



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y

PEDAGÓGICAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL LOGRO
DE LOS APRENDIZAJES DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO
EN LOS INFANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°113 KARCACOLLO**

ASILLO - AZANGARO - PUNO, 2020

PRESENTADO POR:

BACH. QUISPE HANCCO, VILMA

BACH. OCHOCHOQUE TUTACANO, MEDALY RUFINA

ASESOR:

MGR. DANIEL EDWIN APAZA MAYTA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

MOQUEGUA- PERÚ

2022

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADOS.....	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	III
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	VIII
RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I 1	
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	1
1.2. Definición del Problema.	3
1.2.1 Problema general.	3
1.2.2 Problema específico.....	3
1.3. Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1 Objetivo general.....	4
1.3.2 Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación e Importancia de la Investigación	5

1.5 Variables	6
1.5.1 Operacionalización	7
1.6 Hipótesis de la Investigación	8
1.6.1 Hipótesis general.	8
1.6.2. Hipótesis específica.	8
CAPÍTULO II	9
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	9
2.1.1. Antecedentes internacionales.	9
2.1.2 Antecedentes nacionales.	10
2.2 Bases Teóricas	12
2.2.1 Los juegos tradicionales	12
2.2.2 Pensamiento Lógico matemático:.....	21
2.3 Marco Conceptual.....	26
CAPITULO III:.....	29
3.1. Tipo de investigación	29
3.2. Diseño de investigación	29
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	31
CAPITULO IV:.....	32

4.1. Presentación de resultados por Variable y dimensiones.	32
4.2. Contratación de hipótesis	45
4.3. Discusión de resultados.....	53
CAPITULO V:	54
5.1. Conclusiones	54
5.2. Recomendaciones.....	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
ANEXOS	59
ANEXO N °1 JUEGOS TRADICIONALES FICHA OBSERVACIONAL..	59
ANEXO N °2 PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO FICHA OBSERVACIONAL	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de Variables</i>	7
Tabla 2 I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.....	30
Tabla 3 <i>Didáctica pedagógica</i>	32
Tabla 4 <i>Político pedagógica</i>	34
Tabla 5 <i>Pedagógica didáctica</i>	35
Tabla 6 <i>Variable 1 Juegos tradicionales</i>	37
Tabla 7 <i>Matematiza situaciones</i>	38
Tabla 8 <i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>	40
Tabla 9 <i>Razona y argumenta generando ideas matemáticas</i>	41
Tabla 10 <i>Variable 2 Pensamiento lógico matemático</i>	43
Tabla 11 <i>T- Student juegos tradicionales y pensamiento lógico matemático</i>	46
Tabla 12 <i>T- Student juegos tradicionales y matematiza situaciones</i>	48
Tabla 13 <i>T- Student juegos tradicionales y comunica y representa ideas matemáticas</i>	50
Tabla 14 <i>T- Student juegos tradicionales y razona y argumenta generando ideas matemáticas</i>	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Didáctica pedagógica</i>	33
Gráfico 2 <i>Político pedagógica</i>	34
Gráfico 3 <i>Pedagógica didáctica</i>	36
Gráfico 4 <i>Variable 1 Juegos tradicionales</i>	37
Gráfico 5 <i>Matematiza situaciones</i>	39
Gráfico 6 <i>Comunica y representa ideas matemáticas</i>	40
Gráfico 7 <i>Razona y argumenta generando ideas matemáticas</i>	42
Gráfico 8 <i>Variable 2 Pensamiento lógico matemático</i>	43

RESUMEN

Analizando la problemática identificada se decide por los autores titular la investigación como “Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo – Azángaro - Puno 2020”; para dicha investigación se pretende definir el objetivo de investigación el cual es Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020.

Para la obtención de resultados se consideró utilizar en la investigación la siguiente metodología de estudio la cual es de tipo aplicada cualitativa, considerando un nivel de investigación descriptivo correlacionar en la cual hacen uso de un total de 24 niños de la I.E.I. N°113 Karcacollo - Asillo Azángaro - Puno 2020.

Los resultados obtenidos permitieron evidenciar como la aplicación de los juegos tradicionales pueden influir de manera positiva en el grupo de niños intervenidos a lo cual se considera como verídica la hipótesis alterna planteada para la presente investigación.

Palabras claves: Juegos tradicionales, pensamiento lógico matemático, didáctica pedagógica, política pedagógica.

ABSTRACT

Analyzing the problem identified, the authors decide to title the research as "Influence of traditional games in the achievement of learning mathematical logical thinking in 5-year-olds from the I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo – Azángaro - Puno 2020"; For this research, it is intended to define the research objective, which is to determine the relationship that exists between traditional games in the learning of mathematical logical thinking in 5-year-olds from the I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020.

To obtain results, it was considered to use the following study methodology in the investigation, which is of a qualitative applied type, considering a correlating descriptive level of investigation in which they make use of a total of 24 children from the I.E.I. N°113 Karcacollo - Asillo Azángaro - Puno 2020.

The results obtained made it possible to demonstrate how the application of traditional games can positively influence the group of children intervened, which is considered to be true the alternative hypothesis proposed for the present investigation.

Keywords: Traditional games, mathematical logical thinking, pedagogical didactics, pedagogical policy.

INTRODUCCIÓN

El capítulo I en este capítulo se pretende desarrollar la identificación del problema y su previo contexto con la problemática local, lo que nace la enunciación del problema, detallando lo que se requiere saber de la investigación como el objetivo y posterior hipótesis en relación con las variables que se han identificado.

Capítulo II en este capítulo se pretende desarrollar la identificación de las bases teóricas conjuntamente con sus antecedentes de investigación y por último el vocabulario de los términos complicados de la tesis para su adaptación a la lectura de la investigación.

Capítulo III en este capítulo se pretende desarrollar la identificación de la metodología a emplear en el presente trabajo, lo que corresponde a los niveles, diseños y tipos de investigación colectivamente con la muestra las técnicas a emplear.

Capítulo IV: en este capítulo se pretende obtener con una correcta confiabilidad los resultados a través de la utilización de tablas de frecuencia y sus gráficos con sus debidas interpretaciones.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la Realidad Problemática.

La mayoría de infantes en el Perú creen que la matemática es complicado y se torna aburrido su aprendizaje, causando desorientación por lo cual terminan frustrándose y desertando en su aprendizaje, todo ello se ve reflejado en los exámenes internacionales PISA y ECE que se aplican a todos los niños del nivel primaria a nivel nacional identificando un grado en particular, también se incurre a culpar que el cambio constante de los modelos educativos que muchas veces no están de acorde al país y son ajenos al contexto nacional, ocurren estos problemas de distanciamiento del niño con la matemática por lo mismo que el docente a tantos cambios en los modelos educativos tiene un proceso de adaptación a estos nuevos conocimientos.

Para el proceso de adaptación el docente somete tiempo a constantes capacitaciones para fortalecer sus capacidades de forma correcta y oportuna.

Es de analizar que en la mayoría de Instituciones educativas de nivel inicial y primaria los juegos tradicionales ya han dejado de ser utilizados por los docentes, pero es de aclarar que esta clase de juegos tradicionales motivan a los infantes a construir ideas y motivarlos, es por ello deben de ser promovidos para que los infantes puedan acrecentar su conocimiento en el pensamiento lógico matemático a partir de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales que se utilizaban anteriormente como el juego de derribar las latas, salta soga, yaces, etc., generaba reacciones positivas en los niños ya que mostraban su espontaneidad, mostraban más niveles de relación social con su entorno, son juegos que ya han dejado de ser utilizados por los maestros, ahora la mayoría de infantes está más relacionado con la tecnología que los mantiene más solitarios, sin ejercicio físico una vida sedentaria y muy consumista para las actividades diarias que se deberían realizar.

En la provincia de Juliaca existen variedad de costumbres, cultura y tradiciones, una de ellas en especial son los juegos tradicionales que formaron parte de la niñez de la provincia de Juliaca, es por ello que se identifica que en la colectividad se ven niños con poca interacción social, otros tipos de personalidades que conllevan ausentarse de la sociedad debido al uso constante

de equipos tecnológicos que han dejado de lado las actividades físicas y la socialización con el entorno en el que viven.

1.2. Definición del Problema.

1.2.1 Problema general.

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020?

1.2.2 Problema específico.

- ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con matemática situaciones en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020?

- ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020?

- ¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general.

Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales con matematiza situaciones en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020.
- Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azángaro - Puno 2020.

- Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

1.4. Justificación e Importancia de la Investigación

En el ámbito social por que la presente investigación a través de su desarrollo se permitirá conocer cuál es el nivel o grado de relación que existe entre los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo. Lo cual servirá como base para que se puedan tomar las estrategias de mejora y recomendaciones en bienestar de la Institución Educativa Inicial.

Se justifica en el ámbito académico que la presente investigación a través de sus resultados se tomara en cuenta como antecedente para que futuras investigaciones relacionadas al tema pueda comparar los resultados y ver como complementar y profundizar la investigación a realizar.

Se justifica en el ámbito práctico que los profesores de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo, podrán identificar cuál es su nivel en el uso de los juegos tradicionales y su relación con el pensamiento lógico matemático y si en caso sea necesario puedan profundizar estos aspectos en bien de toda la colectividad estudiantil correspondiente a la Institución Educativa Inicial N°113 Karcacollo Asillo.

1.5 Variables

➤ V1: JUEGOS TRADICIONALES

Dimensiones:

- ✓ Didáctica pedagógica
- ✓ Político pedagógica
- ✓ Pedagógica didáctica

➤ V2: PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

Dimensiones:

- ✓ Matematiza situaciones
- ✓ Comunica y representa ideas matemáticas
- ✓ Razona y argumenta generando ideas matemáticas

1.5.1 Operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de Variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
JUEGOS TRADICIONALES	Didáctica pedagógica	• Durante las clases promover los juegos tradicionales, dejar que los niños interactúen con los juegos tradicionales, casuística para analizar los juegos tradicionales y matemática.	questionario	Ordinal Escala de Likert
	Político pedagógica	• Fomentar los juegos tradicionales con análisis imaginación y creatividad.	questionario	
	Pedagógica didáctica	• Relacionar los juegos tradicionales con patrones numéricos que permitan ejercer un análisis sobre los niños.	questionario	
PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	Matematiza situaciones	• por medio de los juegos tradicionales proponer secuencias matemáticas para su análisis .	questionario	Ordinal
	Comunica y representa ideas matemáticas	• por medio de los juegos tradicionales los niños expresan lo que entienden respecto a las indicaciones.	questionario	Escala de Likert
	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	• . por medio de los juegos tradicionales los niños ordenan, agrupan y buscan soluciones a lo encomendado	questionario	

Construcción por parte del autor

1.6 Hipótesis de la Investigación

1.6.1 Hipótesis general.

H₁ Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

H₀ Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

1.6.2. Hipótesis específica.

- HE₁ Los juegos tradicionales si influyen significativamente con la matematización de situaciones en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.
- HE₂ Los juegos tradicionales si influyen significativamente con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo Azángaro - Puno, 2020.
- HE₃ Los juegos tradicionales si influyen significativamente con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo Azángaro – Puno, 2020.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales.

(Cabezas & Perez, 2012); Toma por nomenclatura de investigación “Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en la I.E.I. Divino niño”, tornandose su desarrollo en la ciudad de Atuntaqui, la presente investigación tuvo como objetivo determinar como se relaciona los juegos tradicionales con los distinto modelos de aprendizaje de la I.E.I. Divino niño, en cuanto a su metodologia se desarrollo una investigación aplicada conteniendo el nivel descriptivo en fusión con la corelación para lo cual se aplicaron una encuesta por cada variable con su conrte transversal, para lo cual se llega a los resultados encamiando la conclusión, que se encuentra una relación positivía y significativa entre los juegos tradicionales y el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en la I.E.I. Divino niño en la ciudad de Atuntaqui.

(Echevarria, 2005); Toma por nomenclatura de investigación “Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza en el desarrollo integral de los infantes del municipio de Antures” tornandose su desarrollo en la ciudad que se encuentra en territorio venezolano, el principal objetivo general de la presente investigación es ver la relación que se obtiene de relacionar los juegos tradicionales y la alternativa de desarrollo integral de los infantes del municipio de Antures, en cuanto a su metodología se desarrollo una investigación aplicada conteniendo el nivel descriptivo en fusión con la corelación para lo cual se aplicaron una encuesta por cada variable con su conrte transversal, para lo cual se lleo a la siguiente conclusión, que existe una relación moderada entre los juegos tradicionales y el desarrollo integral de los infantes del municipio de Antures.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

(Arroyo, 2002); Toma por nomenclatura de investigación “Los juegos recreativos para un mejor aprendizaje significativo con la composición de nuevas áreas en los estudiantes del tercer grado de primaria en la I.E. Juan Lucio Soto”, esta investigación fue desarrollada en el pais, como su objetivo general tuvo el proposito obtener una relación que existe entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo con la composición de nuevas áreas en los estudiantes del tercer grado de primaria en la I.E. Juan Lucio Soto, en cuanto a

su metodología se desarrollo una investigación aplicada conteniendo el nivel descriptivo en fusión con la corelación para lo cual se aplicaron una encuesta por cada variable con su conrte transversal, para lo cual se lleo a la siguiente conclusión, baja relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo con la composición de nuevas áreas en los estudiantes del tercer grado de primaria en la I.E. Juan Lucio Soto.

(Silva, 2004); Toma por nomenclatura de investigación “El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa del juego en la I.E.Cleyla”, tuvo como zona de ejecución la capital del pais peruano Lima, la finalidad y objetivo general que contrae este gran artículo fue determinar la relación que existe entre El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa del juego en la I.E.Cleyla, en cuanto a su metodología se desarrollo una investigación aplicada conteniendo el nivel descriptivo en fusión con la corelación para lo cual se aplicaron una encuesta por cada variable con su conrte transversal, para lo cual se lleo a la siguiente conclusión, que existe regular relación entre El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa del juego en la I.E.Cleyla.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales al tener variedad de actividades, están enmarcados en la categoría de tradicionales debido a que son juegos o actividades que han perdurado en el tiempo, estos juegos han podido determinar patrones educativos culturales transmitiéndose de generación en generación como de abuela, padres, hijos. Lo más probable con cambios de nombres o variaciones en su ejecución, estos juegos son muy fáciles de entender y de adaptar a una situación debido que sus reglas son muy fáciles de aprender y recordar es por ello que se tienden a tener en cuenta durante mucho tiempo.

(Hormoza, 1993); la mayoría de todos los juegos tradicionales desarrollan y contienen características que permiten a los infantes a socializarse con su mundo exterior lo que permite que tengan un acercamiento con la sociedad, estos juegos tradicionales motivan a los niños a poder explorar, descubrir y comprender mejor la vida desde la experiencia y vivencia del juego mismo, estos juegos cumplen un propósito importante en la sociedad el cual es mantener al niño conectado frecuentemente con su sociedad.

En esta nueva era del siglo XXI se ha podido apreciar que los juegos tradicionales han sido particularmente erradicados de la sociedad debido a los avances tecnológicos, la aparición de los juegos digitales a través de un aparato tecnológico han ido generando el poco uso de los juegos tradicionales, esta nueva era de juegos digitales ha repercutido mucho en la educación de los niños y también los nuevos comportamientos de los niños, dejar de utilizar una herramienta que te puede reflejar movimientos corporales y de relación a practicar juegos que los realizas y ejecutas de forma sedentaria han traído muchos problemas a la sociedad en general, problemas de introversión, obesidad y demás problemas que los niños vienen atravesando.

Es importante resaltar que existen juegos tradicionales que son capaces de motivar al niño a poder desarrollar capacidades en el área del pensamiento, lo que también muy aparte de generar motivación en el juego genera conocimiento a los infantes, a lo que deducimos que existen juegos tradicionales que son como especie de mediadores en el aprendizaje del concepto del logro de razonamiento matemático.

2.2.1.1 Tipos de juegos tradicionales.

(Gonzales, 2011); Los juegos tradicionales en los niños son juegos que se han venido recreando de generación en generación familia tras familia desde tiempos muy antiguos, estos juegos se transmiten con la apreciación de otras personas y en la experiencia que tengas en el juego para dominar el juego, son reglamentados de forma muy básica, son juegos que los puedes ejecutar en un centro educativo, un barrio, tu vecindad, etc., lo que si se conforman en grupo de 2 a más personas para que se puedan dar lugar a ejecución.

Existen diversidades de juegos tradicionales en la cual se explicarán algunos de ellos a continuación:

- **Que pase el rey:**

Es un juego tradicional que se ejecutará con un mínimo de 6 infantes, para el presente juego dos de los jugadores de forma aleatoria se tomaran de sus manos y estiraran sus extremidades formando un puente

inmediatamente después los jugadores pasan por el medio de los dos niños que están entrelazando sus brazos, los dos niños que están agarrados de manos cantan una canción del juego que tendrá termino en la frase quedará y automáticamente el niño que cruzo en medio de ellos culminando la canción en la frase ya mencionada quedara le preguntaran que fruta escoge de las dos alternativas cada niño tendrá en su poder una fruta y así sucesivamente van formando detrás de cada niño formando al final dos equipos.

Una vez que los equipos ya quedan establecidos se trazara una línea en medio de los dos participantes que al principio cantaron y eligieron las frutas, automáticamente todos se cogen de la cintura y empiezan a ejercer fuerza el primer equipo que traspase la línea marcada perderá y automáticamente el equipo que jalo más fuerte será el ganador, se suele recompensar el esfuerzo con felicitaciones y un dulce para todos los niños por su energía y esfuerzo demostrado.

Este juego tiene el propósito de poder promover e incentivar a los niños a verificar la fuerza a ejercer poder contar cuantos niños conforman cada equipo, ver cuál es la línea que contiene más niños, verificar quienes ejercer más fuerza y ver habilidades que pueden formar un equipo a ganar el juego.

- **Canicas:**

Es un juego tradicional que se ejecutará con un mínimo de dos infantes, este juego es muy fácil de interpretar ya que los jugadores tiran las canicas hacia el hoyo previamente líneas marcadas. Una vez realizado ello el tiro más próximo al hoyo empezara primero a jugar, el propósito es meter la canica de base en el hoyo con la canica que se decidió jugar.

Este juego permite promover que los infantes describan el orden en el cual se va tirar las canicas, ver los ángulos de juego, la direccionalidad de los tiros por la motricidad fina, etc., despierta en los niños un criterio muy importante para la vida.

- **Salta soga:**

Es un juego tradicional que se ejecutará con un mínimo de tres infantes, este juego se lleva a cabo únicamente con el siguiente material que es una cuerda o una soga, cada niño deberá tomar el extremo de la soga y el sobrante saltar en medio de los movimientos circulares que den, cumple como propósito el juego de saltar, correr en un ambiente libre y espacioso.

A través de este juego se puede promover que los infantes despierten el interés por la matemática al contar los saltos que dan sus otros compañeros, puedan ver y verificar lo largo de la cuerda, y también desarrolla los movimientos corporales conjuntamente con la actividad física.

2.2.1.2 Dimensiones de los juegos tradicionales.

- **La dimensión didáctica pedagógica.**

(Meneses & Monge, 2001); Refleja para el niño en todas las edades relaciona el juego con la felicidad, se determina que algunas actividades y conocimientos por medio del juego el niño o infante llega a captar más las situaciones que se requiere que aprenda.

Los juegos tradicionales pretenden lograr la autonomía en los infantes y despertar la espontaneidad de los niños.

El juego, las actividades, cuentos y demás actividades desarrolladas en las I.E.I. son vitales para el desarrollo del niño despierta sus pensamientos cognitivos, libera su autonomía, aprende hacerse responsable de sus actividades, el juego forma parte de la formación del niño para poder lograr los aprendizajes deseados.

- **La dimensión político pedagógica.**

(Tamayo & Ramirez, 2010); Dando un enfoque político pedagógico podemos diferenciar que existen muchas normas, leyes a favor de los infantes a nivel mundial, el niño es considerado como una persona vulnerable por las organizaciones mundiales y para el estado de cada país, velando por su siempre desarrollo, motivando que todos los niños tienen derecho a una educación de calidad, erradicando el trabajo infantil de algunos sectores y países del mundo, velar por el bienestar del infante ahora en la actualidad es una obligación.

Los niños cumplen que su edad para conocer y adquirir todo el conocimiento posible es una etapa de crecimiento la educación inicial y educación primaria, a lo que diversas organizaciones del mundo velan porque esto sea así la Organización de las Naciones unidas por medio del UNICEF, se encargan de velar por los intereses y derechos de los niños a nivel mundial, mientras tanto el estado de cada país articula leyes y

normas en favor de los niños y su correcto desarrollo en la sociedad.

- **La dimensión pedagógico didáctica.**

La educación a un nivel pedagógico didáctica nace en las instituciones educativas de nivel inicial por el mismo hecho que los diseños curriculares que se llevan en los presentes centro de formación inicial desarrollan de manera pedagógica didáctica el fortalecimiento de aprendizaje de los niños a través de los juegos. Aparece como recurso el juego de la siguiente manera:

- Motivacional, procede juntando un grupo de manera aleatoria y dejar una actividad que deberán cumplirla trabajando en equipo.
- Socializar con temas de conversación en el tiempo de espera que existe entre una y otra actividad.

- El desplazamiento de un lugar a otro es importante en la educación inicial ya que lo convierte en actividad lúdica.

2.2.2 Pensamiento Lógico matemático:

(MINEDU, 2015); Los saberes y el conocimiento se sitúan en primera instancia en la primera infancia, la capacidad de ser observador, cuestionador y responder a esas cuestiones despiertan las actitudes cognitivas, quiere decir que el niño desde muy pequeño tiene la facilidad de desarrollar diversas actitudes, que por medio de la observación obtener respuestas y explorar más soluciones.

En las actividades de lógico matemática conducen a un pensamiento más creativo de los infantes, porque contempla una capacidad mejor de análisis y de respuesta, los diseños curriculares están diseñados para observar la participación de los niños en acciones diferentes una de ellas desarrollar la parte de razonamiento y lógica de infante mediante explorar su realidad por medio de situaciones que el niño tiene que cuantificar.

2.2.2.1 Situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de capacidades matemáticas

Los juegos cuentan con un rol muy importante en la vida de cada uno de los infantes, por lo mismo que el juego contribuye y se establece como actividades naturales que son propias del ser humano, mediante el juego se da la espontaneidad y se puede desarrollar más inclusivamente en grupos sociales los niños.

Los niños se desarrollan mediante el juego ya que, por medio del juego, los infantes pueden expresar sus emociones y sentimientos como alegría, euforia, tristezas, angustias, etc., el niño por medio del juego puede resolver problemas, solucionar conflictos, tan solo colocando en práctica diversos procesos mentales, es por ellos que los docentes son los encargados de promover constantemente los juegos por tiempos prolongados, y el docente debe de observar y acompañar a los niños en sus progresos en sus acciones que generan los infantes.

Al promover los juegos los docentes con el movimiento y su exploración los niños deben de desarrollar autonomía,

seguridad y buenos hábitos. Ya en esta etapa el juego se constituye como una acción pedagógica, porque ya diferencia de lo vivencial de lo concreto ya que el niño empieza a desarrollar nociones y procedimientos matemáticos muy básicos.

Se consideran actividades lúdicas a las siguientes acciones:

- A las actividades naturales donde se permita el desarrollo de los infantes aprender sus primeras experiencias de situaciones y destrezas.
- A las actividades que permiten que el infante se pueda hacer cuestionamientos y que lo motiven a encontrar una respuesta a ello.
- A las actividades que permitan asumir desafíos y pongan en marcha los procesos cognitivos.
- A las actividades que favorezcan a la intervención de procesos y apreciación de conocimientos matemáticos.

2.2.2.2 Competencias matemáticas

- Actúa y procesa los sucesos de forma y manera matemática cuando se dan situaciones de cantidades numéricas.
- Actúa y procesa los sucesos de forma y manera matemática en diversas situaciones de cambio y equivalencias.
- Actúa y procesa los sucesos de forma y manera matemática en situaciones de localización y movimientos.
- Actúa y procesa los sucesos de forma y manera matemática en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

2.2.2.3 Capacidades matemáticas

- **Matematiza situaciones**

Expresa directamente los problemas diversos a los modelos matemáticos que se relacionen directamente con los números y operaciones matemáticas.

- **Comunica y representa las ideas matemáticas**

Expresa el valor y significado de los números y las operaciones matemáticas de manera escrito u oral por medio del lenguaje matemático.

- **Elabora y usa estrategias**

Planifica, ejecuta estrategias a través de procedimientos de cálculos que se respaldan en diversos significados de las operaciones matemáticas.

- **Razona y argumenta generando ideas matemáticas**

Valida las conclusiones e hipótesis que se respaldan en resultados numéricos y en significado en lenguaje matemático.

2.3 Marco Conceptual

1. Aprendizaje

Es el conocimiento que se adquiere por medio de una enseñanza profesional o empírica que crea nuevas concepciones en tu intelecto que se pueden aprender por medio de las experiencias.

2. Cognitivo:

Son los procesos por el cual los seres humanos pueden asimilar el conocimiento que le permite darse cuenta de las adversidades y buscar solución a diversos problemas que se presenten.

3. Capacidad.

Es una aptitud que cuenta una persona para poder desarrollar una actividad definida, se dividen en varios aspectos, pero el dominio de alguna ciencia permite tener la capacidad para realizar algo.

4. competencia.

Es la disputa por querer lograr un objetivo antes que otra persona, permite resaltar la capacidad que tienen las personas para lograr un fin y las ganas y motivación que le ponen para lograrlo.

5. Comunicación.

Es un factor importante en los niños debido a ello pueden relacionarse por medio del mensaje y pueden mejorarlo de manera notable en el transcurso de su crecimiento y formación.

6. Juegos

Los juegos son estrategias positivas que ayudan a la formación de los niños, formando capacidades comunicativas, capacidades sociales y capacidades matemáticas.

7. Matemática

Es una ciencia que se encarga del estudio de entes abstractos que tienen procedimientos para su resolución y determinar un producto numérico en sí.

8. Motivación.

Son el esfuerzo de las emociones por querer lograr un fin, puede realizarse con palabras positivas y actitudes positivas que forman en el ser humano una mejor forma actitudinal para lograr las cosas.

CAPITULO III:

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

(Valderrama, 2013); consta de la utilización de un enfoque cuantitativa ya que recolecta la información, que lo convierte en una tesis de aplicación de tipo básica en la cual se necesita de diversa información para su aplicación posterior.

3.2. Diseño de investigación

(Hernandez & Sampieri, 2014); es una investigación descriptiva correlacional, la cual tiene la aplicación de instrumentos con una aplicación de instrumentos de corte transversal, aplicada para cada una de las variables de estudio.

3.3. Población y muestra

Consignando los datos completos a lo que se refiere población se obviará la muestra y se considera el total que hacen un número de 24 niños la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

Tabla 2
I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo

<i>AÑOS</i>	<i>AULA</i>	<i>NIÑOS</i>
<i>5 años</i>	<i>Verde</i>	<i>24</i>
	<i>total</i>	<i>24</i>

Construcción por parte del autor

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el presente estudio las variables utilizan fichas de observación dirigidos a los niños de Karcacollo Asillo - Azangaro – Puno, que permite determinar cómo los juegos tradicionales actúan y piensa matemáticamente, las fichas de observación se conforman por 21 preguntas que está relacionada a sus dimensiones e indicadores y cada una de estas preguntas deberán ser absueltas por la muestra poblacional determinada.

3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Es necesario de contar con equipo tecnológico como materiales para el uso de cálculo por lo que se requiere la utilización del software SPSS, el mismo que permitirá describir los resultados obtenidos, mientras que la suposición se utilizará Pearson como el correcto coeficiente para medir y luego de obtener los datos serán debidamente procesados.

CAPITULO IV:
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

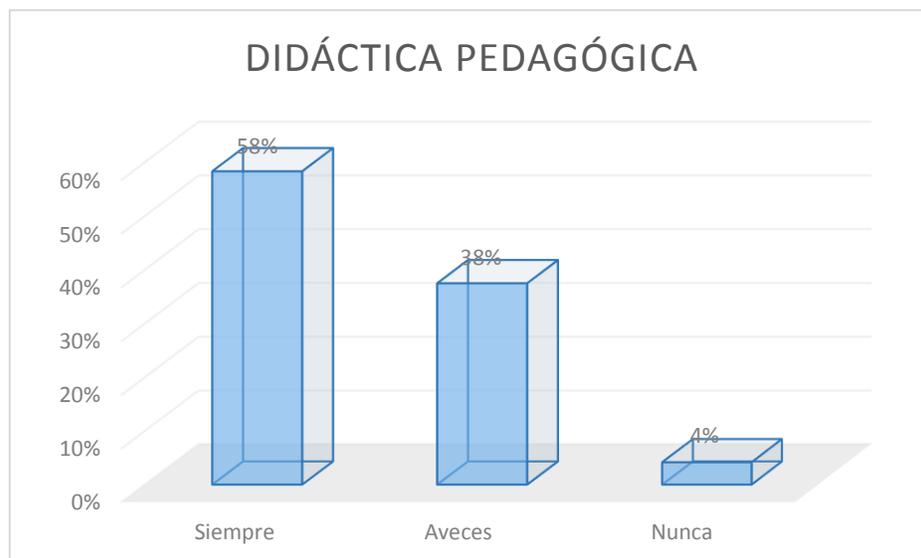
4.1. Presentación de resultados por Variable y dimensiones.

Tabla 3
Didáctica pedagógica

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	14	58%	58%	58%
	Aveces	9	38%	38%	96%
	Nunca	1	4%	4%	100%
	total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 1
Didáctica pedagógica



Construcción por parte del autor

Interpretación

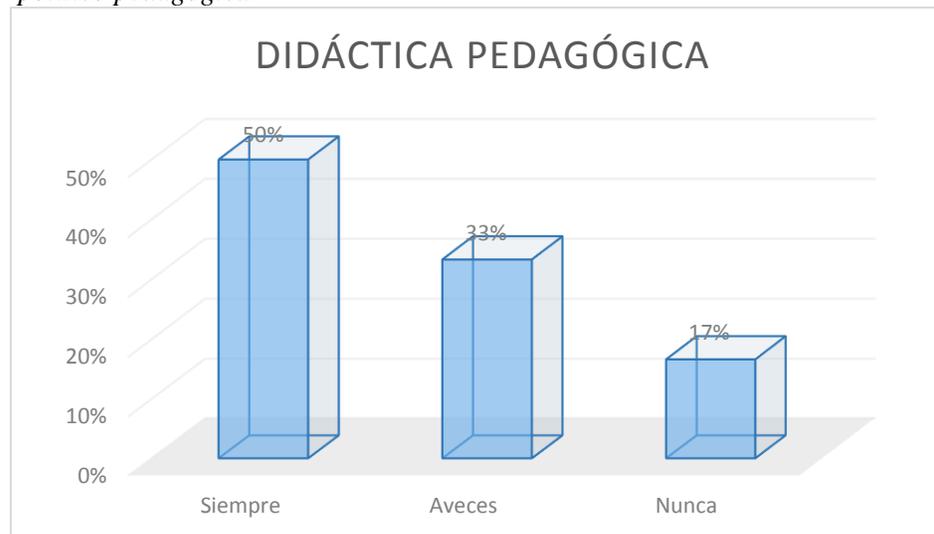
Se logra apreciar por medio de la tabla 3 y en evidencia del gráfico 1 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno, cuentan con un desenvolvimiento en el juego respecto a la dimensión didáctica pedagógica el 58% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 38% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 4% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la dimensión didáctica pedagógica de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

Tabla 4
Político pedagógica

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	12	50%	50%	50%
	Aveces	8	33%	33%	83%
	Nunca	4	17%	17%	100%
	total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 2
político pedagógica



Construcción por parte del autor

Interpretación

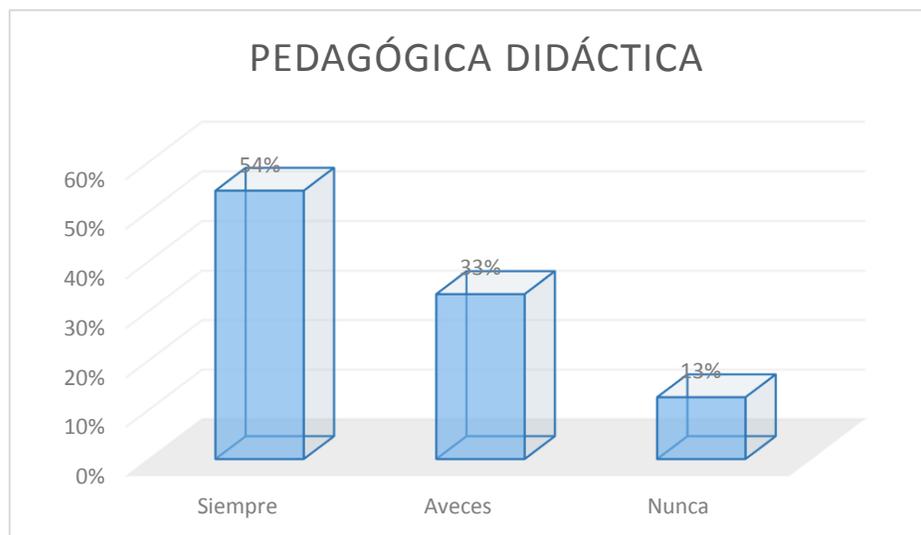
Se logra apreciar por medio de la tabla 4 y en evidencia del gráfico 2 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo, cuentan con un desenvolvimiento en el juego respecto a la dimensión político pedagógica el 50% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 33% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 17% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la dimensión político pedagógica de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

Tabla 5
Pedagógica didáctica

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	13	54%	54%
	Aveces	8	33%	88%
	Nunca	3	13%	100%
total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 3
pedagógica didáctica



Construcción por parte del autor

Interpretación

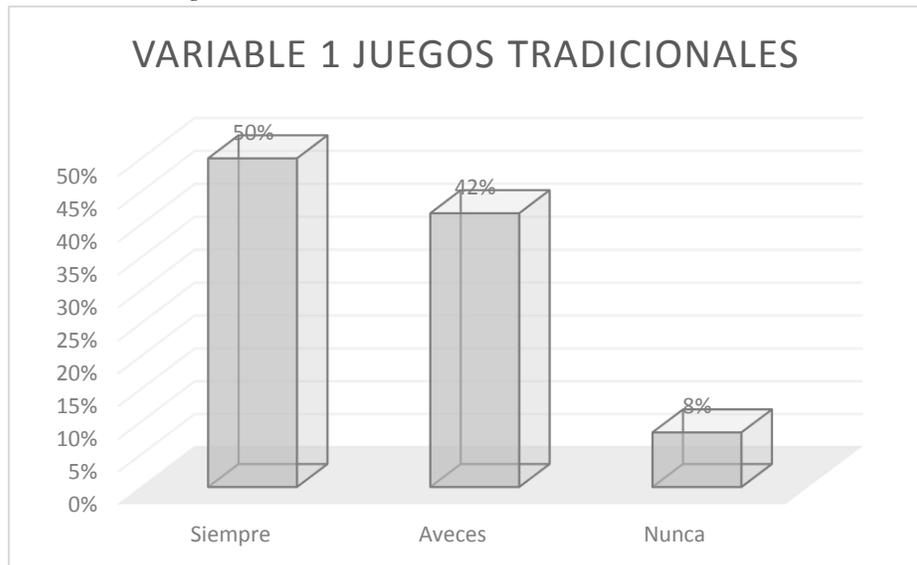
Se logra apreciar por medio de la tabla 5 y en evidencia del gráfico 3 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo, cuentan con un desenvolvimiento en el juego respecto a la dimensión pedagógica didáctica el 54% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 33% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 13% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la dimensión pedagógica didáctica de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

Tabla 6
Variable 1 Juegos tradicionales

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	12	50%	50%	50%
	Aveces	10	42%	42%	92%
	Nunca	2	8%	8%	100%
	total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 4
Variable 1 Juegos tradicionales



Construcción por parte del autor

Interpretación

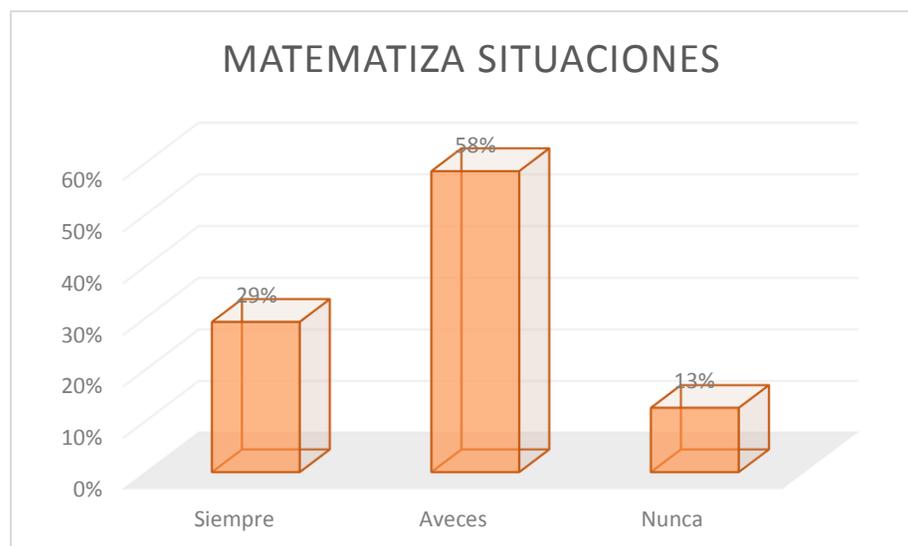
Se logra apreciar por medio de la tabla 6 y en evidencia del gráfico 4 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo, cuentan con un desenvolvimiento en el juego respecto a la variable juegos tradicionales el 50% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 42% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 8% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la variable juegos tradicionales de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

Tabla 7
matematiza situaciones

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	7	29%	29%
	Aveces	14	58%	88%
	Nunca	3	13%	100%
total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 5
matematiza situaciones



Construcción por parte del autor.

Interpretación

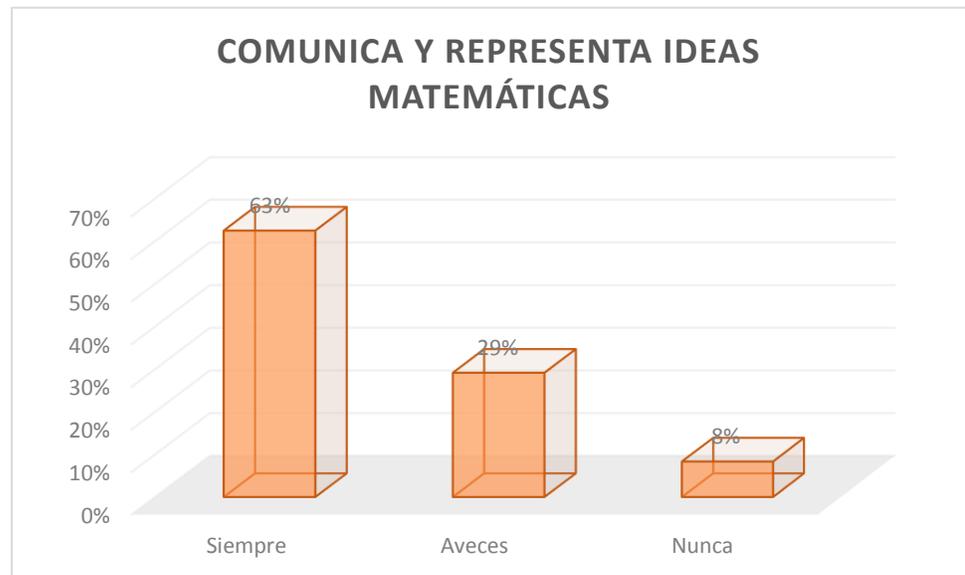
Se logra apreciar por medio de la tabla 7 y en evidencia del gráfico 5 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro, cuentan con un desenvolvimiento del pensamiento matemático respecto a la dimensión matematisa situaciones el 29% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 58% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 13% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la dimensión matematisa situaciones de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

Tabla 8
Comunica y representa ideas matemáticas

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	15	63%	63%	63%
	Aveces	7	29%	29%	92%
	Nunca	2	8%	8%	100%
	total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 6
Comunica y representa ideas matemáticas



Construcción por parte del autor

Interpretación

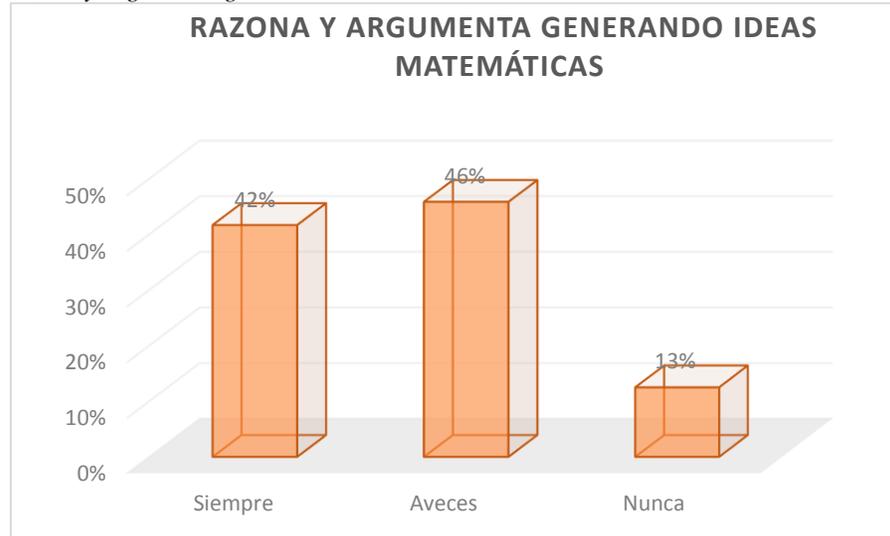
Se logra apreciar por medio de la tabla 8 y en evidencia del gráfico 6 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro, cuentan con un desenvolvimiento del pensamiento matemático respecto a la dimensión comunica y representa ideas matemáticas el 63% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 29% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 8% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la dimensión comunica y representa ideas matemáticas de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

Tabla 9
razona y argumenta generando ideas matemáticas

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	10	42%	42%
	Aveces	11	46%	88%
	Nunca	3	13%	100%
total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 7
razona y argumenta generando ideas matemáticas



Construcción por parte del autor

Interpretación

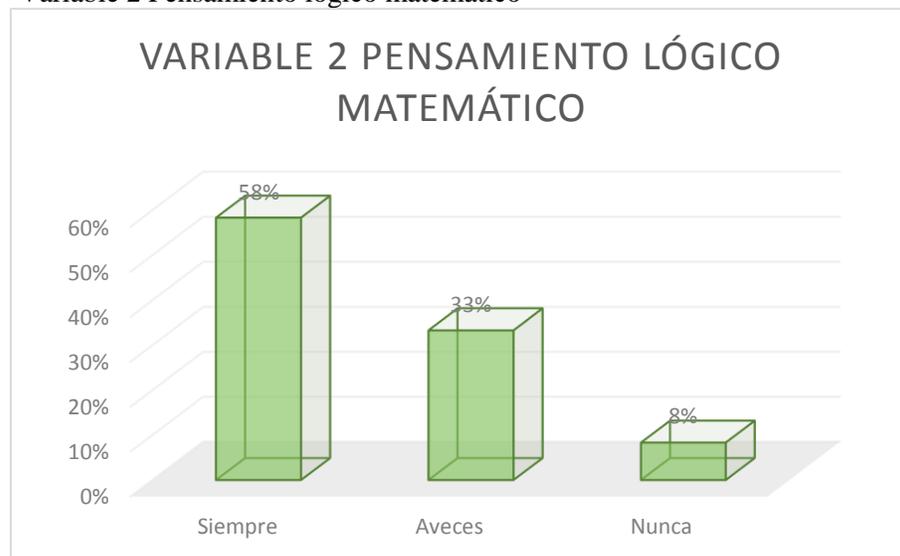
Se logra apreciar por medio de la tabla 9 y en evidencia del gráfico 7 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro, cuentan con un desenvolvimiento del pensamiento matemático respecto a la dimensión razona y argumenta generando ideas matemáticas el 42% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 46% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 13% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la dimensión razona y argumenta generando ideas matemáticas de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

Tabla 10
Variable 2 Pensamiento lógico matemático

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Siempre	14	58%	58%	58%
	Aveces	8	33%	33%	92%
	Nunca	2	8%	8%	100%
	total	24	100.00%	100.00%	

Construcción por parte del autor

Gráfico 8
Variable 2 Pensamiento lógico matemático



Construcción por parte del autor

Interpretación

Se logra apreciar por medio de la tabla 10 y en evidencia del gráfico 8 de los 24 niños participantes de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro, cuentan con un desenvolvimiento en el pensamiento matemático respecto a la variable pensamiento lógico matemático el 58% se sitúan en la alternativa de siempre, también se visualiza que el 33% se sitúan en la alternativa a veces y por último el 8% se sitúan en la alternativa nunca, estos resultados favorecen a la investigación ya que se evidencia que la gran parte de los niños responden a la variable pensamiento lógico matemático de manera positiva y mejoran su proceso de enseñanza. Toda esta información corresponde a los niños de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Hipótesis General

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H_1 Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro – Puno, 2020.
- H_0 Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

- **Coefficiente a utilizar**

El estadístico de T-Student será el instrumento idóneo para determinar la viabilidad de las hipótesis de esta investigación que se presentan en el vigente documento.

Tabla 11

T- Student juegos tradicionales y pensamiento lógico matemático

Valor Calculado	Valor Tabular	Grados de libertad	Sig.	Decisión
Tc=7.117	1,783	11	p=0.000	Sig. p<0.05

Construcción por parte del autor

Interpretación

La tabla 11, se consigue a través T Student tomando en consideración el valor calculado de 7,117 de la misma forma se obtiene el valor tabular siendo este de 1,783, al disentir y mostrar los resultados respecto a la T calculada es considerablemente en magnitud por encima del valor tabular se emana admitir la hipótesis alterna y aseverar que los juegos tradicionales si logran influenciar altamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

4.2.2. Hipótesis específica 1

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H_1 Los juegos tradicionales si influyen significativamente con matematizar situaciones en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro – Puno, 2020.

- H_0 Los juegos tradicionales no influyen significativamente con matematizar situaciones en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

- **Coefficiente a utilizar**

El estadístico de T-Student será el instrumento idóneo para determinar la viabilidad de las hipótesis de esta investigación que se presentan en el vigente documento.

Tabla 12

T- Student juegos tradicionales y matematiza situaciones

Valor Calculado	Valor Tabular	Grados de libertad	Sig.	Decisión $p < 0.05$
Tc=7.472	1,783	11	p=0.000	Sig.

Construcción por parte del autor

Interpretación

La tabla 12, se consigue a través T Student tomando en consideración el valor calculado de 7,472 de la misma forma se obtiene el valor tabular siendo este de 1,783, al disentir y mostrar los resultados respecto a la T calculada es considerablemente en magnitud por encima del valor tabular se emana admitir la hipótesis alterna y aseverar que los juegos tradicionales si logran influenciar altamente con matematizar situaciones en los infantes de 5 años de la I.E.I. N° 113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

4.2.3. Hipótesis específica 2

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H_1 Los juegos tradicionales si influyen significativamente con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo – Azangaro - Juliaca – Puno, 2020.

- H_0 Los juegos tradicionales no influyen significativamente con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

- **Coficiente a utilizar**

El estadístico de T-Student será el instrumento idóneo para determinar la viabilidad de las hipótesis de esta investigación que se presentan en el vigente documento.

Tabla 13

T- Student juegos tradicionales y comunica y representa ideas matemáticas				
Valor Calculado	Valor Tabular	Grados de libertad	Sig.	Decisión p<0.05
Tc=6.918	1,783	11	p=0.000	Sig.

Construcción por parte del autor

Interpretación

La tabla 13, se consigue a través T Student tomando en consideración el valor calculado de 6,918 de la misma forma se obtiene el valor tabular siendo este de 1,783, al disentir y mostrar los resultados respecto a la T calculada es considerablemente en magnitud por encima del valor tabular se emana admitir la hipótesis alterna y aseverar que los juegos tradicionales si logran influenciar altamente con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

4.2.4. Hipótesis específica 3

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H_1 Los juegos tradicionales si influyen significativamente con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro – Puno, 2020.
- H_0 Los juegos tradicionales no influyen significativamente con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

- **Coficiente a utilizar**

El estadístico de T-Student será el instrumento idóneo para determinar la viabilidad de las hipótesis de esta investigación que se presentan en el vigente documento.

Tabla 14

T- Student juegos tradicionales y razona y argumenta generando ideas matemáticas

Valor Calculado	Valor Tabular	Grados de libertad	Sig.	Decisión p<0.05
Tc=7.239	1,783	11	p=0.000	Sig.

Construcción por parte del autor

Interpretación

La tabla 14, se consigue a través T Student tomando en consideración el valor calculado de 7,239 de la misma forma se obtiene el valor tabular siendo este de 1,783, al disentir y mostrar los resultados respecto a la T calculada es considerablemente en magnitud por encima del valor tabular se emana admitir la hipótesis alterna y aseverar que los juegos tradicionales si logran influenciar altamente con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

4.3. **Discusión de resultados**

Constatar los resultados obtenidos en la investigación son importantes ya que es necesario tener evidencia que los juegos tradicionales si influyen significativamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020. A lo cual los niños responden de manera significativa a ambas variables y ayudan y fortalecen su aprendizaje.

En cuanto a las dimensiones de estudio respecto a la variable pensamiento lógico matemático se evidencia su positiva relación con los juegos tradicionales y es importante para fortalecer el tema de investigación en los menores que estudian en la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020.

CAPITULO V:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020. Se opta por considerar esta decisión debido que se obtuvo el valor de T-Student de 7.117.

- Los juegos tradicionales si influyen significativamente con matematizar situaciones en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020. Se opta por considerar esta decisión debido que se obtuvo el valor de T-Student de 7.472.
- Los juegos tradicionales si influyen significativamente con la comunicación y representación de ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020. Se opta por considerar esta decisión debido que se obtuvo el valor de T-Student de 6.918.
- Los juegos tradicionales si influyen significativamente con razona y argumenta generando ideas matemáticas en los infantes de 5 años de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro - Puno 2020. Se opta por considerar esta decisión debido que se obtuvo el valor de T-Student de 7.239.

5.2. Recomendaciones

- Se procede a recomendar de la importancia de las herramientas y juegos para optimizar por medio de los docentes el aprendizaje matemático a base de los juegos en los niños.
- Los docentes deben de intercalar los juegos tradicionales con los juegos actuales con la finalidad de promover el aprendizaje y al mismo tiempo fortalecer los conocimientos de pensamiento de lógico matemático de los infantes.
- La dirección de la I.E.I. N°113 Karcacollo Asillo - Azangaro, la implementación de talleres para docentes y padres de familia para tener en consideración el avance de aprendizaje de los niños.
- Los padres de familia deben participar activamente en actividades realizadas por la I.E.I. con la finalidad de mejorar un mejor desarrollo psicomotriz, moral, ética, valores y trabajo en equipo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arroyo, G. (2002). *Los juegos recreativos para un mejor aprendizaje significativo con la composición de nuevas áreas en los estudiantes del tercer grado de primaria en la I.E. Juan Lucio Soto*. Universidad del Centro de Huancayo.
- Cabezas, L., & Perez, Y. (2012). *Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años en la I.E.I. Divino niño*. Universidad Nacional de Quito.
- Echevarria, J. (2005). *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza en el desarrollo integral de los infantes del municipio de Antures*. Universidad Particular de Venezuela Caracas.
- Gonzales, U. (2011). *los juegos tradicionales como intermediarios para la enseñanza*. (Primera ed).
- Hernandez, F., & Sampieri, H. (2014). *Metodología de la investigación científica* (Mc Graw (ed.); Quinta edi).
- Hormoza, E. (1993). *Las características de los juegos tradicionales* (primera ed).
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *Dimensiones de los juegos tradicionales* (Primera ed).
- MINEDU. (2015). Rutas de aprendizaje, en referencia al área curricular de matemática. *Ministerio de Educación*, 43.
- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa del juego en la I.E.Cleyla. *GRADE, Grupo de Análisis Para El Desarrollo, 1*.

Tamayo, C., & Ramirez, A. (2010). *No Title* (Segunda ed).

Valderrama, M. (2013). *Estadística descriptiva para psicología* (C. Commons (ed.); primera ed).