la adaptación sensoriomotora, y la imagen y la ficción imaginativa se convierten en símbolos lúdicos.

El niño recrea un objeto representando su imagen mental del mismo. Surge así «el símbolo objeto», que sirve a la vez de representación y de sustitución. En realidad, el corcel es un caballo pequeño y muy alto, pero el joven monta en un palo para simbolizar y sustituir esta imagen mental.

Tras abandonar el plano sensoriomotor, damos un gran salto evolutivo hacia la cognición representacional.

El juego simbólico

Lo que es la inteligencia representacional para la inteligencia sensoriomotriz, según Piaget (1973), es el juego de ejercicio.

El juego simbólico es un tipo de cognición infantil que combina la asimilación y la acomodación, aunque en el juego simbólico, las interacciones del niño con los significados de los objetos y la formación de esos significados están dominadas por la asimilación. Así es como un joven no sólo absorbe información, sino que también la utiliza en su beneficio, ya sea reviviéndola, controlándola o acomodándola.

Durante las primeras etapas del desarrollo social, el juego típico de la infancia empieza a declinar, dando paso al juego preescolar. En esta etapa, los jugadores forman un colectivo lúdico y se espera que se adhieran a un plan de organización específico para que el juego funcione.



El juego de reglas

A partir de los primeros meses de vida, los niños participan en juegos sensoriomotores; el juego simbólico surge en el segundo año; un primer periodo dura de los cuatro a los seis años; y una segunda época, más complicada, de los seis a los once años, se caracteriza por el desarrollo de juegos de reglas.

Así es como la regla toma el papel del símbolo a medida que se desarrolla el pensamiento del preescolar y del alumno en la escuela. En pocas palabras, estos juegos basados en reglas reúnen todas las habilidades que los jugadores han perfeccionado, ya se trate de una combinación de sentidos (correr, lanzar, etc.) o de lógica (ajedrez), con un elemento de competición (la regla no sería útil de otro modo), y todo ello bajo la guía de un código normativo intrínseco al juego o establecido mediante acuerdos informales e improvisados.

2.2.1.4. Definiciones de estrategias didácticas

Son los pasos que el educador ha ideado para ayudar al alumno a construir el conocimiento y alcanzar los objetivos establecidos. En su definición más literal, una estrategia didáctica es un proceso bien planificado, codificado y con una finalidad explícita. Para ponerla en práctica en el día a día, hay que potenciarla mediante procesos y estrategias que el instructor se encarga de elegir y diseñar en detalle.

Es descrito por Carabús, Freiría y Scaglia (2009) como una serie de elecciones sobre los métodos y materiales a utilizar en las múltiples etapas de un plan de acción, de manera coherente con los objetivos



y empleado con el propósito de la educación, a través de un acto de creatividad y reflexión.

Por el contrario, según Beltrán (2003), «son estructuras de actividad en las que los objetivos y contenidos se hacen realidad». En este sentido, se asemejan a los métodos. Incluyen tanto enfoques pedagógicos (desde el punto de vista del instructor) como técnicas de aprendizaje (desde el del estudiante) página 73.

En resumen, la estrategia didáctica de un profesor es el proceso mediante el cual planifica la enseñanza y el aprendizaje que tendrán lugar en el aula, concretamente los métodos y ejercicios que utilizará para alcanzar los objetivos del curso.

2.2.1.5. Definiciones de juego

Una de las formas más significativas que tienen las personas de expresar sus múltiples emociones, intereses y pasatiempos es a través del juego, según Berger y Thompson (2007) (p. 50). En otras palabras, se convierte en una exploración del mundo exterior en la que el niño construye y reorganiza sus ideas sobre él.

Por el contrario, según Abad (2008), el juego es una serie de actividades simultáneas o interactuantes mediante las cuales el sujeto satisface sus deseos modificando objetos y hechos de la realidad y de la imaginación. No puede fructificar hasta que tenga completa autonomía dentro y fuera.

Según Fagoaga (2014), el juego es una actividad autónoma que ocurre dentro de restricciones espaciales y temporales



predeterminadas, de acuerdo con normas predeterminadas que son tanto voluntarias como aceptables, y que provoca tanta exuberancia como ansiedad.

El juego es una parte esencial del desarrollo del niño, ya que le permite experimentar libremente con su propia marca única de hacer creer, lo que a su vez facilita el aprendizaje que es a la vez agradable y duradero.

2.2.1.6. Características del juego

Entre los muchos rasgos que presenta el juego, según Bruner (1984), se encuentran los siguientes: - Desconexión entre medios y objetivos. No preocuparse demasiado por el resultado es un rasgo distintivo del juego. Basta con jugar.

- Nada en el juego es fortuito o arbitrario. Más bien, evoluciona de acuerdo con lo que se ha denominado un escenario, que puede referirse a cualquier cosa, desde un lugar a un entorno, pasando por objetos o compañeros.

- A diferencia del aprendizaje, que consiste en absorber información del entorno y asimilarla en el propio ser, este tipo de pensamiento es una proyección sobre el mundo exterior.

Nos produce alegría.

Ocurre por voluntad propia y sin interferencias externas.

La libertad es la característica más destacada del juego. Cuando nos apetece, jugamos, y cuando nos apetece, paramos. Es importante



tener en cuenta esta cualidad al considerar los juegos con fines educativos.

Los profesores pueden animar a los alumnos a jugar a un determinado juego o animarles a jugar con sus compañeros, pero cuando esta presión se vuelve excesiva, el juego deja de ser una herramienta instructiva y puede ser incluso perjudicial.

Según su edad y sus necesidades de juego, un niño debe disponer de tiempo y espacio suficientes para jugar, ya que es la actividad principal del niño y necesaria para un crecimiento sano.

2.2.1.7. Dimensiones del juego

De acuerdo al propósito de la investigación se han considerado las siguientes dimensiones del juego:

Dimensión 1: Uso del juego

Taylor (2012), nos indica que "El juego es más que un juego para los niños; es un ejercicio mental también para los adultos" (p. 116).

La capacidad de pensar lateralmente se considera un medio de liberación de las nociones preconcebidas, un medio de pensamiento creativo. La capacidad de pensar de forma creativa es una habilidad aprendida que permite resolver problemas de formas que el razonamiento convencional pasaría normalmente por alto.

A continuación, se enumeran las ventajas de utilizar el juego como método de aprendizaje:

- Produce felicidad.
- Llama la atención.



- Fomenta la originalidad, la curiosidad y la fantasía.
- Promueve el uso de otros puntos de vista.
- Fomenta el diálogo abierto, la participación y la unidad del grupo.
- Facilita la convivencia, etc.

Como estructura fundamental de la educación, el aula debe considerarse un lugar en el que el alumno crece de forma integral, participando activamente en ella. El empleo de estrategias que animen a los alumnos a resolver problemas, organizar sus pensamientos, etc., al tiempo que participan en procesos creativos es un enfoque que puede ayudar a lograr este objetivo. De este modo, la experiencia de aprendizaje será más amena y profunda.

Participar en juegos educativos con otras personas ayuda a los niños a ampliar su imaginación, idear soluciones creativas a los problemas, aprender nuevas formas de pensar y les anima a adaptar su comportamiento de una manera más diversa y potenciada por la dinámica de grupo. El juego preserva la actitud despreocupada e inocente y la imaginación desenfrenada que son comunes durante la infancia. Por eso, muchos de estos juegos abogan por un retorno a una época más sencilla, en la que podían florecer emociones más genuinas como el asombro, la espontaneidad y la maravilla.

Dimensión 2: Funciones del juego

A medida que crecen, los intereses de los niños cambian de una etapa a otra. Por ejemplo, se suele decir que los niños pasan por etapas cruciales de desarrollo y que es fundamental tener en cuenta



los intereses innatos de cada etapa para garantizar el pleno crecimiento del niño.

Díaz (2012), nos indica que “Los niños procesan sus experiencias, tanto recientes como lejanas, y hacen planes para lo que está por venir a través del juego” (p. 98).

- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego alimenta la imaginación y la creatividad.
- Para aprovechar las energías mentales y físicas de forma divertida y atractiva, el juego es una gran herramienta.
- Como los niños son más propensos a retener información mientras se divierten, el juego desempeña un papel crucial en la maduración de:
 - - Habilidades motrices: agarrar, llevar, correr, trepar y mantener el equilibrio.
 - Lenguaje y habla: balbucear, contar historias y chistes.
 - La capacidad de trabajar con otros, negociar, competir, seguir instrucciones y respetar turnos.
 - La capacidad de comparar, clasificar, contar y memorizar es un ejemplo de inteligencia racional.
 - Transmitir las propias emociones a los demás y tener un sano sentido de la autoestima son componentes de la inteligencia emocional.
 - La diversión y los juegos también ayudan a los niños a aprender sobre:
 - - Su cuerpo, incluidos sus puntos fuertes y débiles.



- - Las cualidades que hacen única a una persona: aficiones, gustos, etc.
- - Otras personas: qué anticipar, cómo responder y habilidades sociales para interactuar con niños y adultos.

El mundo natural: descubrir nuevas oportunidades siendo conscientes de las posibles amenazas y limitaciones.

Cultura y sociedad: responsabilidades, costumbres y principios.

- Autocontrol: ser paciente, seguir adelante incluso cuando las cosas se ponen difíciles y superar los obstáculos.

- Consideración y ejecución de métodos para solucionar problemas.

- Tomar decisiones: ver alternativas, decidirse por una y vivir con los resultados.

La forma en que un niño aprende a verse a sí mismo y a su entorno como entidades distintas es un componente clave del desarrollo cognitivo. Sus interacciones con las cosas y las personas de su entorno son más complejas a medida que crece. Por eso, el objetivo principal de este ámbito es que el niño aprenda habilidades cognitivas que le permitan adaptarse a los retos que surgen a lo largo de los primeros años.

Desarrollar los músculos: Las ventajas de los juegos se extienden a la libertad de experimentar con diferentes patrones motores dentro de ellos. Por ejemplo, los juegos que implican tanto movimientos finos como gruesos pueden ayudar a desarrollar habilidades fundamentales como la coordinación. Por ejemplo, si le decimos a un



niño que camine en línea recta o que corra repetidamente, es posible que acabe aprendiendo esas acciones. Sin embargo, si las introducimos en un entorno de juego, tendrá más oportunidades de practicar y perfeccionar su técnica mediante la repetición y la corrección. Por eso los juegos son tan importantes para la educación deportiva temprana: mantienen a los niños ocupados y les permiten perseguir sus intereses sin limitar su desarrollo.

Las interacciones entre los más pequeños, de intensidades variadas, son cruciales para su desarrollo social. El estilo de juego de un niño suele evolucionar de actividades en solitario a actividades en grupo a medida que crece. La capacidad de un niño para incorporar a otros en su juego se desarrolla a través de etapas que comienzan con el juego en solitario y progresan hacia el juego en grupo. El desarrollo del juego social está influido por el entorno del niño. Por ejemplo, un niño que pasa mucho tiempo solo, no tiene muchos hermanos, ve mucha televisión o tiene juguetes más complejos probablemente jugará solo durante más tiempo porque está menos acostumbrado a interactuar con los demás.

Durante la infancia se produce el desarrollo afectivo y emocional de una persona, que se manifiesta en rasgos como la seguridad en sí mismo, la independencia, la iniciativa, el esfuerzo y el sentido de identidad. La maduración saludable del carácter de un individuo depende de que mantenga un equilibrio emocional estable. Porque es una actividad que hace felices a las personas, les permite bajar la guardia, expresarse libremente, canalizar su energía en una buena



dirección y liberar el estrés acumulado, jugar es estupendo para su desarrollo emocional y afectivo.

Importancia de los juguetes: Los juguetes proporcionan a los más pequeños un medio de autoexpresión. Jugando con muñecos, los niños pueden exteriorizar sus preocupaciones y fobias y practicar su control simulando y modificando escenarios conflictivos de la vida real.

Dimensión 3: Juego simbólico

Cuando un niño practica el juego simbólico, utiliza objetos tangibles y juguetes para crear una representación de un escenario del mundo real, lo que está directamente relacionado con la maduración del lenguaje y la cognición. En pocas palabras, el juego simbólico de un niño refleja el desarrollo de sus capacidades lingüísticas y cognitivas. Un niño que juega metafóricamente suele intentar cambiar las cosas para que encajen en el mundo imaginario que está creando. El niño desarrolla la motricidad fina y la conciencia de las relaciones espaciales a medida que aprende las cualidades de los distintos objetos manipulándolos y, a continuación, aplica estas habilidades al unirlos. Calcula longitudes, pesos y dimensiones, por ejemplo, cuando construye un puente con cubos. Aquí es donde brilla su perspicacia matemática.

Cuando juega, se sumerge completamente en el momento. La gestión del tiempo es uno de sus juegos, y utiliza a menudo conceptos como «ayer», «mañana» y «futuro». Además, tiene una relación activa con el espacio.



Según Silva (2013), existe una correlación entre mayores niveles de juego simbólico y «habilidades de comprensión lógica y relaciones espaciales» (p. 4). Esto sugiere que el juego simbólico mejora el rendimiento de la memoria, la capacidad de planificación, la comprensión de la teoría de conjuntos y números, la comprensión de símbolos abstractos, el razonamiento secuencial, la capacidad de planificación y las transformaciones lógicas.

2.2.1.8. Clasificación de los juegos

Los educadores pueden elegir qué sugerencias de juegos aplicar en función de la categorización, que proporciona un marco para comprender mejor los juegos a los que juegan los niños.

Una forma de clasificar los juegos es:

Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior

Las actividades que requieren mucho espacio para maniobrar, como correr, perseguir, esconderse, montar en triciclo, correr en una cámara de aire, trepar por estructuras, trepar por una red, columpiarse, deslizarse o jugar en un balancín, es mejor hacerlas al aire libre.

Los juegos de interior son mejores para los que requieren manipulación, imitación, pensamiento verbal, memoria, razonamiento lógico y la mayoría de los juegos simbólicos.

Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.



Sin que nadie se lo pida, los niños juegan. La aparición del juego libre y espontáneo depende de la presencia de un entorno humano y físico adecuado que permita a los niños la libertad de expresarse y actuar. El que se adelanta y -dirige- la acción.

Todos ellos se consideran juegos guiados, ya que los educadores tienen un doble papel en cada uno: educar y guiar el juego.

Por el contrario, el juego supervisado se produce cuando un educador está ahí para reforzar la autoestima y la seguridad del niño mientras éste juega de forma independiente, ya sea con su propio cuerpo o con objetos tangibles, aunque el educador no participe activamente en el juego.

Juego según el número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Cuando un niño juega solo, aunque haya otros niños alrededor, se considera juego individual. El niño juega de forma independiente moviendo su cuerpo y descubriendo cosas a su alrededor (juego motor). También juega con los objetos a los que tiene fácil acceso.

Muchos de los juegos de pensamiento lógico, juegos que implican llenar y vaciar recipientes, juegos que implican habilidades motoras y juegos que incluyen símbolos necesitan que el niño juegue solo.

Durante el juego paralelo, los niños participan en juegos independientes sin dejar de estar acompañados por otros niños. Puede parecer que los niños juegan juntos, pero un examen más



detenido revela que en realidad sólo están jugando entre ellos, sin interactuar realmente entre sí ni compartir el juego.

Los juegos en pareja incluyen todas las actividades que el educador y el niño realizan a lo largo del ciclo evolutivo de 0 a 3 años. Los juegos como el cucú, los juegos de regazo o el toma y daca son formas estupendas de que los niños pequeños se relacionen con los demás. A una edad más avanzada, alrededor del tercer cumpleaños, los niños pueden jugar en grupos de varios o incluso formar pareja con otro niño para aplaudir una canción.

Las relaciones asociativas, competitivas y cooperativas son los tres niveles que pueden distinguirse en los juegos de grupo.

Juegos según la actividad que promueve en el niño:

Cuando los niños practican juegos centrados en distintos sentidos, se habla de juegos sensoriales.

En el caso de los bebés, los juegos sensoriales comienzan en las primeras semanas de vida y continúan durante toda la etapa de Educación Infantil; son actividades de ejercicio diseñadas para la era sensoriomotriz, que comienza en los primeros días de vida y dura hasta los dos años.

Los sentidos visual, auditivo, táctil, olfativo y gustativo son las cinco categorías principales en las que se encuadran los juegos sensoriales.



Desde el principio de su vida, los más pequeños participan en lo que se conoce como «juegos motores», en los que repiten acciones y movimientos que inician sin querer.

El desarrollo de la motricidad se produce sobre todo en los dos primeros años de vida y persiste durante toda la infancia y la pubertad. A los niños les encanta jugar con actividades que impliquen mover el cuerpo, como andar, correr, saltar, gatear, rodar, empujar o tirar. Estas actividades les ayudan a practicar sus nuevas destrezas y habilidades motrices, al tiempo que alivian el estrés.

Como parte de su juego, los niños realizan tareas manipulativas que requieren manipular hábilmente los objetos con la mano, como agarrar, pellizcar, atar, coger, encajar, enhebrar, atornillar, golpear, esculpir, trazar, llenar y vaciar. Los bebés empiezan a agarrar objetos a su alcance hacia los tres o cuatro meses de edad, y en ese momento podemos sostener el sonajero entre sus manos. A partir de los cinco o seis meses, empezará a gustarle jugar a «dar y recibir», y empezará a llevarse a los labios alimentos como el pan y las galletas.

Los niños juegan a imitar cuando intentan imitar los ruidos, movimientos o gestos que han aprendido antes. Alrededor de los siete meses, el bebé empieza a imitar sonidos y movimientos, y esta práctica continúa durante todo su desarrollo. Mientras juegan a «palmas y palmitas» o a «cinco lobitos», los niños imitan los movimientos y gestos de sus profesores.



Los niños empiezan a jugar a este juego simbólico, a menudo conocido como «fingir», cuando tienen unos dos años. La idea principal es que el pequeño le da a todo un nuevo significado: un palo se convierte en un caballo, su hermana en su hija y le pone una inyección a una muñeca y le dice que no lllore.

Los juegos verbales pueden potenciar enormemente la adquisición del lenguaje. Los educadores comienzan estas prácticas con vocalizaciones a los bebés a partir de los pocos meses de edad, y la práctica progresa hasta la imitación de sonidos. Algunos ejemplos son el veo-veo y los trabalenguas.

En estos juegos se valora mucho la capacidad de argumentar lógicamente y matemáticamente. Un ejemplo: el emparejamiento de polos opuestos, como día y noche, lleno y vacío, limpio y sucio.

Observar y recrear las conexiones espaciales implicadas entre las piezas es una habilidad necesaria que los niños deben desarrollar mientras practican juegos que implican la reproducción de escenas, como los rompecabezas u otros puzzles.

Cuando se trata de juegos que incluyen vínculos temporales, hay muchas opciones. Uno de estos juegos es un conjunto de viñetas de cómic u otros materiales con líneas temporales predeterminadas que el joven puede ordenar en el orden correcto.

Hay una serie de juegos que hacen hincapié en recordar detalles concretos del pasado. La memoria adopta muchas formas. Los tipos



de memoria ligados a los sentidos son de especial importancia para nosotros por nuestro énfasis en el periodo de Educación Infantil.

Cuando los niños juegan a juegos de fantasía, son capaces de escapar temporalmente de las limitaciones de la realidad y entrar en un reino fantástico donde todos sus deseos -o el deseo colectivo- pueden hacerse realidad.

La expresión oral permite a los alumnos expresar libremente su imaginación inventando historias y cuentos, solos o en grupo, según las ideas del profesor. El juego simbólico, sin embargo, permite sin duda al niño representar y alterar la realidad de acuerdo con sus deseos y exigencias a lo largo de un juego no estructurado.

Según el momento en que se encuentra el grupo:

Aunque a los niños de la segunda etapa del ciclo se les puede enseñar fácilmente utilizando juegos que sean relevantes para la vida en grupo, no son necesariamente esenciales en la Educación Infantil.

Los juegos, un recurso relativamente nuevo, pueden dinamizar la vida en grupo, mejorar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre los miembros, o incluso resolver los problemas que surgen en cada organización humana. Además, son entretenidos y fáciles de plantear. Existen juegos para presentar información, aprender cosas nuevas, fomentar la confianza, trabajar juntos, resolver conflictos, relajarse, etc.



2.2.1.9. El juego y la práctica pedagógica

Teniendo debidamente en cuenta las circunstancias ecológicas y el equilibrio y la salud de los alumnos, el profesor no se limitará a tolerar o incluso fomentar el juego; en ocasiones, puede incluso ayudar a introducir el juego en el aula.

De este modo, el instructor puede empezar con un juego en el que el alumno ya está inmerso y luego, si es necesario, hacer más hincapié en una determinada acción sin afectar en modo alguno a las circunstancias generales del juego (por ejemplo, haciéndolas más fáciles o más difíciles). No debemos esclavizarnos a las cualidades únicas de un juego sólo porque exista; partir del juego para utilizarlo con fines instructivos no significa que pierda sus rasgos propios. Los juegos, que son actividades de desarrollo para los niños, pueden comprenderse mejor si buscamos sus estructuras fundacionales a nivel local, en cada cultura.

Nunca hay que imponer el juego como herramienta pedagógica, aunque sea necesario hacerlo para dirigir u orientar la acción lúdica a través de la transferencia o la generalización; éste es el único requisito imprescindible.

En cualquier caso, es mejor empezar con actividades y recursos (juguetes) que ya formen parte del repertorio del grupo de referencia del niño. Importar juegos y juguetes que no siempre son específicos del caso es más caro que utilizar juegos y bienes recreativos endógenos. De hecho, estos materiales pueden cosecharse en el



campo o crearse localmente utilizando recursos artificiales o naturales y la experiencia de personas o comunidades. Junto a estos beneficios, la selección de juegos endógenos se asocia a una mayor eficacia psicopedagógica. El uso de juegos exógenos debe hacerse con mucho cuidado y sólo en casos extremos.

Sin embargo, el respeto por los juegos y juguetes intrínsecos no debe desembocar en el fetichismo que a veces se observa. Además, es importante recordar que los niños aprenden cosas nuevas con rapidez y que algunos juegos modificados pueden acabar siendo tan únicos como los originales. Los juegos escolares no deben perpetuar estereotipos o prácticas nocivas que existen desde hace mucho tiempo, como la segregación sexual, que aún prevalece en muchos países.

El siguiente paso para el educador es hacer un inventario y un análisis exhaustivo de los actuales juguetes, juegos y materiales de la zona. Éstos se clasificarán en cinco grandes categorías:

- Hacer ejercicio, pensar en positivo y realizar actividades físicas como correr, saltar, perseguir, etc.
- Canciones, cuentos, canciones, adivinanzas, juegos de lógica y razonamiento, y una colección de modismos lingüísticos.
- Una colección de artefactos significativos, como muñecos, máscaras y otras figuras, que sirven como símbolos y metáforas.
- La coreografía, el teatro, la alteración de la propia apariencia, el dibujo y el modelado son ejemplos de actividades plásticas.



- Una colección de cosas que no tienen un objetivo lúdico específico pero que pueden llegar a él por el encanto que proporcionan y la ayuda que pueden prestar al tema.

2.2.2. Aprendizaje significativo

2.2.2.1. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

Una teoría cognitiva desarrollada desde una perspectiva organicista es la noción de aprendizaje significativo expuesta por David Ausubel. El aprendizaje que se produce en el marco de un escenario instruccional, a saber, uno de internalización o asimilación, es el énfasis principal del concepto de Ausubel, como afirma Pozo (2010). Teniendo en cuenta lo anterior, es evidente que la idea tiene un valor significativo en el ámbito de la educación.

Las verdaderas concepciones se construyen a partir de ideas que una persona ya ha generado o encontrado en su entorno. El autor teorizó que una persona puede interiorizar o asimilar estos conceptos a través de la formación. Dos rasgos distintivos de la teoría son las estructuras organizativas específicas de la materia y la reorganización que resulta de la interacción entre estas estructuras específicas de la materia y la información entrante. Según Ausubel, esta reorganización no puede producirse hasta que exista una directiva escrita que establezca los detalles específicos de cómo alterar los sistemas actuales. Diferenciar entre aprendizaje y enseñanza es el punto de partida de la idea.



Dado que examina cómo aprenden las personas, la Teoría del Aprendizaje Significativo entra dentro del ámbito de la psicología. El aprendizaje, las circunstancias en las que tiene lugar y los resultados son los focos principales. Este enfoque tiene en cuenta todos los aspectos que hacen que los alumnos aprendan y recuerden el material, de modo que adquiera sentido para ellos. Dado que cada alumno es responsable de crear su propio y único camino hacia la adquisición de conocimientos, Pozo (2010) la denomina teoría constructivista.

Cuando la nueva información se conecta con la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria y sustantiva o no literal, se denomina aprendizaje significativo. Este compromiso con el marco cognitivo tiene lugar no tomándolo en su totalidad, sino centrándose en partes pertinentes del mismo, conocidas como conceptos de anclaje. Los conocimientos previos, los esquemas y los rasgos personales del alumno interactúan con los materiales de estudio y la información externa.

Para asimilar plenamente la información nueva, primero debemos tener almacenados en la mente algunos conocimientos básicos sobre la materia. Nos referimos a los inclusores antes mencionados, que son verdaderos imanes que nos permiten conferir un nuevo significado al material aprendido.

Educación significativa y memorable



Según Ausubel, toda experiencia de aprendizaje tiene dos dimensiones, que se sitúan en los ejes horizontal y vertical.

Los procesos de aprendizaje, que incluyen la codificación, la transformación y la retención, se muestran en el eje vertical. Estos procesos pueden ir desde el aprendizaje completamente sin sentido o memorístico hasta tipos de aprendizaje más complejos y abstractos. Por otro lado, el eje horizontal representa la estrategia de instrucción que se pondrá en marcha para fomentar este aprendizaje. Esta estrategia puede variar desde una enseñanza completamente receptiva, en la que el instructor o profesor dice al alumno exactamente lo que tiene que saber, hasta una enseñanza que se basa en que el alumno haga sus propios descubrimientos.

Pozo (2010) afirma que uno de los aportes más importantes de Ausubel es la separación de los dos ejes que se enunciaban anteriormente; estos ejes operarían independientemente uno del otro. Adicionalmente, nos informa que Ausubel evade el reduccionismo y abre la puerta a la perspectiva de interacciones entre asociación y reestructuración en el aprendizaje al ver la enseñanza y el aprendizaje como variables continuas y no binarias.

A la luz de lo anterior, Ausubel demuestra que, aunque el aprendizaje y la instrucción interactúan, son bastante autónomos; es decir, no todos los tipos de instrucción darán lugar inevitablemente a todas las formas de aprendizaje. Es decir, tanto las pedagogías basadas en el descubrimiento como las receptivas-expositivas permiten adquirir conocimientos profundos y superficiales.



2.2.2.2. Las condiciones del aprendizaje significativo

Tanto el tema como la materia deben cumplir ciertos requisitos para que el aprendizaje sea significativo, según Ausubel. La materia debe ser significativa por sí misma, con sus componentes dispuestos de una determinada manera. Aprender información organizada lógicamente no es garantía de adquisición significativa; para que esto ocurra deben estar presentes otros factores. El deseo de estudiar es el primer requisito para que una persona tenga un talento natural para aprender.

2.2.2.3. Definiciones de aprendizaje significativo

Una definición importante proporcionada por Ausubel (1983) es «el conocimiento nuevo que se incorpora de forma sustantiva a la estructura cognitiva del alumno» (p. 61). Para ello, el alumno debe estar comprometido con el aprendizaje, pero también se logra cuando el alumno establece conexiones entre la nueva información y lo que ya sabe.

Según Sánchez (2010), es producto de cómo los conocimientos previos interactúan con la nueva información, cómo esa información se adapta a su entorno y cómo será útil para la propia vida en un momento determinado.

Es esencial que «el material que se va a aprender se preste a ello, que sea potencialmente significativo» (p. 15) para que «una persona aprenda significativamente», según Rivera (2010). En esencia, los datos, el contenido planificado, no deben carecer de sentido o ser



incomprensibles desde el punto de vista de su estructura interna, sino estar cohesionados, claros y ordenados.

Según Díaz-Barriga (2010), el «aprendizaje significativo» se produce cuando la nueva información está «sustancialmente relacionada con las ideas previas de los alumnos» (p. 48), lo que da lugar a la construcción de estructuras de conocimiento.

Recopilar información, seleccionarla, organizarla y establecer conexiones con lo que el alumno ya sabe son pasos del proceso de aprendizaje significativo. Por consiguiente, aprendemos mejor cuando la nueva información es relevante para nuestras vidas y para lo que ya sabemos, y la motivación intrínseca y los valores sobre la importancia del aprendizaje desempeñan un papel importante. Puesto que cada persona tiene su propia historia que contar, esto significa que la nueva información debe personalizarse para ajustarse a las necesidades de cada individuo.

2.2.2.4. Características del aprendizaje significativo

Para diferenciar la memorización del aprendizaje real, David Ausubel hace hincapié en este término.

En la página 45, Ausubel (1983) enumera las siguientes características del aprendizaje significativo:

El aprendizaje se produce cuando la nueva información está profundamente arraigada en el marco mental del alumno.

El alumno lo consigue buscando activamente conexiones entre la nueva información y lo que ya sabe.



- Todo ello resulta del compromiso emocional del alumno, lo que significa que quiere estudiar el material porque lo valora.

El aprendizaje memorístico, por su parte, se define por lo siguiente: -

La incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del alumno se produce de forma aleatoria.

- El alumno no intenta conectar los puntos entre lo que ha aprendido hasta ahora y lo que ya sabe.

- R Como el alumno no ve la relevancia de las lecciones del profesor, está desmotivado para estudiar.

2.2.2.5. Dimensiones de aprendizaje significativo

Cervantes (2013), Las características importantes del aprendizaje se destacan de la siguiente manera:

Dimensión 1: Experiencias y conocimientos previos

Hechos e información que los niños recogen de su vida cotidiana y de sus interacciones con los demás en su entorno social.

Dimensión 2: Nuevos conocimientos y experiencias

Diversas formas de nueva información y experiencia que los niños adquieren mientras están escolarizadas.

Dimensión 3: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos

Es cuando los alumnos combinan lo que han aprendido en clase con lo que ya saben de su vida. Para ello, tendrán que responder a preguntas que les obliguen a participar en conflictos cognitivos, metacognición, autoevaluación, transferencia y toma de conciencia de sus propios procesos de aprendizaje y sus puntos débiles. (p. 52).



2.2.2.6. Tipos de aprendizaje significativo

La «simple conexión» entre la nueva información y lo que el alumno ya sabe no es aprendizaje significativo; de hecho, sólo el aprendizaje mecánico es este tipo de aprendizaje; el aprendizaje significativo implica la transformación y mejora tanto del material aprendido como de la estructura cognitiva del alumno.

Según Ausubel, el aprendizaje significativo puede ser representacional, conceptual o proposicional.

Aprendizaje de representaciones

Es el conocimiento fundamental sobre el que se construyen todas las demás formas de conocimiento. Es el proceso de dar significado a los símbolos. Según Ausubel (1983), esto ocurre cuando se da a símbolos aleatorios el mismo significado que a las cosas, acontecimientos o ideas que representan, y el alumno interpreta estos símbolos como si significaran todo lo que sugieren sus referentes.

En los niños, suele producirse este tipo de aprendizaje. Por ejemplo, cuando un niño aprende la palabra «pelota», es porque el significado de la palabra se convierte en sinónimo del objeto que el niño está mirando en ese momento. No se trata de una asociación aleatoria entre el símbolo y el objeto, sino que el niño establece una equivalencia representacional con la información relevante ya almacenada en su cerebro.

Aprendizaje de conceptos

Según Ausubel (1983), las ideas son cosas, sucesos o cualidades que tienen características similares y se identifican mediante



símbolos o signos; esto nos permite afirmar que el aprendizaje de conceptos es igualmente un tipo de aprendizaje representacional.

Existen dos formas de interiorizar las nuevas ideas. Construyendo y asimilando. A modo de ejemplo, consideremos cómo un niño aprende el significado general de la palabra «pelota». A continuación, este símbolo funciona como significante del concepto cultural de «pelota», y se forma una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterio comunes. Este proceso se desarrolla en etapas de formulación y comprobación de hipótesis, y es a través de la experiencia directa como se adquieren los atributos o características criterio del concepto. Así, los niños descubren qué es una «pelota» cuando juegan con sus propias pelotas y con las de otros niños.

Los conceptos se aprenden por asimilación a medida que crece el vocabulario del niño. Esto se debe a que la estructura cognitiva permite definir los atributos criterio de los conceptos utilizando las combinaciones disponibles. Como resultado, el niño será capaz de reconocer diferentes tamaños, colores e incluso llamar «pelota» a algo cada vez que vea una.

Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje implica comprender el significado de los conceptos articulados como enunciados, en lugar de limitarse a memorizar los significados de las palabras por sí solas o combinadas.

La asimilación de nuevos significados en la estructura cognitiva se produce mediante la combinación y relación de múltiples palabras, cada una de las cuales es un referente unitario. Este proceso permite



el aprendizaje de proposiciones, que implican ideas más complejas que la simple suma de sus significados individuales. En otras palabras, los significados de una proposición recién articulada -un enunciado con connotaciones tanto denotativas como connotativas- interactúan con las ideas pertinentes ya presentes en la estructura cognitiva, permitiendo que la nueva proposición adquiera el significado previsto.

2.2.2.7. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

Según Gonzáles (2010), que cita a Ausubel (1983), hay tres requisitos que deben cumplirse para que el aprendizaje sea significativo:

La importancia psicológica del material: se refiere a la probabilidad de que el alumno pueda integrar la nueva información con lo que ya forma parte de su marco cognitivo. Incluso un niño pequeño puede captar las palabras. Si la estructura cognitiva de un niño no incluye nuevos pensamientos, entonces el pequeño sólo podrá retener el material necesario para responder a un examen memorístico en la memoria a corto plazo, y luego lo olvidará permanentemente.

- El significado lógico del material: Para que se construya el significado, el contenido ofrecido debe tener una estructura interna ordenada. Hay una progresión clara de las ideas que trata el instructor. Así pues, no sólo importa la sustancia, sino también su presentación.
- La actitud positiva del niño. La capacidad de aprender (la importancia lógica y psicológica del material) es tan importante



como el deseo del niño de aprender para que se produzca un aprendizaje significativo. Sin embargo, si un niño no está interesado en aprender, no lo hará. Un profesor sólo puede motivar a sus alumnos para que cambien sus disposiciones emocionales y de actitud, lo cual incluye esto.(p. 95).

2.2.2.8. Estrategias de aprendizaje significativo

Bernardo (2014), afirma que los siguientes son los métodos de instrucción más importantes para los niños de cinco años:

Estrategias de aprender a aprender

Inspirar a los estudiantes para que desarrollen las habilidades necesarias para estudiar por su cuenta, gestionar su propio tiempo de forma eficaz y ser autosuficientes ha sido durante mucho tiempo un objetivo de la educación formal.

Desgraciadamente, parece que los planes de estudios actuales a todos los niveles están cultivando activamente a estudiantes que son extremadamente dependientes del contexto, que saben mucho o poco sobre varias disciplinas, pero que carecen de las herramientas cognitivas necesarias para adaptarse a situaciones de aprendizaje novedosas en todos los ámbitos y contextos.

Aprender a aprender es ser capaz de controlar el propio proceso de aprendizaje utilizando tácticas adecuadas y adaptables que puedan aplicarse a muchos contextos. También significa ser capaz de reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje y responder adecuadamente. Aprender a aprender, por tanto, tiene que ver con la



competencia del alumno con una serie de herramientas de estudio, como los resúmenes, los mapas conceptuales y el subrayado.

El enfoque del aprendizaje se pone en práctica mediante actividades que los niños del II ciclo de inicial realizan mientras juegan, cada una con su propio conjunto de reglas:

- Lo siguiente: - Música - Ejercicio
- Da cosas brillantes, vivas y visualmente atractivas.
- El niño recibe una recompensa por cada trabajo bien hecho - Puede puntuar los resultados
- El proceso de repetir tareas que estaban incompletas o mostraban una determinada categoría de fallos.
- Explorar narrativas
- Taller de pintura
- Taller al aire libre - Refuerzo de hábito.

Estrategias de recirculación de la información

Los métodos de recirculación son el tipo más básico de estrategias de aprendizaje que puede utilizar cualquier alumno; incluyen un procesamiento superficial y conducen a la memorización literal.

El método fundamental consiste en repasar el material en la memoria de trabajo hasta que se forme una conexión y, a continuación, integrarlo en la memoria a largo plazo. Si el tema no es especialmente importante desde una perspectiva lógica o psicológica, o si el alumno considera que el material carece de interés emocional o intelectual,



repararlo utilizando estrategias de repaso sencillas o complejas puede ayudar.

Parte del juego, las canciones y la actividad física ayudan a un niño de 5 años a recircular la información centrando su atención y ayudándole a memorizar con alegría significados básicos (como números, letras, colores, etc.) que seguirá utilizando a lo largo de su vida.

Estrategias de elaboración

Un componente clave de los métodos de elaboración es establecer conexiones entre los conocimientos previos pertinentes y el nuevo material que hay que aprender.

Hay dos categorías principales: simples y complicadas. La diferencia entre ambas es el grado de integración. Además, la elaboración verbal-semántica (también conocida como enfoque de «paráfrasis», elaboración inferencial o elaboración temática) difiere de la elaboración visual (que incluye tanto imágenes visuales básicas como sofisticadas).

Para ayudar a los niños de 5 años a aprender cosas nuevas a su propio ritmo, los profesores utilizan tácticas de elaboración que se basan en los conocimientos previos del niño, adquiridos en casa y en los primeros años de escolarización.

Por ejemplo, un profesor puede mostrar a un niño cómo hacer un avión de papel y luego pedirle que complete los detalles. Este es un ejemplo de elaboración en acción.



Estrategias de organización

Las estrategias de organización del conocimiento permiten aprender cosas nuevas reorganizándolo de forma útil. El objetivo de emplear tales estrategias es lograr una representación precisa de la información organizándola, agrupándola o clasificándola, aprovechando las relaciones potenciales entre las distintas partes de la información o las conexiones entre las formas de organización esquemática interiorizadas por el alumno y la información que debe aprenderse.

En particular, estas tácticas sólo pueden utilizarse si el contenido del curso es al menos relevante desde un punto de vista lógico y psicológico.

Para ayudar al joven a aprender a organizarse, es importante.

- El aula u otro lugar en el que se coloque al niño debe estar limpio antes de que pueda llevarse a cabo cualquier actividad.
- - Organización: Asegúrate de que todo tiene un lugar específico para que el niño no se distraiga intentando encontrar algo.
- - Inspiración: Antes de emprender cualquier tarea, hay que hacer que el chaval tenga ganas de hacerla.
- Acción: Se trata de llevar a cabo el plan.
- El propósito de evaluar el trabajo de un niño es ayudarlo a sentirse bien por lo que ha conseguido o a encontrar formas de mejorar para el futuro. (p. 56).



Secuencia didáctica para la enseñanza de la matemática:

Se tiene la siguiente secuencia didáctica:

1.- Nivel Concreto Constituidos en dos etapas:

Juego libre y organizado a la vez.

Para empezar, se recomienda que los niños participen en juegos no estructurados con materiales para recordar lo que ya saben mediante el uso de objetos tangibles. A la luz del uso previsto del juego y de los objetivos educativos que subyacen a su creación, los niños proporcionan otras reglas para su puesta en práctica o sugieren nuevas formas de utilizar los materiales.

Los niños siguen las reglas cuando utilizan el material didáctico en forma de juego. Dado que las reglas del juego se basan en los conceptos matemáticos que hay que aprender, se deduce que el propio juego debe estar relacionado con las matemáticas.

De este modo, los alumnos estudian matemáticas a la vez que establecen conexiones con el juego. (MINEDU, 2010)

1. Nivel semiconcreto o representativo gráfico

Para ello se utilizan diversas ayudas visuales, como cuadros, diagramas, gráficos estadísticos y dibujos, entre otros. Dependiendo del estilo de juego, a veces se hacen al final de la partida o se registran simultáneamente con la realización del juego. Si quieres llevar un registro de las acciones realizadas mientras se desarrolla el juego, no debes apresurar a los jugadores de un nivel a otro. En lugar de eso, introdúcelos poco a poco.



2. Nivel abstracto

Debido al carácter progresivo del crecimiento de esta etapa, se aprovecha su impulso para participar y ejecutar el juego. Considerando los resultados del nivel anterior, las actividades del juego que se han construido favorecen la resolución de problemas y, entre otras cosas, el desarrollo de competencias matemáticas (MINEDU, 2010).

El producto final del juego articula unos niveles con otros, recibiendo ciertos niveles más atención que otros. Construyendo ideas matemáticas.

- **La clasificación**

El término «clasificación» se refiere al proceso de organizar las cosas en grupos basándose en características compartidas o distintivas, como el tamaño, el color, la forma, etc., que son todos aspectos de la percepción. Al principio, los niños clasifican las cosas por su cuenta, lo que les permite explorar más su entorno a través del juego. Esta habilidad mejora a medida que crecen biológicamente y, en particular, cuando se exponen a una amplia gama de materiales y entornos a través de la experimentación. Por consiguiente, para que los alumnos sean capaces de articular lo que han hecho, los instructores tienen que modelar la categorización libre para ellos y darles práctica. (MINEDU, 2013).



- **Cuantificadores**

En el transcurso de sus actividades cotidianas, los niños se encuentran con diversos objetos tangibles y aprenden a distinguir cuantificadores como muchos, 36, ninguno, más que, menos que y qué. Estas palabras expresan cantidad, pero no especifican cardinalidad. (MINEDU, 2013)

- **La seriación**

En la serialización, los objetos se clasifican en función de sus atributos de comparación, como el tamaño, el grosor, etc., y en función de ellos se forma el orden adecuado (MINEDU, 2013).

- **Correspondencia**

Puesto que la correspondencia proporciona la base para comprender la equivalencia, podemos afirmar que los conjuntos A y B son iguales porque existe una conexión entre los elementos de los conjuntos A y B. Enseñanza de las matemáticas a los niños pequeños: planificación y puesta en práctica (MINEDU, 2013)

Ordinalidad

(Ministerio de Educación y Ciencia, «Itinerarios de aprendizaje: «Desarrollo del pensamiento matemático-» 2013, p. 3) La Idea de Heurística Ser capaz de resolver problemas usando heurísticas es como dominar el arte del descubrimiento; sugiere encontrar soluciones usando la creatividad, el pensamiento divergente, etc. (Minedu, 2013) «Desarrollo del Pensamiento Matemático» Cuadros de Aprendizaje.



- **Resolución de problemas**

Cuando un joven se encuentra con un problema que no sabe cómo solucionar -lo que suele ocurrir durante las actividades cotidianas-, se anima a pensar e investigar, y finalmente encuentra una solución, lo que valida la táctica que utilizó. Como parte de este proceso, los alumnos hablarán entre sí y comprenderán los pensamientos, planes y posibles soluciones de los demás. La comunicación en matemáticas tiene lugar a través de diversas expresiones, como el lenguaje corporal, la palabra hablada, los dibujos y los símbolos, que a su vez plantean sus argumentos y técnicas de resolución de problemas. (MINEDU, 2018)

2.3. Marco conceptual

Aprender:

Se incluirán significados beneficiosos, prácticos y fáciles de comprender para que los sujetos puedan adaptarse a su realidad y cambiarla.

Aprendizaje significativo:

En este tipo de aprendizaje, el alumno establece conexiones entre los conocimientos nuevos y los ya existentes, reorganizando y reensamblando ambos conjuntos de datos sobre la marcha. Dicho de otro modo, la información anterior da forma a los nuevos conocimientos y experiencias, que alteran y reorganizan los anteriores. En el contexto de la psicología constructivista, se presentan esta idea y esta teoría.

Aprendizaje:

El nivel de comprensión, actitud, conocimiento, información, habilidad y destreza de una persona puede mejorar significativamente gracias al proceso de obtención de estas cosas a través de la experiencia.



Conocimiento:

El sujeto actúa sobre el objeto real y tangible. Dado que implica construir y volver a montar la cosa, es necesario registrar los pasos utilizados para construirla.

Educador:

Además de impartir conocimientos teóricos, se considera que un profesor es educador cuando, además de la adquisición de conocimientos en el aula, se preocupa por el desarrollo integral de los alumnos como personas y como profesionales.

Enseñanza-aprendizaje:

El término «enseñanza-aprendizaje» se refiere al proceso por el cual los alumnos, guiados por un instructor, realizan actividades cognitivas que conducen a la adquisición de nueva información, al desarrollo de nuevos hábitos y, en última instancia, a una comprensión más científica del mundo.

Estrategia:

Secuencia deliberada de pasos dados para alcanzar un objetivo concreto.

Estrategias didácticas:

El plan de estudios es el conjunto de pasos deliberados que dan los educadores para alcanzar unos resultados de aprendizaje predeterminados en los alumnos.

Habilidad:

Competencia para llevar a cabo una determinada tarea o actividad. Denota pericia en relación con un trabajo, un objetivo o una meta.



Juego:

Participan en él por amor al mismo y, en muchas ocasiones, sirve también de herramienta didáctica. Aunque el objetivo de un juego suele ser lo que lo distingue del trabajo, a veces no hay una distinción discernible entre ambos. Un juego es un tipo de actividad de ocio que implica la disputa de reglas.

Lúdica:

El sentido lúdico está asociado a la palabra griega ludo, que significa «hacer algo por placer o diversión». Este sentido abarca una amplia gama de expresiones culturales, entre las que se incluyen: actuaciones, concursos, festivales, pintura, narración de cuentos, poesía y muchas más.

Motivación:

El modelado es el proceso mediante el cual un individuo (como un profesor u otro recurso) inicia, guía y mantiene un comportamiento deseado en otro (como un alumno o un grupo).

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

- El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024

2.4.2. Hipótesis específica

- El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024



- Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024
- El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024

2.5. Variables

2.5.1. Variable independiente

Juego como estrategia didáctica

2.5.2. Variable dependiente

Aprendizaje significativo de las matemáticas



2.5.3. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala de valoración
Variable Relacional 1 (X): Juego como estrategia didáctica	Jugar es participar en una actividad que es a la vez libre y limitada por reglas predeterminadas, con el objetivo de divertirse al tiempo que se experimenta una amplia gama de emociones, incluyendo tanto la euforia como la ansiedad.	Uso del juego	- Exprésate. - Una inspiración. - Habla a otros estudiantes. - Mejora tu educación.	Si No A veces
		Funciones del juego	Imaginación y originalidad. Capacidad de pensamiento crítico. - Está familiarizado con las rutinas. - Define los tipos de edificios	
		Juego simbólico	- Expresa características - Responde preguntas	
Variable Relacional 2 (Y): Aprendizaje significativo de las matemáticas	Es útil en un momento dado y es el producto de las interacciones entre los conocimientos previos, la información nueva y la adaptación contextual.	Construcción de los conceptos matemáticos	• Resolución de problemas en situaciones de juego.	Si No A veces
		La heurística en el aprendizaje de la matemática	• Autonomía • Procesos de adaptación de simbología y relaciones matemáticas. • Consolidación de conocimientos	

Elaboración propia



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Método de la investigación

Para este estudio, los investigadores emplearán el método hipotético-deductivo, que consiste en una serie de pasos destinados a comprobar la validez de un conjunto de afirmaciones denominadas hipótesis antes de extraer conclusiones que, a su vez, deben contrastarse con los hechos, los métodos y la metodología utilizados en la investigación científica.

3.2. Tipo de investigación

Este tipo de investigación pretende descubrir principios o reglas fundamentales que puedan servir de base para el desarrollo de alternativas sociales. Su objetivo es seguir desarrollando y dilucidando los conocimientos conceptuales de una ciencia.

Una técnica de investigación cuantitativa es aquella que recoge y analiza datos numéricos sobre variables. El proceso de investigación debe estar bien definido de principio a fin; debe haber coherencia en la forma de analizar los datos; y deben asignarse valores numéricos.

3.3. Nivel de la investigación

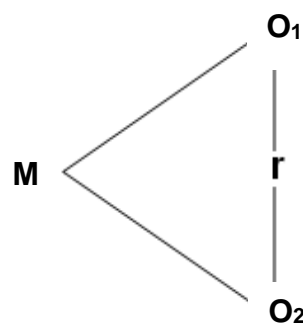
Hernández et al. (2014) señala que se han propuesto niveles descriptivos y correlacionales. Las mediciones, evaluaciones o recolección de datos sobre diferentes componentes, dimensiones o características del tema investigado constituyen la investigación descriptiva. Para llegar al resultado del estudio, necesitamos recopilar toda la información que podamos encontrar. Al averiguar si dos variables están asociadas o no, se trata de una investigación correlacional. En otras palabras, hay que observar la correlación entre las dos variables para ver si suben o bajan al mismo tiempo.

3.4. Diseño de la investigación

El diseño transversal no experimental sirve de marco para el estudio. El propósito de esta investigación, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), es encontrar, clasificar y proporcionar una imagen de una comunidad, evento, contexto, suceso o escenario; o examinar la frecuencia y los valores de la manifestación de una o más variables (p. 121).

Los datos y la información se recogen en un solo instante mediante diseños de estudios trans o transversales. En un momento dado, debe ser capaz de caracterizar variables y examinar su ocurrencia y relación.

Presenta el siguiente esquema:





Donde:

- M : Muestra
- O1 : Juego educativo como estrategia didáctica
- O2 : Aprendizaje significativo
- r : Relación entre O1 y O2

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Carrasco (2009), indica “la recopilación de todos los componentes (unidades analíticas) que conforman el entorno físico en el que se realiza el estudio” (p. 237).

La población de estudio estuvo conformada por 83 niños y niñas de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 de la ciudad de Juliaca.

La cantidad se detalla en la siguiente tabla:

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD
PRIMERO	A	26
	B	29
	C	28
TOTAL		83

Elaboración propia

3.5.2. Muestra

Muestra probabilística: La muestra seleccionada es aleatoria simple; y su tamaño(n), según Bernal (2006, p. 171), se puede calcular aplicando la siguiente fórmula:



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

$$n = \frac{(1,96)^2 * 83 * 0,5 * 0,5}{(0,05)^2(83 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}$$

N= 83

n= 68.40

n= 68

Donde:

n = tamaño de la muestra

Z = nivel de confianza

p = variabilidad positiva

q = variabilidad negativa

N = tamaño de la población

e = precisión o error.

Determinar el tamaño de cada estrato

n = Tamaño de la muestra

n = 68

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD	
		POBLACIÓN	MUESTRA
PRIMERO	A	26	21
	B	29	24
	C	28	23
TOTAL		83	68

Elaboración propia



3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

3.6.1. Técnica

En este estudio se utilizará el método observacional. Según Hernández et al. (2014), en una amplia variedad de contextos, implica «el registro sistemático, válido y fiable del comportamiento o conducta presentada» (p. 501). El investigador participa activamente en el proceso viendo, documentando y evaluando los datos relevantes mediante métodos o técnicas de observación.

Según las fichas de observación de las variables de la investigación, el profesor del aula ha observado los rasgos de los niños de 5 años del primer nivel. Esto convierte al profesor en el evaluador.

3.6.2. Instrumento

Al recabar información de personas ajenas a la investigación, como individuos, comunidades o lugares afectados, el investigador puede recurrir a la lista de comprobación como herramienta útil.

El uso de listas de comprobación en el aula: Diseñada para alumnos de primer curso.

3.7. Estadísticos de prueba

Hipótesis estadística

$H_0: \rho = 0$:

No existe relación entre el juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024

$H_a: \rho < 0$:

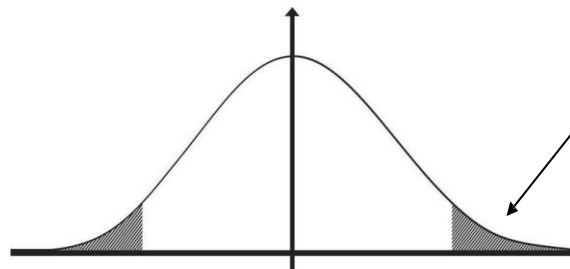
Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024

a. Regla de decisión.

Figura 2

Gráfico de la distribución normal

$t_c = X$



b. Nivel de significancia

Si $\alpha = 0.05$, entonces t tabulada es $t_t = t(\alpha/2, n-2)$

b. Nivel de significancia

Si $\alpha = 0.05$, entonces t tabulada es $t_t = t(\alpha/2, n-2)$

a. Prueba estadística

$$t_t = \frac{\sqrt{r n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$



Conclusión

Como $t_c = X < t_t = Y$ por consiguiente se rechaza la H_0 y se admite la H_a , Existe relación entre el juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados obtenidos

4.1.1. Resultados obtenidos de la variable 1: Juegos como estrategia didáctica

Tabla 1

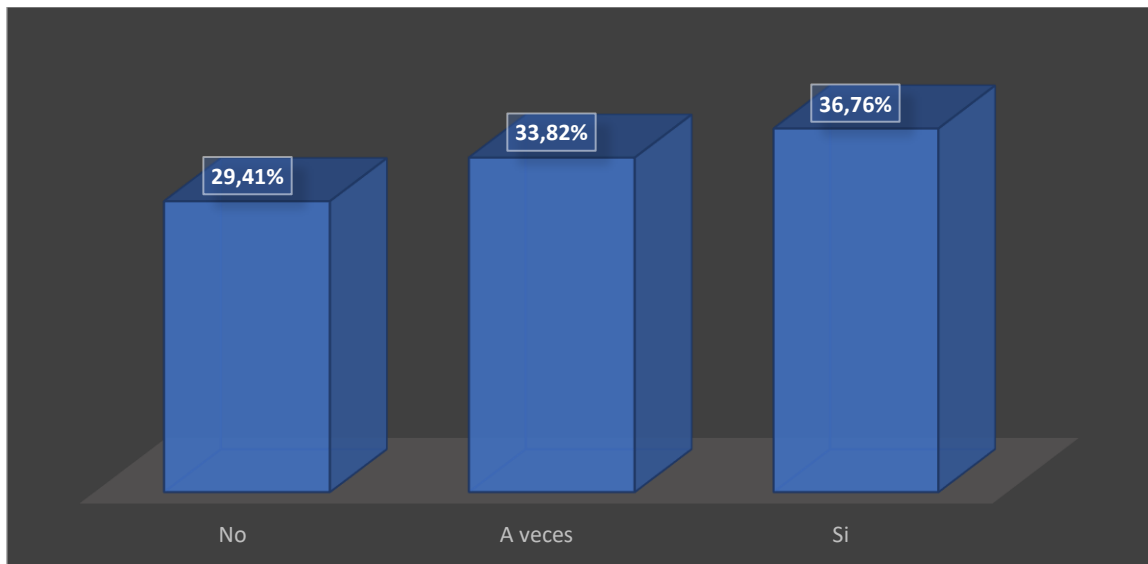
Juego como estrategia didáctica

Indicador	f	%
No	20	29.41%
A veces	23	33.82%
Si	25	36.76%
Total	68	100%

Nota: *Guía de observación*

Elaboración propia

Figura 1

Juego como estrategia didáctica*Elaboración propia***Interpretación:**

De acuerdo con los datos presentados, se observa lo siguiente:

- **36.76% de los estudiantes (25 de 68)** afirman que el uso del juego como estrategia didáctica está presente en sus clases de matemáticas. Este porcentaje representa una mayoría relativa, lo cual sugiere que una cantidad significativa de estudiantes reconoce la implementación de esta estrategia.
- **33.82% de los estudiantes (23 de 68)** consideran que a veces se utiliza el juego como estrategia. Esto podría indicar que, aunque la estrategia se emplea, no es constante ni parte fundamental de la enseñanza diaria.
- **29.41% de los estudiantes (20 de 68)** indican que no se utiliza el juego como estrategia didáctica. Este grupo minoritario refleja la percepción de una parte considerable de los estudiantes que no experimenta el uso del juego en su aprendizaje.



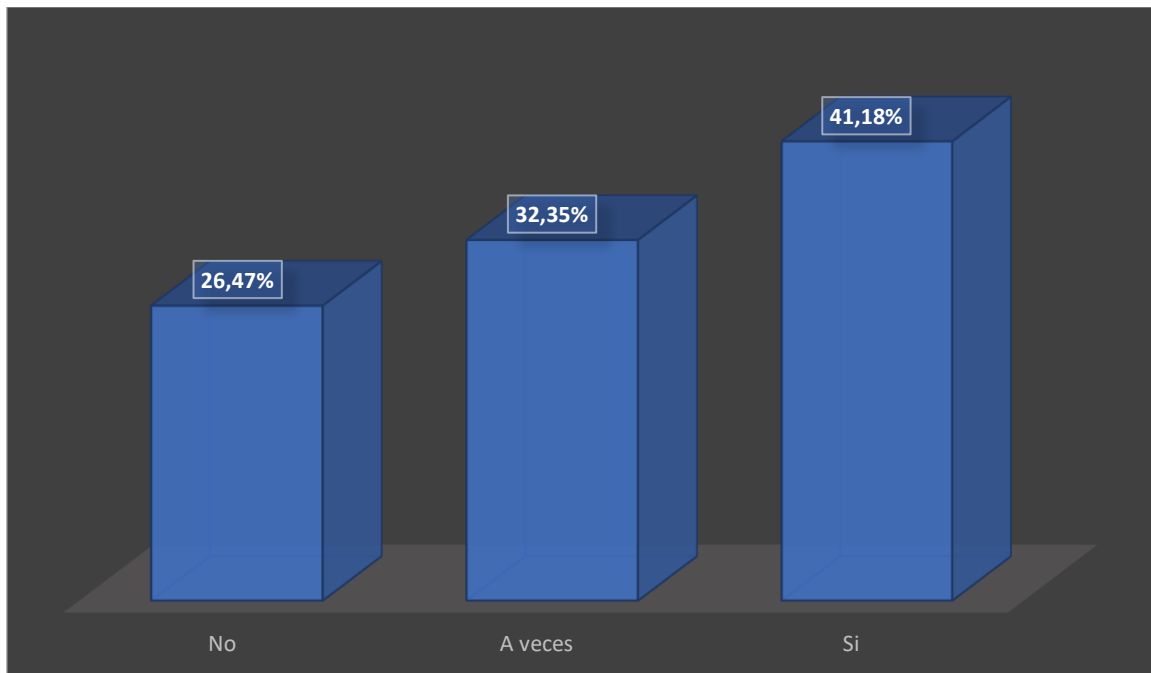
La mayoría de los estudiantes (70.58%) manifiestan que el juego, al menos ocasionalmente, forma parte de la enseñanza de las matemáticas, lo que sugiere que esta estrategia tiene cierta presencia en el aula. Sin embargo, el 29.41% que señala la ausencia de esta estrategia revela un área de mejora en la implementación de juegos como parte del proceso didáctico.

Tabla 2
Uso del juego

Indicador	f	%
No	18	26.47%
A veces	22	32.35%
Si	28	41.18%
Total	68	100%

Nota: *Guía de observación*

Elaboración propia

Figura 2*Uso del juego**Elaboración propia***Interpretación:**

La **Tabla 2** presenta la frecuencia de uso del juego en el proceso de aprendizaje de las matemáticas, de acuerdo con la percepción de los estudiantes de primer grado.

- **41.18% de los estudiantes (28 de 68)** reportan que se utiliza el juego en las clases de matemáticas. Este grupo representa la mayoría, lo que indica que una parte importante de los estudiantes percibe que el juego es una herramienta comúnmente empleada en su proceso de aprendizaje.
- **32.35% de los estudiantes (22 de 68)** indican que a veces se usa el juego como parte del proceso de enseñanza. Esto sugiere que, aunque la estrategia está presente, su aplicación es esporádica o no constante.
- **26.47% de los estudiantes (18 de 68)** afirman que no se utiliza el juego en sus clases de matemáticas. Este dato, aunque es el grupo más pequeño,

revela que aún existe un número significativo de estudiantes que no percibe la utilización del juego como estrategia didáctica.

La mayoría de los estudiantes (73.53%) manifiesta que el juego se utiliza en alguna medida dentro de sus clases de matemáticas. Sin embargo, un 26.47% menciona que el juego no se emplea, lo que sugiere que aún existe margen para aumentar su aplicación.

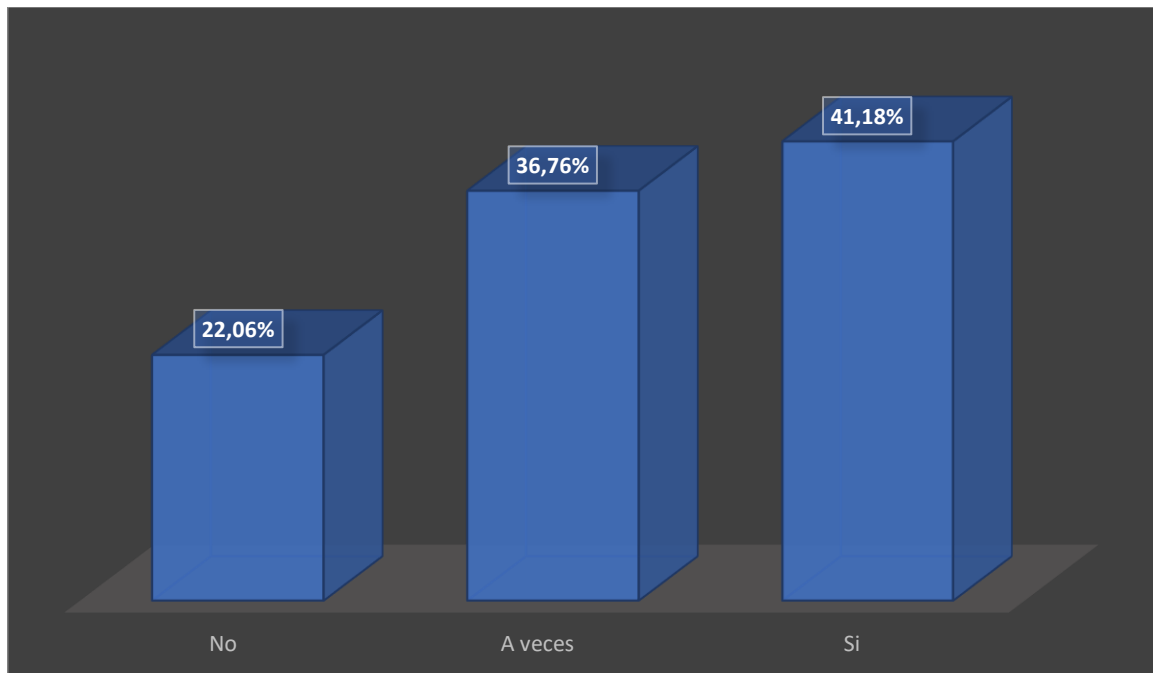
Tabla 3
Funciones del juego

Indicador	f	%
No	15	22.06%
A veces	25	36.76%
Si	28	41.18%
Total	68	100%

Nota: *Guía de observación*

Elaboración propia

Figura 3
Funciones del juego



Elaboración propia

Interpretación:

La **Tabla 3** muestra cómo los estudiantes perciben el cumplimiento de las funciones del juego en el proceso de aprendizaje de las matemáticas.

- **41.18% de los estudiantes (28 de 68)** consideran que el juego cumple su función en las clases de matemáticas. Este grupo representa la mayoría, lo que indica que una parte significativa de los estudiantes reconoce que el juego se utiliza de manera efectiva para cumplir con su objetivo pedagógico.
- **36.76% de los estudiantes (25 de 68)** mencionan que el juego cumple sus funciones a veces. Esto refleja una aplicación intermitente o poco consistente del juego, lo que sugiere que, aunque se reconoce su potencial, no siempre se le utiliza de manera sistemática.



- **22.06% de los estudiantes (15 de 68)** señalan que el juego no cumple su función en las clases de matemáticas. Este grupo, aunque minoritario, sugiere que una parte de los estudiantes no ve en el juego una herramienta efectiva o no percibe que cumpla su propósito educativo.

La mayoría de los estudiantes (77.94%) manifiesta que el juego cumple su función en el proceso de aprendizaje, al menos ocasionalmente, lo que indica que es reconocido como una herramienta valiosa. Sin embargo, un 22.06% de los estudiantes no percibe que el juego cumpla con sus funciones educativas, lo que sugiere la necesidad de revisar cómo se está implementando esta estrategia para asegurar su efectividad.

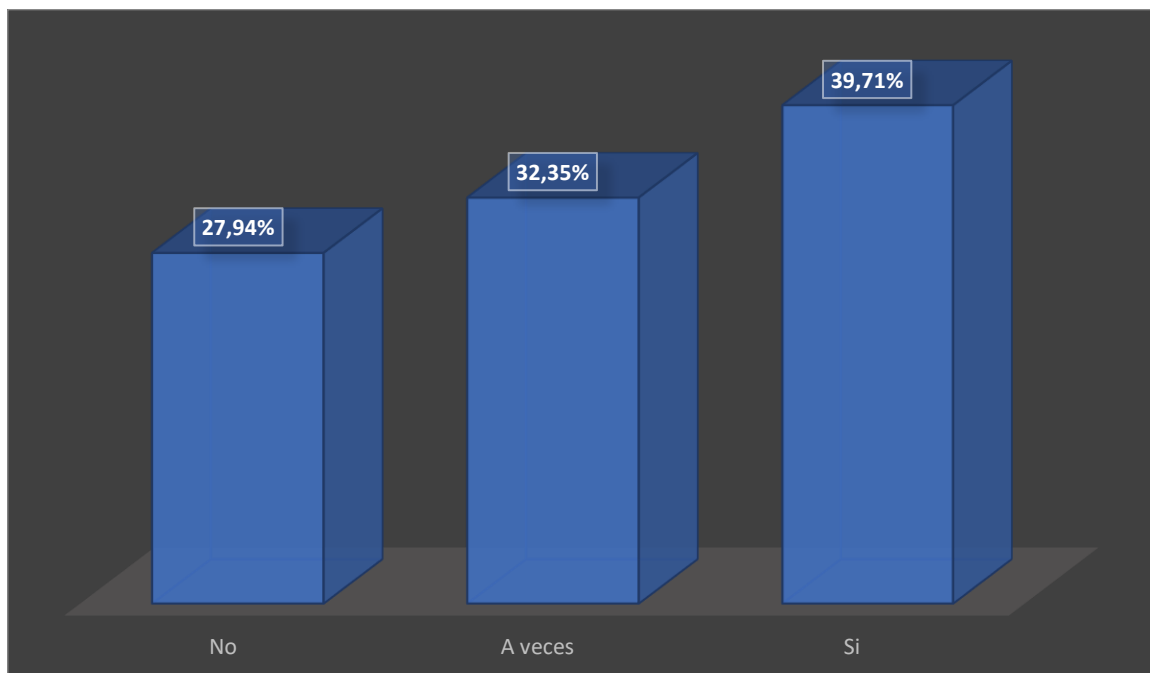
Tabla 4
Juego simbólico

Indicador	f	%
No	19	27.94%
A veces	22	32.35%
Si	27	39.71%
Total	68	100%

Nota: *Guía de observación*

Elaboración propia

Figura 4
Juego simbólico



Elaboración propia



Interpretación:

La **Tabla 4** presenta cómo los estudiantes perciben el uso del juego simbólico en el aprendizaje de las matemáticas.

- **39.71% de los estudiantes (27 de 68)** indican que el juego simbólico se utiliza en sus clases de matemáticas. Este grupo representa la mayoría, lo que sugiere que una cantidad significativa de estudiantes percibe que esta modalidad de juego está presente en su proceso de aprendizaje.
- **32.35% de los estudiantes (22 de 68)** mencionan que el juego simbólico se utiliza a veces. Esto refleja que el uso de este tipo de juego es intermitente y no constante en el aula.
- **27.94% de los estudiantes (19 de 68)** señalan que no se utiliza el juego simbólico en sus clases de matemáticas. Este porcentaje, aunque es el grupo más pequeño, sugiere que todavía hay una parte considerable de estudiantes que no experimenta esta estrategia.

La mayoría de los estudiantes (72.06%) afirma que el juego simbólico se utiliza, al menos de manera ocasional, en las clases de matemáticas. Sin embargo, un 27.94% reporta que no se emplea esta estrategia, lo que indica que existe margen para ampliar su aplicación y asegurar que más estudiantes se beneficien de sus ventajas en el proceso de aprendizaje.

4.1.2. Resultados obtenidos de la variable 1: Aprendizaje significativo de las matemáticas

Tabla 5

Aprendizaje significativo de las matemáticas

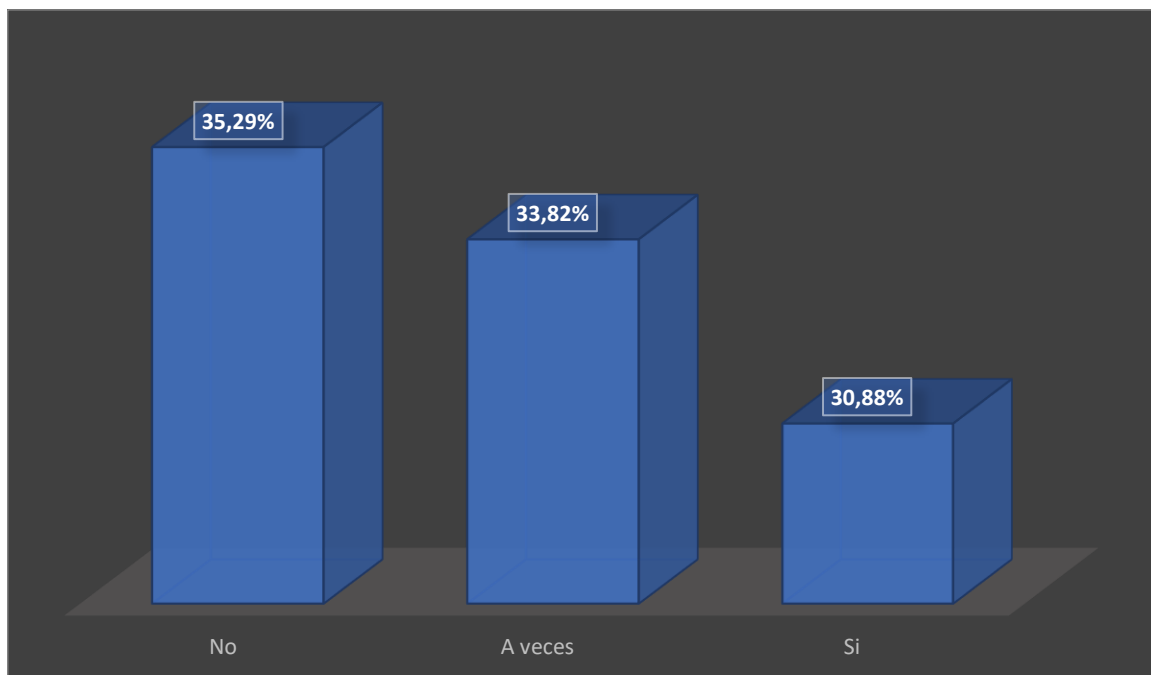
Indicador	f	%
No	24	35.29%
A veces	23	33.82%
Si	21	30.88%
Total	68	100%

Nota: *Guía de observación*

Elaboración propia

Figura 5

Aprendizaje significativo de las matemáticas



Elaboración propia



Interpretación:

La **Tabla 5** muestra cómo los estudiantes perciben el nivel de aprendizaje significativo que obtienen en sus clases de matemáticas.

- **30.88% de los estudiantes (21 de 68)** perciben que han logrado un aprendizaje significativo de las matemáticas. Este grupo, aunque es el menor de los tres, indica que aproximadamente un tercio de los estudiantes considera que han adquirido un entendimiento profundo y significativo de los conceptos matemáticos.
- **33.82% de los estudiantes (23 de 68)** mencionan que a veces logran un aprendizaje significativo en las clases de matemáticas. Esto sugiere que, aunque algunos estudiantes experimentan aprendizajes profundos, estos no son consistentes.
- **35.29% de los estudiantes (24 de 68)** señalan que no han logrado un aprendizaje significativo. Este es el grupo más grande y revela que una parte considerable de los estudiantes no siente que está comprendiendo o asimilando de manera efectiva los conceptos matemáticos que se enseñan.

La mayoría de los estudiantes (69.12%) percibe que el aprendizaje significativo en matemáticas es ocasional o nulo, lo que indica un área de mejora significativa en el enfoque de enseñanza utilizado. Solo un 30.88% siente que ha logrado un aprendizaje profundo, lo cual puede sugerir que las estrategias didácticas actuales no están siendo suficientemente efectivas para la mayoría de los estudiantes.

Tabla 6

Construcción de los conceptos matemáticos

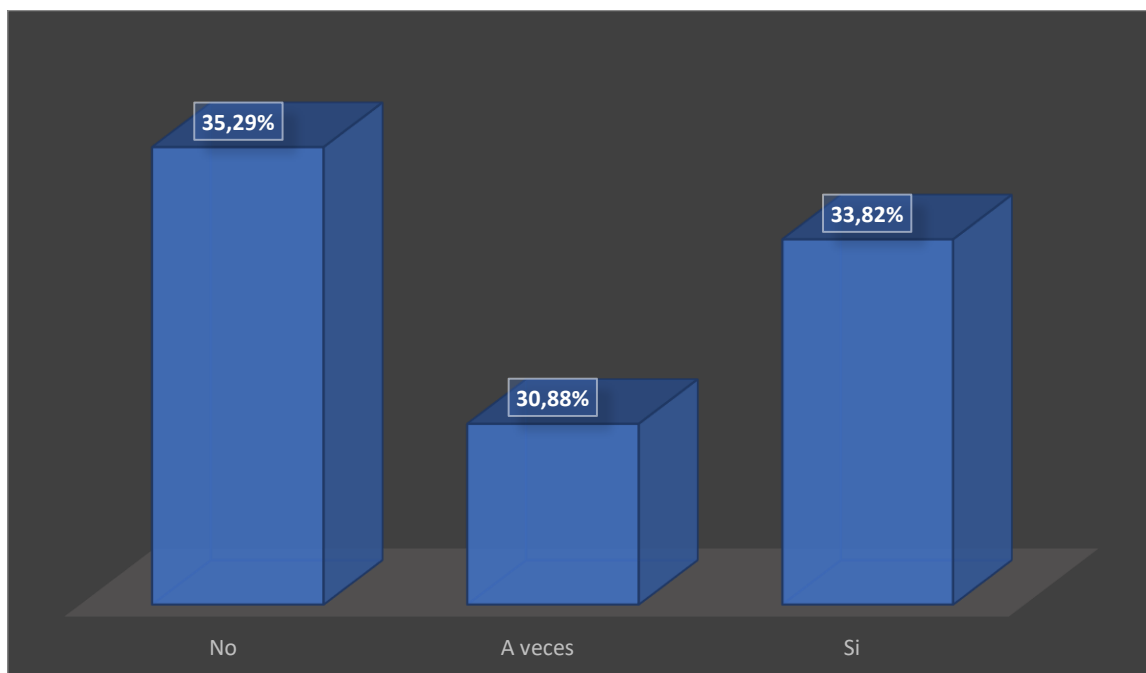
Indicador	f	%
No	24	35.29%
A veces	21	30.88%
Si	23	33.82%
Total	68	100%

Nota: *Guía de observación*

Elaboración propia

Figura 6

Construcción de los conceptos matemáticos



Elaboración propia



Interpretación:

La **Tabla 6** muestra cómo los estudiantes perciben el proceso de construcción de conceptos matemáticos en sus clases.

- **33.82% de los estudiantes (23 de 68)** consideran que construyen conceptos matemáticos de manera adecuada. Este grupo, aunque no es mayoritario, indica que un tercio de los estudiantes siente que el proceso de construcción de conceptos matemáticos es efectivo.
- **30.88% de los estudiantes (21 de 68)** mencionan que a veces logran construir conceptos matemáticos. Esto sugiere que para una parte de los estudiantes, la comprensión de los conceptos no es constante y varía en función de las circunstancias.
- **35.29% de los estudiantes (24 de 68)** afirman que no logran construir los conceptos matemáticos. Este es el grupo más grande, lo que indica que una cantidad significativa de estudiantes no está asimilando los conceptos matemáticos de manera efectiva.

La mayoría de los estudiantes (64.71%) percibe que la construcción de los conceptos matemáticos en sus clases es ocasional o no ocurre de manera satisfactoria. Solo un 33.82% de los estudiantes siente que están logrando construir los conceptos matemáticos de forma adecuada, lo que revela una deficiencia en las estrategias didácticas actuales.

Tabla 7

Heurística en el aprendizaje de las matemáticas

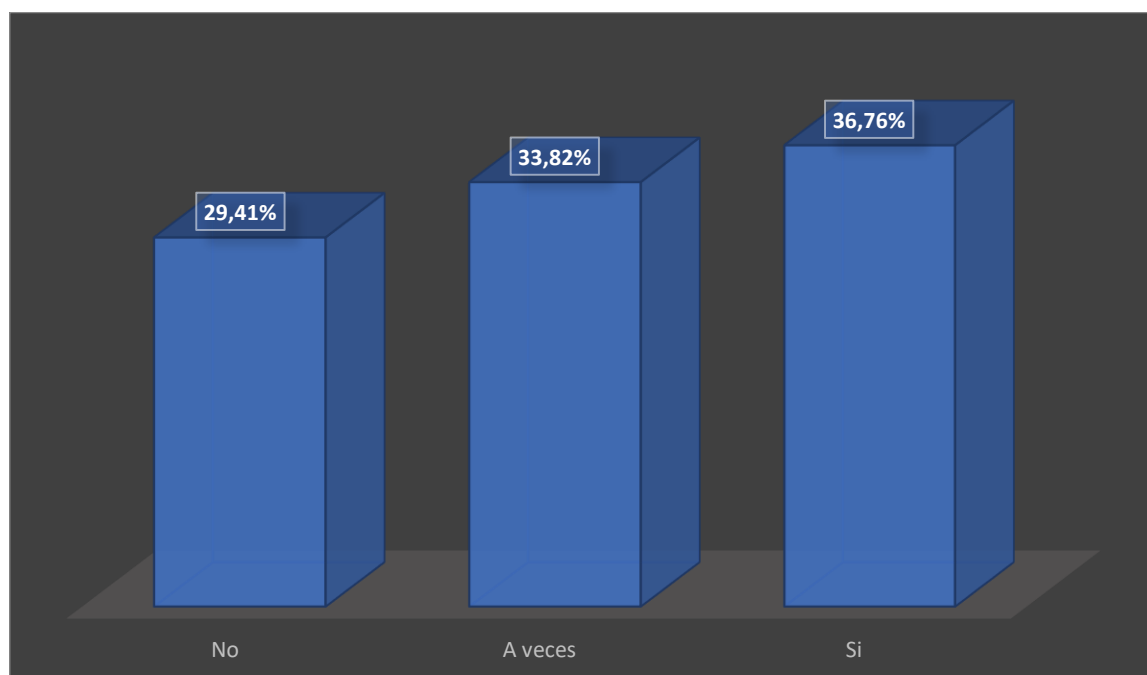
Indicador	f	%
No	20	29.41%
A veces	23	33.82%
Si	25	36.76%
Total	68	100%

Nota: *Guía de observación*

Elaboración propia

Figura 7

Heurística en el aprendizaje de las matemáticas



Elaboración propia



Interpretación:

La **Tabla 7** presenta cómo los estudiantes perciben el uso de estrategias heurísticas en el aprendizaje de las matemáticas.

- **36.76% de los estudiantes (25 de 68)** consideran que se utilizan estrategias heurísticas en su aprendizaje de las matemáticas. Este grupo, que representa la mayoría, indica que un número significativo de estudiantes percibe que se aplican métodos heurísticos en el aula para resolver problemas matemáticos.
- **33.82% de los estudiantes (23 de 68)** mencionan que a veces se utilizan estrategias heurísticas. Esto sugiere que, aunque las estrategias heurísticas se emplean en algunas ocasiones, no son utilizadas de manera consistente.
- **29.41% de los estudiantes (20 de 68)** afirman que no se utilizan estrategias heurísticas en sus clases. Este grupo significativo de estudiantes revela que un tercio no percibe el uso de estas técnicas.

La mayoría de los estudiantes (70.58%) señala que las estrategias heurísticas se aplican, al menos de manera ocasional, en el aprendizaje de las matemáticas. Sin embargo, un 29.41% de los estudiantes indica que no se utilizan estas estrategias, lo que sugiere que existe margen para mejorar su implementación.



4.2. Prueba de Hipótesis

4.2.1. Prueba de hipótesis General

Prueba de Hipótesis

Ho: El juego como estrategia didáctica No se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024.

Ha: El juego como estrategia didáctica Si se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 8
Prueba de Hipótesis General

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
El juego como estrategia didáctica	7,362	67	,000	1,700	1,21	2,13
aprendizaje significativo de las matemáticas	14,896	67	,000	2,500	2,40	3,42

Elaboración propia



Interpretación:

- El valor de $t = 7.362$ para el juego como estrategia didáctica, con $gl = 67$ y una **significación bilateral de 0.000**, indica que hay una diferencia significativa entre las medias. La diferencia de medias es de **1.700**, con un intervalo de confianza del 95% que va de **1.21** a **2.13**, lo que sugiere que el uso del juego como estrategia tiene un impacto positivo en el aprendizaje.
- Para el aprendizaje significativo de las matemáticas, el valor de $t = 14.896$, también con $gl = 67$ y una **significación bilateral de 0.000**, muestra una diferencia significativa en las medias de **2.500**. El intervalo de confianza del 95% se encuentra entre **2.40** y **3.42**, lo que indica que los estudiantes que utilizan estrategias didácticas basadas en el juego tienen un mayor aprendizaje significativo.

Toma de decisión:

Dado que el valor de significancia (p -valor = 0.000) es menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a). Esto significa que **el juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas** en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. Por lo tanto, se concluye que el uso del juego en el aula tiene un impacto positivo en el aprendizaje de las matemáticas, lo que justifica su implementación como herramienta pedagógica efectiva.



4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1

Prueba de Hipótesis

Ho: El uso del juego No se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024.

Ha: El uso del juego Si se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 9

Prueba de Hipótesis específica 1

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
El uso del juego	9,223	67	,000	1,550	1,02	2,12
aprendizaje significativo de las matemáticas	17,456	67	,000	2,600	2,32	3,21

Elaboración propia



Interpretación:

- El valor de $t = 9.223$ para el uso del juego, con $gl = 67$ y una **significación bilateral de 0.000**, indica que hay una diferencia significativa en las medias. La diferencia de medias es de **1.550**, con un intervalo de confianza del 95% entre **1.02** y **2.12**, lo que sugiere que el uso del juego tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Para el aprendizaje significativo de las matemáticas, el valor de $t = 17.456$, con $gl = 67$ y una **significación bilateral de 0.000**, también muestra una diferencia significativa en las medias de **2.600**. El intervalo de confianza del 95% se encuentra entre **2.32** y **3.21**, lo que confirma que el aprendizaje significativo se ve positivamente influenciado por el uso del juego en el aula.

Toma de decisión:

Dado que el valor de significancia (p-valor = 0.000) es menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula (**H₀**) y se acepta la hipótesis alternativa (**H_a**). Esto significa que **el uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas** en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. Estos resultados respaldan la idea de que incorporar el juego como una estrategia pedagógica mejora notablemente el aprendizaje significativo de los estudiantes en matemáticas.

4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2

Prueba de Hipótesis

Ho: Las funciones del juego No se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024.

Ha: Las funciones del juego Si se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca – 2024.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 10

Prueba de Hipótesis específica 2

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Las funciones del juego	7,896	67	,000	1,64	1,14	2,13
aprendizaje significativo de las matemáticas	15,231	67	,000	2,26	2,22	3,53

Elaboración propia



Interpretación:

- El valor de $t = 7.896$ para las funciones del juego, con $gl = 72$ y una **significación bilateral de 0.000**, indica una diferencia significativa en las medias. La diferencia de medias es de **1.64**, con un intervalo de confianza del 95% entre **1.14** y **2.13**, lo que sugiere que las funciones del juego tienen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.
- Para el aprendizaje significativo de las matemáticas, el valor de $t = 15.231$, con $gl = 72$ y una **significación bilateral de 0.000**, también muestra una diferencia significativa de **2.26** en las medias. El intervalo de confianza del 95% se encuentra entre **2.22** y **3.53**, lo que confirma que el aprendizaje significativo se ve positivamente influenciado por las funciones del juego.

Toma de decisión:

Dado que el p-valor (0.000) es menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula (**H₀**) y se acepta la hipótesis alternativa (**H_a**). Esto significa que **las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas** en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. Los resultados muestran que la manera en que se implementan las funciones del juego influye positivamente en el aprendizaje, lo que respalda su uso como una estrategia didáctica efectiva.

4.2.4. Prueba de hipótesis Específica 3

Prueba de Hipótesis

Ho: El juego simbólico No se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024.

Ha: El juego simbólico Si se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en las matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 11
Prueba de Hipótesis específica 3

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
El juego simbólico	7,236	67	,000	1,63	1,63	2,02
aprendizaje significativo en las matemáticas	17,425	67	,000	2,39	2,31	3,17

Elaboración propia



Interpretación:

- El valor de $t = 7.236$ para el juego simbólico, con $gl = 67$ y una **significación bilateral de 0.000**, indica una diferencia significativa en las medias. La diferencia de medias es de **1.63**, con un intervalo de confianza del 95% entre **1.63** y **2.02**, lo que sugiere que el uso del juego simbólico tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes en matemáticas.
- Para el aprendizaje significativo en matemáticas, el valor de $t = 17.425$, con $gl = 67$ y una **significación bilateral de 0.000**, muestra una diferencia significativa en las medias de **2.39**. El intervalo de confianza del 95% se encuentra entre **2.31** y **3.17**, lo que confirma que el aprendizaje significativo en matemáticas mejora con el uso del juego simbólico.

Toma de decisión:

Dado que el valor de significancia (p -valor = 0.000) es menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a). Esto significa que **el juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en matemáticas** en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. Los resultados indican que el uso del juego simbólico contribuye de manera positiva al desarrollo del aprendizaje significativo, reforzando su valor como estrategia didáctica.



4.3. Discusión de Resultados

Galagua (2019) El propósito de este estudio es determinar, durante el curso 2018-19, cómo el juego sirvió como herramienta pedagógica para facilitar el aprendizaje sustancial de los alumnos del I.E.I. N° 467 «Las Palmas»-Hualmay. Para lograr este objetivo, se administró el instrumento a 20 niños seleccionados al azar de un total de 80. En el caso de los docentes, el instrumento fue administrado a todos ellos. Tras analizar las dimensiones del juego como recurso didáctico, comprobamos que se trata de una de las herramientas más potentes de que disponen los educadores de la primera infancia. Quienes lo utilizan reconocen su potencial como forma de aprendizaje creativo y significativo y, en algunos casos, como medio para que los niños descubran nuevas realidades.

Para el objetivo general: Los resultados de la **Tabla 8** muestran que existe una relación significativa entre el uso del juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. El análisis t de Student arroja un valor de $t = 7.362$ para el uso del juego, con una **significación bilateral de 0.000**, lo que indica que esta estrategia tiene un impacto positivo en el aprendizaje. La diferencia de medias de **1.700**, con un intervalo de confianza del 95% entre **1.21** y **2.13**, respalda esta conclusión. Asimismo, el aprendizaje significativo muestra una diferencia de medias de **2.500**, con un valor de $t = 14.896$ y un intervalo de confianza entre **2.40** y **3.42**, lo que refuerza la idea de que el juego promueve un aprendizaje más profundo y efectivo en matemáticas. Estos resultados sugieren que el uso del juego como herramienta didáctica contribuye significativamente al desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.



El estudio de **Galagua (2019)** se centra en la influencia del juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de nivel inicial en la I.E.I. N° 467 "Las Palmas", mientras que el análisis de la **Tabla 8** en la investigación sobre la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca examina la relación entre el uso del juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo en matemáticas de estudiantes de primer grado.

Ambos estudios coinciden en que el juego tiene un impacto positivo significativo en el aprendizaje de los estudiantes. Galagua concluye que el juego es uno de los medios más efectivos para el aprendizaje significativo en niños pequeños, ayudándolos a descubrir nuevas realidades y aprender de manera creativa. Este hallazgo es congruente con los resultados de la **Tabla 8**, donde se muestra que el uso del juego como estrategia didáctica en matemáticas también genera un impacto positivo y significativo en los estudiantes de primer grado, con un **valor de $t = 7.362$** y una **significación bilateral de 0.000**, lo que refleja que el juego promueve un aprendizaje más profundo y efectivo.

Para el objetivo específico 1: la relación entre el uso del juego y el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. El valor obtenido para el uso del juego es **$t = 9.223$** , con **$gl = 67$** y una **significación bilateral de 0.000**, lo que indica una diferencia de medias significativa de **1.550**, con un intervalo de confianza del 95% entre **1.02** y **2.12**. Esto refleja que el uso del juego tiene un impacto positivo considerable en el aprendizaje significativo de los estudiantes. El análisis del aprendizaje significativo de las matemáticas muestra un valor de **$t = 17.456$** , también con **$gl = 67$** y una **significación bilateral de 0.000**, y una diferencia de medias de **2.600**, con un intervalo de confianza entre **2.32** y **3.21**. Estos resultados indican que el uso del juego



está claramente vinculado con un mayor aprendizaje significativo en matemáticas, ya que los estudiantes que experimentan estrategias didácticas basadas en el juego logran una comprensión más profunda de los conceptos matemáticos en comparación con aquellos que no lo utilizan.

Para el objetivo específico 2: La **Tabla 10** revela que las funciones del juego tienen una relación significativa con el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. Con un valor de **$t = 7.896$** para las funciones del juego y una **significación bilateral de 0.000**, se evidencia una diferencia de medias de **1.64**, lo que sugiere que estas funciones facilitan la comprensión matemática. Asimismo, el análisis del aprendizaje significativo de las matemáticas, con **$t = 15.231$** y una diferencia de medias de **2.26**, indica que el uso de las funciones del juego promueve un mayor entendimiento de los conceptos matemáticos. Estos resultados refuerzan la idea de que las funciones del juego, al simular y permitir la interacción con problemas matemáticos, contribuyen significativamente a un aprendizaje más profundo y significativo en los estudiantes.

Para el objetivo específico 3: el juego simbólico tiene una relación significativa con el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. Con un valor de **$t = 7.236$** y una **significación bilateral de 0.000**, se observa una diferencia de medias de **1.63**, lo que indica que el uso del juego simbólico tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Además, el análisis del aprendizaje significativo de las matemáticas arroja un **$t = 17.425$** y una **diferencia de medias de 2.39**, lo que refuerza la conclusión de que los estudiantes que participan en actividades de juego simbólico logran una mayor comprensión y retención de los conceptos matemáticos. Estos resultados sugieren que el juego simbólico, al permitir que los estudiantes representen y



manipulen de manera imaginaria situaciones matemáticas, contribuye a un aprendizaje más profundo y significativo en matemáticas.

Este estudio encontró una relación significativa entre el uso del juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca. Los resultados generales muestran que el uso del juego tiene un impacto positivo en el aprendizaje, con una diferencia de medias de **1.700** y un valor de **$t = 7.362$** , mientras que el aprendizaje significativo presentó una diferencia de medias de **2.500**. Para el **objetivo específico 1**, el uso del juego mejoró significativamente el aprendizaje matemático con un **$t = 9.223$** y una diferencia de medias de **1.550**, reforzado por un **$t = 17.456$** en el aprendizaje significativo. En el **objetivo específico 2**, las funciones del juego mostraron una relación positiva con una diferencia de medias de **1.64** y un **$t = 7.896$** , promoviendo una mejor comprensión matemática. Finalmente, el **objetivo específico 3** reveló que el juego simbólico tiene un impacto positivo con una diferencia de medias de **1.63** y un **$t = 7.236$** , lo que refuerza que el juego simbólico contribuye al aprendizaje profundo y significativo de las matemáticas.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó la relación estadísticamente con el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 en Juliaca. Con un valor de significancia bilateral de 0,000, que es menor al umbral convencional de 0,05, se rechaza la hipótesis nula, confirmando que existe una diferencia entre los grupos evaluados. lo cual subraya la importancia de integrar estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas eficaces para mejorar el rendimiento académico y facilitar un aprendizaje más profundo y significativo.

SEGUNDA: Se estableció la relación entre el uso del juego y el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 en Juliaca. El valor de significancia bilateral de 0,000 para ambas variables es menor al nivel de 0,05, lo que confirma que se rechaza la hipótesis nula, mostrando una diferencia estadísticamente significativa. Validando la hipótesis específica planteada y subrayando la efectividad de esta metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

TERCERA: Se identificó la relación de las funciones del juego con el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 en Juliaca. El valor de significancia bilateral de 0,000, confirma que se rechaza la hipótesis nula, estableciendo una diferencia estadísticamente significativa demostrando que esta estrategia lúdica potencia la comprensión y el rendimiento



académico, validando así la hipótesis planteada y destacando su importancia en el proceso educativo.

CUARTA: Se señaló la relación del juego simbólico y el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 en Juliaca. El valor de significancia bilateral de 0,000 indica que se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma que el juego simbólico influye en el aprendizaje de las matemáticas. Validando la hipótesis planteada y destacando la importancia de esta estrategia lúdica en el contexto educativo.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: Los docentes deben implementar de manera sistemática actividades lúdicas en sus clases de matemáticas. Estas actividades deben estar diseñadas para fomentar la participación activa de los estudiantes y la resolución de problemas, permitiendo que los alumnos aprendan de forma dinámica. Además, se sugiere capacitar a los maestros en metodologías lúdicas y pedagógicas para optimizar el uso del juego en el aula.

SEGUNDA: Que se desarrollen y promuevan programas de enseñanza basados en el uso de juegos que ayuden a los estudiantes a reforzar conceptos matemáticos de manera entretenida. Se sugiere también diseñar materiales didácticos que incluyan juegos matemáticos ajustados al nivel cognitivo de los estudiantes de primer grado, para garantizar una adecuada asimilación de los contenidos.

TERCERA: Identificar la exploración, la experimentación y la simulación, para mejorar la comprensión de conceptos matemáticos abstractos. Estas funciones del juego deben ser integradas en el currículo de manera que los estudiantes no solo vean el juego como una distracción, sino como una herramienta educativa. Además, se recomienda crear espacios en las escuelas donde los estudiantes puedan aplicar estas funciones del juego de manera frecuente.

CUARTA: Y por último se recomienda que los docentes promuevan el uso del juego simbólico en las clases de matemáticas, permitiendo que los estudiantes representen situaciones reales o abstractas mediante el juego. Esto ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de



problemas y pensamiento crítico. Además, se sugiere incorporar materiales que fomenten la creatividad y el juego simbólico, como objetos cotidianos que los estudiantes puedan usar para simbolizar conceptos matemáticos.



REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Arévalo, M. y Carreazo, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos. (Tesis de Licenciatura). Cartagena: Universidad de Cartagena. Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

Arias, C. y García, L. (2016). Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad Privada Norbert Wiener. Recuperado de: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20GARC%C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ausubel, D. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. (2° Ed.). México D.F.: Trillas.

Ausubel, D. (1987). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós.

Beltrán, J. (2003). Estrategias de aprendizaje. Revista de educación. Madrid: Universidad Complutense.

Berger, S. y Thompson, K. (2007). Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia. (7° Ed). Madrid: Panamericana.



- Bernardo, J. (2014). Estrategias de aprendizaje: Para aprender más y mejor. Madrid: RIALP.
- Bisquerra, R. (2014). Metodología de la Investigación Educativa. Madrid: Muralla.
- Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- Campos, M. Chacc, I. y Gálvez, P. (2016). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Carabús, O., Freiría, J. y Scaglia, A. (2009). Creatividad, actitudes y educación. Buenos Aires: Biblos.
- Carrasco, S. (2009). Metodología de la Investigación Científica. Lima: San Marcos.
- Cervantes, G. (2013). El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Constitución Política del Perú (1993). Disponible en: <http://portal.jne.gob.pe/informacionlegal/Constitucion%20y%20Leyes1/CONSTITUCION%20POLITICA%20DEL%20PERU.pdf>
- Díaz Barriga, F. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México D.F.: McGraw Hill.
- Díaz, J. (2012). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Editorial trillas. México 2002
- Fagoaga, J. (2014). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Garnica, G. (2014). Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.



González, D. (2010). La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel escolar. Cuba: Centro Universitario José Martí Pérez.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. (6º Ed.). México D.F.: Mc. Graw-Hill Interamericana.

Ministerio de Educación (2003). Ley General de Educación N° 28044. (17 de julio del 2003). Disponible en:

http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

Ministerio de Educación (2015). Rutas del Aprendizaje del II Ciclo del Área Curricular de Comunicación. Lima: MINEDU.

Montero, G. (2015). El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de:
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2202/2/2015_Montero.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013). El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París: UNESCO. Recuperado de:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Pancho, M. (2016). El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela "nueve de octubre" de la comunidad de Sanjapamba, Cantón

Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.



- Piaget, J. (1973). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Pozo, J. (2010). Teorías cognitivas del aprendizaje. 10º Edición. Madrid: Ediciones Morata.
- Rivera, I. (2010). Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica. Madrid: Pearson.
- Sánchez, M. (2010). El aprendizaje significativo psicopedagógico. México D.F.: Alfaomega.
- Silva, G. (2013). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Lima: GRADE.
- Taylor, D. (2012). Designing and planning for play. Londres: CABE.
- Vera, N. (2015). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/1971/2/2015_Vera.pdf
- Zea, L. (2013). El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013. (Tesis de Maestría). Lima; Universidad César Vallejo. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13133/Zea_TLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y



ANEXOS



Matriz de consistencia: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración	Metodología
<p>Problema general ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera el uso del juego se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024? • ¿De qué manera las funciones del juego se relacionan con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024? • ¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024?? 	<p>Objetivo general Determinar la relación del juego como estrategia didáctica con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la relación del uso del juego con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024 • Identificar la relación de las funciones del juego con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024. • Señalar la relación del juego simbólico con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024. 	<p>Hipótesis general El juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024</p> <p>Hipótesis específica</p> <ul style="list-style-type: none"> • El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024. • Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024 • El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70576 Juliaca - 2024. 	<p>Variable independiente: Juego como estrategia didáctica</p>	<p>Uso del juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar sus ideas • Fuente de alegría • Interactúa con sus compañeros • Mejora su aprendizaje 	<p>SI NO A VECES</p>	<p>Diseño de la investigación No experimental</p> <p>Método de la investigación Método hipotético deductivo</p> <p>Nivel de la investigación descriptivo y correlacional</p> <p>Tipo de investigación Básica</p> <p>Población y muestra Población 83 niños y niñas de primer grado</p> <p>Muestra 68 niños y niñas de primer grado.</p> <p>Técnica Observación.</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>
				<p>Funciones del juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e imaginación • Habilidades intelectuales • Comprende procedimientos • Identifica estructuras 		
			<p>Variable dependiente: Aprendizaje significativo</p>	<p>Construcción de los conceptos matemáticos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas en situaciones de juego. 	<p>SI NO A VECES</p>	
				<p>La heurística en el aprendizaje de la matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomía • Procesos de adaptación de simbología y relaciones matemáticas. • Consolidación de conocimientos 		



Anexo 1
LISTA DE COTEJO
Variable Independiente: JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Nombre del niño(a): _____ Sección: _____

Fecha: ____/____/____

N°	ÍTEMS	Si	No	A veces
Dimensión 1: Uso del juego				
1	Usa un lenguaje adecuado para comunicar sus ideas o pensamientos.			
2	Utiliza el juego como fuente de alegría.			
3	Interactúa con sus compañeros sin pelear.			
4	Presenta un mejor aprendizaje con el uso del juego.			
Dimensión 2: Funciones del juego				
5	Enriquece su creatividad e imaginación.			
6	Afianza sus habilidades intelectuales.			
7	Comprende las reglas del juego que realiza.			
8	Identifica la estructura del juego y se adapta a ella.			
Dimensión 3: Juego simbólico				
9	Expresa las características de los objetos cuando juega.			
10	Responde a todo tipo de preguntas cuando juega, por ejemplo: ¿Quién es el personaje?, ¿Qué características tiene?, etc.			



Anexo 2
LISTA DE COTEJO
Variable independiente
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LAS MATEMÁTICAS

N°	ITEMS	SI	NO	A VECES
	Dimensión 1: Construcción de los conceptos matemáticos			
1	Realiza agrupaciones con objetos del aula: forma, color, tamaño.			
2	Compara en colecciones de objetos, cuantificador es: muchos, pocos, ninguno".			
3	Completa la secuencia según el modelo dado			
4	Ordena objetos; de grande a pequeño y de largo a corto.			
5	Realiza correspondencia, término a término con apoyo de material concreto.			
6	Nombra la ubicación de las personas, en un referente hasta el tercer lugar.			
	Dimensión 2: Heurística en el aprendizaje de las matemáticas			
7	Resuelve problemas matemáticos con autonomía.			
8	Usa estrategias para resolver problemas en situaciones de juego			
9	Muestra creatividad al realizar juegos matemáticos			
10	Muestra capacidad es críticas y de raciocinio lógico aceptable.			
11	Verbaliza el proceso y resultado obtenido utilizando el lenguaje matemático.			
12	Representa a través de símbolos los resultados obtenidos.			
13	Muestra interés por seguir aprendiendo			



Informe de opinión de expertos del instrumento de investigación

I. Datos del informante

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Cargo	Nº Celular
Dr. SEVERO	SUCAPUCA	CHINOAPAZA	JEFE DEL ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA UGEL - SR	988988536

II. Datos del autor del instrumento

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nº DNI
MARCO ANTONIO	PUMA	MAMANI	75196098

Título de la investigación

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA Nº 70576 JULIACA - 2024

III. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%				Regular 21-40%				Buena 41-60%				Muy Buena 61-80%				Excelente 81-100%				
		01	05	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																X					
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																	X				
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																	X				
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																	X				
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	X				
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias																	X				
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																	X				
8.COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y las dimensiones.																	X				
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																	X				
PROMEDIO DE VALIDACIÓN																		80 %				

IV. Promedio de valoración: 80 %

V. Opinión de aplicabilidad

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (SI)

Fecha de la validación: 2 de octubre del 2024



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



Institución Educativa Primaria N° 70576
Mariscal Antonio José de Sucre
JULIACA

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

SOLICITO: Aplicación de instrumentos de tesis.

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 "MARISCAL SUCRE"
DE LA CIUDAD DE JULIACA

Lic. Sonia Castillo Madariaga



Yo, MARCO ANTONIO PUMA MAMANI con DNI N° 75196098 bachiller de la Carrera Profesional de Educación, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresado y bachiller de la Carrera Profesional de Educación Primaria de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar que me otorgue el permiso respectivo, para realizar la aplicación del instrumento de investigación de mi tesis de pre grado titulado "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024".

Por lo expuesto:

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

Juliaca, 27 de setiembre del 2024

MARCO ANTONIO PUMA MAMANI

DNI. 75196098



Institución Educativa Primaria N° 70576
Mariscal Antonio José de Sucre
JULIACA

CONSTANCIA

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 "MARISCAL SUCRE"
DE LA CIUDAD DE JULIACA

Quien suscribe:

Lic. Sonia Castillo Madariaga

En mi calidad de directora, otorgo la presente CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN de la tesis titulada "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024" realizado por el bachiller MARCO ANTONIO PUMA MAMANI para optar el título profesional de Licenciado en Educación Primaria de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la ciudad de Juliaca.

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

Juliaca, 30 de setiembre del 2024




Prof. Sonia F. Castillo Madariaga
DIRECTORA

8
3



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: _____

Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: MARCO ANTONIO PUMA MAMANI

Dirección: AV. LEONIDAS HALLASI N° 601

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 75196098

Teléfono: 947759549 email: sls.154tk@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: EDUCACION PRIMARIA

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA

Asesor: Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

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

Título: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS MATEMATICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA N° 70576 JULIACA - 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje, estrategia didáctica, Juego, funciones, uso de juegos.

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

1

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 relacionados.

2 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 EDUCACION P-03

Firma de Autor



huella digital

26 de diciembre de 2024

Fecha