



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y

PEDAGÓGICAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INFLUENCIA EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. SAGRADO
CORAZÓN DE JESÚS 278 TALAVERA ANDAHUAYLAS, 2021**

PRESENTADO POR:

BACH. CARLINA ROSA CABRERA LOPEZ

BACH. LIDA LIDY SULCA CISNEROS

ASESOR:

MGR. DANIEL ALBERTO GARCIA RODRIGUEZ

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

MOQUEGUA- PERÚ

2022

ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADOS	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....	VII
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.	11
2.2. Bases Teóricas.....	13
2.2.1 Juegos didácticos.....	13
2.1.1.1 El juego.....	14
2.1.1.2 Características del juego.....	15
2.1.1.3 Importancia del juego.....	16
2.1.1.4 Fundamentos del juego:.....	17
2.1.1.5 Clasificación de los juegos	20
2.2.2 El Aprendizaje	21
2.2.2.1. Aprendizaje significativo	21

2.2.2.2.	: Perfiles en el aprendizaje en los infantes.....	22
2.2.2.3.	: Características del aprendizaje significativo.	26
2.3	Marco Conceptual	27
CAPÍTULO III:.....		31
3.1.	Tipo de investigación.....	31
3.2.	Diseño de investigación	31
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
3.5.	Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	33
CAPÍTULO IV:.....		34
4.1.	Presentación de resultados por dimensiones y variables.....	34
4.3.	Discusión de resultados.....	55
CAPÍTULO V:.....		56
5.1.	Conclusiones	56
5.2.	Recomendaciones.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		59
ANEXOS		61
ANEXO N °1 INSTRUMENTO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....		61

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Operacionalización de Variables</i>	7
Tabla 2 I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús.....	32
Tabla 3 <i>Variable aprendizaje prueba de entrada</i>	34
Tabla 4 <i>Variable aprendizaje prueba de salida</i>	36
Tabla 5 <i>Dim. 1 reconoce y clasifica prueba de entrada</i>	37
Tabla 6 <i>Dim. 1 reconoce y clasifica prueba de salida</i>	39
Tabla 7 <i>Dim. 2 seriación prueba de entrada</i>	40
Tabla 8 <i>Dim. 2 seriación prueba de salida</i>	42
Tabla 9 <i>Dim. 3 noción de números prueba de entrada</i>	43
Tabla 10 <i>Dim. 3 noción de números prueba de salida</i>	45
Tabla 11 <i>T- Student de la variable juegos de aprendizaje y aprendizaje</i>	48
Tabla 12 <i>T- Student sobre los juegos didácticos y la dimensión reconoce y clasifica</i>	50
Tabla 13 <i>T- Student sobre los juegos didácticos y la dimensión seriación</i>	52
Tabla 14 <i>T- Student sobre los juegos didácticos y la dimensión noción de números</i>	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Variable aprendizaje prueba de entrada</i>	35
Gráfico 2 <i>Variable aprendizaje prueba de salida</i>	36
Gráfico 3 <i>Dim. 1 reconoce y clasifica prueba de entrada</i>	38
Gráfico 4 <i>Dim. 1 reconoce y clasifica prueba de salida</i>	39
Gráfico 5 <i>Dim. 2 seriación prueba de entrada</i>	41
Gráfico 6 <i>Dim. 2 seriación prueba de salida</i>	42
Gráfico 7 <i>Dim. 3 noción de números prueba de entrada</i>	44
Gráfico 8 <i>Dim. 3 noción de números prueba de salida</i>	45

RESUMEN

Esta investigación es considerada importante para la localidad donde fue aplicada cuya finalidad era identificar un problema identificado por los autores de la investigación que lleva como variables de investigación “Los juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de los en el distrito de Talavera Andahuaylas, 2021” en el desarrollo que se procede a desarrollar en la investigación se pretende tomar en cuenta el objetivo de investigación el cual es determinar la influencia de los juegos didácticos y el aprendizaje de los niños.

Se toma en cuenta para su desarrollo de un pre test y posteriormente un post test y es por ello que es considerada una investigación pre experimental por ver en tiempos diferentes si existe una diferencia significativa entre los resultados, para ello se necesitó de la participación de un total de 29 niños en la edad de 5 años de ambos sexos.

Los resultados obtenidos denotan que el aprendizaje y los juegos didácticos influyen entre sí por lo mismo que ambos hacen denotar mejor motivación para que el niño sienta la necesidad y las ganas de aprender y generar más conocimiento.

Palabras claves: aprendizaje, motivación, juegos didácticos

ABSTRACT

This research is considered important for the locality where it was applied, whose purpose was to identify a problem identified by the authors of the research that leads as research variables "Didactic games and their influence on learning in the district of Talavera Andahuaylas, 2021 "In the development that proceeds to be developed in the investigation, it is intended to take into account the objective of the investigation, which is to determine the influence of didactic games and the learning of 5-year-old children of the IEI Sacred Heart of Jesus Andahuaylas, 2021.

It is taken into account for its development of a pre test and later a post test and that is why it is considered a pre-experimental investigation to see at different times if there is a significant difference between the results, for this the participation of a total of 29 children in the age of 5 years of both sexes.

The results obtained denote that learning and didactic games influence each other for the same reason that both denote better motivation so that the child feels the need and desire to learn and generate more knowledge.

Keywords: learning, motivation, educational games.

INTRODUCCIÓN

Es muy importante ver en la actualidad problemas en el aprendizaje, es por ello que se pretende ver como los juegos didácticos influyen en el aprendizaje por lo que se desarrolla esta investigación tomando en cuenta una distribución de la información por capítulos tomando en cuenta el Capítulo I, la identificación del problema para su posterior pregunta de investigación, objetivos con las hipótesis, importancia y justificación y por último la identificación de las variables.

Capitulo II, debido a la investigación se pretende obtener información de las variables como son las bases teóricas, los antecedentes y la referencia de los términos que se detallan en el presente capítulo.

Capitulo III: se considera en la investigación en este capítulo el aspecto metodológico como es el diseño, el tipo investigativo y la muestra aplicar la investigación a través de las técnicas e instrumentos.

Capitulo IV: mediante este capítulo se puede observar los resultados que se obtienen a través del procesamiento de la información en la presente tesis.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción de la Realidad Problemática.

(MINEDU, 2016); sus artículos de coyuntura se logran evidenciar que en los últimos años el Perú viene consecuentemente atrayendo resultados poco alentadores en el nivel educativo, como indicador y medidor de la calidad educativa en el país se tiene el informe de los exámenes PISA, por medio de las calificaciones se tiene en cuenta el nivel inferior a calidad educativa que se tiene con otros países de América Latina. También se tienen otros indicadores de rendimiento que se aplican a nivel nacional dando como resultados bajos en rendimiento académico siendo solamente el 9% de todas las regiones del país que se encuentran en un nivel educativo suficiente y el otro 91% se encuentran en niveles de desarrollo. En el ranking de América nos encontramos en los últimos lugares por encima de El Salvador, Guatemala y Bolivia.

El problema en el Perú respecto a la calidad educativa no solamente se ve reflejada en la práctica docente en base a metodologías de enseñanza, si bien se sabe a nivel nacional contamos con distintas realidades respecto a la calidad de vida desde zonas totalmente urbanizadas hasta zonas rurales que se evidencian poca homogeneidad en el servicio educativo.

Esta brecha socioeconómica refleja la calidad de educación en el país, el tema de energía eléctrica y conectividad hacen que la diferencia en calidad educativa a nivel nacional cada año siga siendo más fuerte y consigo perjudica al país cuando se utilizan estos indicadores que permiten medir la calidad educativa en el Perú.

El ministerio de educación se preocupa cada año por este problema y toma medidas para la mejora constante de los niveles educativos, desde la capacitación docente para el uso correcto de nuevas tecnologías por medio de las TIC, hasta la construcción de nuevas edificaciones para que los estudiantes cuenten con instituciones realmente construidas para fines educativos y mejora de la calidad en la educación.

Es por ello que esta investigación preocupados por la baja calidad educativa pretende plantear estrategias que puedan motivar a los estudiantes a estudiar y mejorar sus índices actuales respecto a la educación.

1.2. Definición del Problema.

1.2.1 Problema general.

¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos y el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021?

1.2.2 Problema específico.

- ¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos y la dimensión reconoce y clasifica de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos y la dimensión seriación de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos y la dimensión noción de números de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de los juegos didácticos y el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

1.3.2 Objetivos específicos.

- Determinar la influencia de los juegos didácticos y la dimensión reconoce y clasifica de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.
- Determinar la influencia de los juegos didácticos y la dimensión seriación de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.
- Determinar la influencia de los juegos didácticos y la dimensión noción de números de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

1.4. Justificación e Importancia de la Investigación

Se justifica por que tiene la finalidad de contribuir a la sociedad con la investigación con la consigna de aportar estrategias para la mejora educativa por medio de los juegos didácticos.

En la parte de la teoría es preciso esclarecer el contenido del marco teórico para un mejor entendimiento sobre los juegos didácticos y el aprendizaje con la finalidad de tener contenido de fuentes confiables y poder debatir los resultados sin ninguna preocupación.

En la parte metodológica se manipularán las variables en el grupo de ejecución que son los niños. Donde se espera obtener resultados realmente positivos para contribuir el bienestar de la investigación.

En la parte práctica será de beneficio para la parte administrativa y docentes ya que se verificará si los juegos afectan de manera positiva a sus estudiantes y posteriormente fortalecer estrategias para incrementar el conocimiento en cada uno de los niños de 5 años de la presente I.E.I.

1.5 Variables

➤ V1: JUEGOS DIDÁCTICOS

Dimensiones:

- ✓ Sensoriales
- ✓ Motrices
- ✓ intelectuales

➤ V2: APRENDIZAJE

Dimensiones:

- ✓ Reconoce y clasifica
- ✓ Seriación
- ✓ Noción de número

1.5.1 Operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de Variables

LAS VARIABLES	LAS DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	MEDICIÓN POR ESCALA
JUEGOS DIDÁCTICOS	Sensoriales	<ul style="list-style-type: none"> • despierta el aprendizaje sensorial. 		
	Motrices	<ul style="list-style-type: none"> • movimientos gruesos, finos a través de la disponibilidad del juego. 	questionario	ordinal
	Intelectuales	Busca, investiga y evalúa		
APRENDIZAJE	Reconoce y clasifica	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los colores, las formas de las figuras geométricas 		
	Seriación	<ul style="list-style-type: none"> • identifica figuras que se presentan 		
	Noción de número	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica secuencias numéricas 	questionario	ordinal

Elaborada por el autor investigador

1.6 Hipótesis de la Investigación

1.6.1 Hipótesis general.

H₁ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

H₀ Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

1.6.2 Hipótesis específica.

- HE₁ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión reconoce y clasifica de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- HE₂ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión seriación de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- HE₃ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión noción de números de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales.

(Mosquera, 2010); todo este estudio llevo como título “Las estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza en estudiantes del primer grado de la escuela local de Barranquilla,2010” tuvo como lugar de ejecución la ciudad de Barranquilla, se plasma la búsqueda fundamental el cual es el determinar como las estrategias didácticas pueden fortalecer la enseñanza en estudiantes del primer grado de la escuela local de Brranquilla,2010, para poder obtener dichas afirmaciones se trabajo con estudiantes del primer grado tomando como muestra de investigación un total de 47 estudiantes de primer grado entre edades de 5 a 7 años de edad, los datos que se aplicaron son cuestionarios y encuestas los cuales fueron procesados mediante estadística inferencial llegando ala siguiente conclusión de investigación, el juego es un facilitador de aprendizaje y se afirma que si desarrolla capacidades en los estudiantes.

(Cabrera, 2010); todo este estudio llevo como título “Los juegos didácticos como estrategia pedagógica en las operaciones basadas al razonamiento matemático de los estudiantes de cuarto grado de primaria,2010”, tuvo como lugar de ejecución la ciudad de Carabobo, se plasma como objetivo fundamental el determinar como los juegos didácticos influyen en las operaciones basadas al razonamiento matemático de los estudiantes de cuarto grado de primaria,2010, para poder obtener dichas afirmaciones se trabajo con estudiantes del cuarto grado tomando como muestra de investigación un total de 30 estudiantes de cuarto grado entre edades de 9 a 10 años de edad, los datos que se aplicaron son cuestionarios y encuestas los cuales fueron procesados mediante estadística inferencial llegando ala siguiente conclusión de investigación que los juegos didácticos influyen de manera positiva en las operaciones basadas al razonamiento matemático de los estudiantes de cuarto grado de primaria,2010.

(Philco, 2009); todo este estudio llevo como título “los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo matemático de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la escuela Manuel Barea”, tuvo como lugar de ejecución la ciudad de la Paz en el pais de Bolivia, se plasma como objetivo fundamental de investigación el determinar .como influyen los jogos didácticos en el desarrollo matemático de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la escuela Manuel Barea, para poder

obtener dichas afirmaciones se trabajo con estudiantes del primer grado tomando como muestra de investigación un total de 60 estudiantes de cuarto grado entre edades de 6 a 8 años de edad, los datos que se aplicaron son cuestionarios y encuestas los cuales fueron procesados mediante estadística inferencial llegando ala siguiente conclusión de investigación que los juegos didácticos influyen en la autonomia del desarrollo matemático de los estudiantes del primer grado de educación primaria

2.1.2. Antecedentes nacionales.

(Alván & Bruguero, 2014); todo este estudio llevo como título “El material didáctico y como interviene con el aprendizaje de estudiantes de la I.E. Niños del saber,2014”, tuvo como lugar de ejecución la ciudad de la Iquitos, se plasma buscar objetividad respecta al determinar como interviene el material didáctico en el aprendizaje de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I.E. Niños del saber,2014, para poder obtener dichas afirmaciones se trabajo con estudiantes del primer grado tomando como muestra de investigación un total de 30 estudiantes de cuarto grado entre edades de 5 a 6 años de edad, los datos que se aplicaron son cuestionarios y encuestas los cuales fueron procesados mediante estadística inferencial llegando ala siguiente conclusión de investigación que el material didáctico si interviene de grafía positiva para

el aprendizaje en referencia a los alumnos pertenecientes al primer grado del nivel primario del centro educacional Niños del saber,2014.

(Lezema, 2011); todo este estudio llevo como título “Los juegos didácticos y su influencia del enfoque significativo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Republica Federal Socialista,2011”, tuvo como lugar de ejecución la ciudad de la Chimbote, se plasma buscar objetividad respecta al determinar como influye ñps juegos didácticos en el enfoque significativo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Republica Federal Socialista,2011. Para poder obtener dichas afirmaciones se toman como muestra de investigación un total de 12 estudiantes de cuarto grado entre edades de 8 a 9 años de edad, los datos que se aplicaron son cuestionarios y encuestas los cuales fueron procesados mediante estadística inferencial llegando ala siguiente conclusión de investigación que los juegos didácticos si influyen en el enfoque significativo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Republica Federal Socialista,2011.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 Juegos didácticos

El juego es importante para el crecimiento de los infantes debido que se complementa con las estrategias educativas que por lo cual permite desarrollar capacidades motoras y mejora del pensamiento cognitivo.

(Oviedo, 2008); Mediante los juegos didácticos se utilizan diversos recursos como lo es el lenguaje, creatividad, imaginación, análisis, pensamientos abstractos, monitoreo, evaluación, etc. Ahora todos estos recursos se dan por medio del conocimiento adquirido por el infante en su crecimiento.

(Moreno, 2009); los juegos didácticos son especiales para el desarrollo de los infantes, la interacción con los juegos permite que puedan ejercer autonomía por medio de las reglas o normas de los juegos, el conocimiento y el aprendizaje esta en cada acción que ejecutan en los juegos debido que las experiencias la convierten en conocimiento porque ya saben de

qué consiste los juegos y generan nuevas estrategias para una distinta ocasión.

2.1.1.1 El juego

(Batllori, 2006); manifiesta el autor que el juego es una acción que por la cual se crean hábitos en el infante, se da de forma natural y voluntaria desarrollando en beneficio las capacidades motoras en el cuerpo del infante, mediante la acción y práctica de los juegos crean valores, capacidades y habilidades para su beneficio.

(Farfán, 2010); manifiesta que el juego va perdiendo su valor en cuanto la persona va creciendo y deduciendo que de diversión se convierte en pasatiempo, mientras para los infantes son actividades que necesitan ejecutar de manera voluntaria para desarrollar su motivación y personalidad.

(Philco, 2009); indica que los docentes deben de utilizar constantemente el juego en el proceso de crecimiento del infante en la educación inicial, ya que es una herramienta que favorece el aprendizaje en el infante, el juego en el nivel infantil cuenta

con una gran responsabilidad en lo que se refiere a la formación integral del infante.

2.1.1.2 Características del juego.

(Moreno, 2009); el juego es parte de ser del infante ya que se considera una actividad innata que desarrolla el niño en toda su etapa de crecimiento, mediante el juego desarrolla un aprendizaje más didáctico y su formación a beneficio de su desarrollo integral.

(Philco, 2009); son las actividades recreacionales que tienen la finalidad de despertar en el infante destrezas corporales y mentales con el único objetivo de despertar aspectos cognitivos y puedan reposar de usar todos sus sentidos y percepciones en el juego.

(Roa, 2007); Para poder ejecutar de manera óptima los juegos se necesita de mucha energía para su proceso de ejecución, la energía es necesaria para ejecutar movimientos diversos que se tienen que realizar en el procedimiento del juego, a lo que fortalece el sistema muscular de los infantes y mantener

un hábito de vida adecuado al ejecutar movimientos físicos que son beneficiosos en gran magnitud para todos los niños.

Ya especificando todo lo bueno que vierten distintos autores sobre las características positivas del juego se llega a concluir que el juego es libre, así como también el juego produce uso de la imaginación y la fantasía, el juego genera fortalecimiento muscular y provoca satisfacción y por último el tiempo ayuda a medir espacios y tiempo.

2.1.1.3 Importancia del juego

(Acosta, 2013); cumple con la importancia de que los infantes conozcan el valor del juego y lo beneficioso que es para su desarrollo de capacidades, mediante el juego el niño puede maniobrar y perfeccionar movimientos que fomentan un mejor desarrollo de deportes o actividad que complementa la formación del infante a lo que se considera importante al juego ya que permite llegar a la comprensión de la realidad.

(Calero, 2008); por medio del juego el niño logra obtener una mejor relación con la sociedad, mediante el juego se

comunican, realizan amistades y se socializan con la finalidad de buscar solución a los problemas que se presentan en el transcurso del juego, las experiencias que vive el niño por medio del juego son positivas para generar su autonomía en el infante.

2.1.1.4 Fundamentos del juego:

- **Fundamentos biológicos:**

Se refiere al ser humano en especial al niño como la estructura orgánica que poseen y que a su vez van fortaleciendo sus sistemas internos desde el punto de vista de la anatomía, como fundamento biológico se busca conseguir un equilibrio constante entre los sistemas y los órganos lo que produce el metabolismo y el parte biológica que se pretende entender.

Para culminar el concepto de fundamento biológico se refiere que es el equilibrio de la energía del infante que debe de distribuir a su mejor manera en el organismo de cada uno de los infantes.

- **Fundamentos psicológicos:**

Los fundamentos psicológicos que conlleva la realización de los juegos es que se tiene que tratar especialmente los procesos cognoscitivos y diagnosticar la conducta de los infantes al momento de ejecutar cierta actividad, el autor también indica que los fundamentos psicológicos por medio de la conducta permite obtener conocimientos de los juegos que se ejecutan, una conducta positiva permite alcanzar autonomía en el infante y madurez en las decisiones y acciones que tome el infante respecto a una situación.

- **Fundamentos sociales:**

(Acosta, 2013); el ser humano por naturaleza es un ser sociable que tiene que estar en constante comunicación con su entorno para desarrollarse de manera correcta, la necesidad de comunicarse y socializarse es satisfacer necesidades básicas, es comprobado que los seres

humanos al sentirse solos desarrollan problemas psicológicos, a lo que se deduce que el hombre deja de vivir cuando deja de vivir en comunidad.

- **Fundamentos cognitivos:**

Cuando se habla de fundamentos cognitivos se dice estrictamente que está relacionado con las estructuras mentales que las expresan mediante la comunicación oral, pero con un nivel intelectual ya en proceso de generar competencias y mejorar su fluidez e inteligencia.

(Calero, 2008); todo desarrollo cognitivo es un proceso mental tiende a mejorar por medio de los juegos son los más idóneos para mejorar el proceso cognitivo en los infantes ya que esa edad es importante para fomentar y desarrollar habilidades cognitivas en los infantes ya que es considerada una edad muy buena para la absorción de conocimiento a base de la experimentación. Ya que el juego es el vehículo que va permitir al infante interactuar y relacionarse para fortalecer dichas capacidades.

2.1.1.5 Clasificación de los juegos

- **Juegos funcionales**

Son todos aquellos juegos que cuentan con movimientos poco bruscos de las partes del cuerpo humano como la cabeza, saltar, correr, caminar, etc.

- **Juegos de ficción.**

Son todos aquellos juegos que los infantes se meten en personajes un poco alejado de su realidad como por ejemplo juegos que se caractericen como un príncipe, un villano, un luchador, etc.

- **Juegos receptivos.**

Son todos aquellos juegos que los infantes utilizan su pensamiento cognitivo para desarrollar el juego como por ejemplo dibujar, o describir una situación.

2.2.2 El Aprendizaje

2.2.2.1. Aprendizaje significativo

(Lezema, 2011); manifiesta que el aprendizaje significativo genera una mejora intelectual desde lo funcional, se impulsa el aprendizaje por medio de la motivación interna y externa que se pueda prestar en la sociedad, un estudiante realmente comprometido al aprendizaje se enfocará en buscar en mejor rendimiento a base de las estrategias adquiridas para seguir logrando sus capacidades.

(Gonzales, 2006); considera que el aprendizaje significativo genera capacidades y confianza a las personas, la confianza se comprende en los primeros años de crecimiento del infante ya que pierde los miedos de socialización con su entorno y desarrolla formas de comunicarse y hacerse entender por el entorno.

Los niveles de aprendizaje suelen ser muy diferenciados, es decir pueden existir distintos niños con facilidad para aprender una actividad, pero otros infantes tienen mejores capacidades de desarrollar otras, es decir las personas tienen distintos talentos.

2.2.2.2.: Perfiles en el aprendizaje en los infantes

- **Dominio cognitivo:**

(Ramirez, 2009); manifiesta que los niños desarrollan su pensamiento cognitivo por el hecho de su asimilación de la información que la transforma en conocimiento, cuando el niño tiene la información y la entiende empieza a utilizar su pensamiento cognitivo para analizar dicha teoría y por medio de la experimentación ir descubriendo lo dicho de forma práctica.

(Cabrera, 2010); se identifica un mejor desarrollo cognitivo en el infante cuando logra entrar en una etapa de madurez intelectual, y llegan a ella cuando dejan de aprender de forma empírica e ingresan a la escuela donde llevan un mejor manejo y metodología de enseñanza por medio de estrategias didácticas que fortalece su pensamiento cognitivo del infante.

Cuando el niño alcanza un correcto desarrollo cognitivo es capaz de realizar actividades sin problema por medio de su experiencia.

- **Dominio de comunicación:**

(Philco, 2009); la comunicación se desarrolla en un infante cuando este tiene dominio y comprensión de los fonemas, su vocabulario fortalecido le permite crear oraciones y frases que puedan generar un dialogo.

(Philco, 2009); a la edad de los 4 años el infante ya tiene la capacidad de empezar a describir de forma oral los objetos que utiliza en su vida diaria en este casado basados en el juego.

(Lezema, 2011); los niños cuando desarrollan la comunicación generan autonomía en algunos aspectos de acuerdo a su edad como por ejemplo toma decisiones solo para las actividades que estén a su alcance de solucionar o mejorar, para generar la autonomía es necesario la interacción de los padres de familia y los docentes a cargo ya que ellos son los facilitadores del conocimiento y pueden intuir al niño a diferenciar las cosas ya sea en la parte personal o en la parte académica, es necesario una evaluación y monitoreo constante al infante para ver su desenvolvimiento si es positivo o es negativo.

- **Dominio afectivo:**

(Lezema, 2011); los niños a la edad de 4 a los 8 años se guían de sus comportamientos por medio de las emociones, quiere decir que el niño tiene la capacidad de percepción de las emociones de su entorno, lo cual produce que se genere un comportamiento del infante ante diversas situaciones, el afecto puede producir un niño que socialice de manera rápida y tener en cuenta que si hay poco afecto en entorno del infante se crea un comportamiento basado en la timidez y sea introvertido.

(Philco, 2009); quienes velan por los intereses del infante son sus familiares mayores, ya que ellos son los designados a enseñar los valores y costumbres al niño en su primera etapa pre escolar, con sus saberes previos forman parte de la personalidad del infante que se verá reflejada más adelante con la interacción de otros elementos que garantizan desarrollar la personalidad del infante hacia su madurez.

- **Dominio psicomotriz:**

Es una edad muy complicada d los infantes hasta los 8 años de edad, ya que los niños demuestran mucha energía al momento de ejecutar sus actividades, cada movimiento con brusquedad se va perfeccionando en el transcurrir de los años, puliendo sus movimientos motores gruesos y los más importantes lo movimientos motores finos que apoyan al pre escritura y puedan los niños a comunicarse no solamente verbalmente si no mediante la escritura.

(Cabrera, 2010); el tan solo hecho que los niños caminen, salten, corran, bailen, o realicen movimientos fáciles de evidenciar, quiere decir que el infante desarrolla habilidades motrices, el perfeccionamiento de sus movimientos y la coordinación la alcanzaran con la práctica o la experimentación constante de estos movimientos.

(Lezema, 2011); el niño se expresa y comunica por medio de las actividades motoras y físicas.

2.2.2.3.: Características del aprendizaje significativo.

(Mejia, 2006); aprender de forma significativa se caracteriza por diferentes factores y elementos los cuales son los siguientes:

- Permite que las personas aprendan de manera individual o autónoma, quiere decir por sí mismos.
- Mediante este mecanismo permite que las personas puedan entender y aprender de una manera más efectiva y rápida.
- Los estímulos se identifican y se dan de manera externa.
- Mediante este proceso se adquieren nuevos conocimientos y se pueden complementar con el saber previo.
- Aplica esquemas que permite armar el conocimiento.
- Forma autonomía y personalidad por medio de la experimentación personal.

2.3 Marco Conceptual

1. Aprendizaje significativo:

El aprendizaje significativo genera una mejora intelectual desde lo funcional, se impulsa el aprendizaje por medio de la motivación interna y externa que se pueda prestar en la sociedad, un estudiante realmente comprometido al aprendizaje se enfocará en buscar en mejor rendimiento a base de las estrategias adquiridas para seguir logrando sus capacidades.

2. Dominio afectivo:

los niños a la edad de 4 a los 8 años se guían de sus comportamientos por medio de las emociones, quiere decir que el niño tiene la capacidad de percepción de las emociones de su entorno, lo cual produce que se genere un comportamiento del infante ante diversas situaciones, el afecto puede producir un niño que socialice de manera rápida y tener en cuenta que si hay poco afecto en entorno del infante se crea un comportamiento basado en la timidez y sea introvertido.

3. Dominio cognitivo:

Manifiesta que los niños desarrollan su pensamiento cognitivo por el hecho de su asimilación de la información que la transforma en conocimiento, cuando el niño tiene la información y la entiende empieza a utilizar su pensamiento cognitivo para analizar dicha teoría y por medio de la experimentación ir descubriendo lo dicho de forma práctica.

4. Dominio de comunicación:

La comunicación se desarrolla en un infante cuando este tiene dominio y comprensión de los fonemas, su vocabulario fortalecido le permite crear oraciones y frases que puedan generar un dialogo.

5. Dominio Psicomotriz:

Es una edad muy complicada de los infantes hasta los 8 años de edad, ya que los niños demuestran mucha energía al momento de ejecutar sus actividades, cada movimiento con brusquedad se va perfeccionando en el transcurrir de los años, puliendo sus movimientos motores gruesos y los más importantes lo movimientos motores finos que apoyan al pre escritura y puedan los niños a comunicarse no solamente verbalmente si no mediante la escritura.

6. Fundamentos biológicos

Se refiere al ser humano en especial al niño como la estructura orgánica que poseen y que a su vez van fortaleciendo sus sistemas internos desde el punto de vista de la anatomía, como fundamento biológico se busca conseguir un equilibrio constante entre los sistemas y los órganos lo que produce el metabolismo y el parte biológica que se pretende entender.

7. Fundamentos cognitivos.

Cuando se habla de fundamentos cognitivos se dice estrictamente que está relacionado con las estructuras mentales que las expresan mediante la comunicación oral, pero con un nivel intelectual ya en proceso de generar competencias y mejorar su fluidez e inteligencia.

8. Fundamentos psicológicos.

Define los fundamentos psicológicos que conlleva la realización de los juegos es que se tiene que tratar especialmente los procesos cognoscitivos y diagnosticar la conducta de los infantes al momento de ejecutar cierta actividad, el autor también indica que los fundamentos psicológicos por medio de la conducta permite obtener conocimientos de los juegos que se ejecutan, una

conducta positiva permite alcanzar autonomía en el infante y madurez en las decisiones y acciones que tome el infante respecto a una situación.

9. Fundamentos sociales:

El ser humano por naturaleza es un ser sociable que tiene que estar en constante comunicación con su entorno para desarrollarse de manera correcta, la necesidad de comunicarse y socializarse es satisfacer necesidades básicas, es comprobado que los seres humanos al sentirse solos desarrollan problemas psicológicos, a lo que se deduce que el hombre deja de vivir cuando deja de vivir en comunidad.

10. Juegos:

El juego es una acción que por la cual se crean hábitos en el infante, se da de forma natural y voluntaria desarrollando en beneficio las capacidades motoras en el cuerpo del infante, mediante la acción y práctica de los juegos crean valores, capacidades y habilidades para su beneficio.

CAPÍTULO III:

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

(Hernandez & Sampieri, 2014); pertenece a ser cuasi experimental de enfoque aplicado a lo que tomarán las variables como instrumento para experimentar las reacciones de los infantes respecto al estudio de los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

3.2. Diseño de investigación

(Hernandez & Sampieri, 2014); considerándose de diseño es cuasi experimental ya que en el presente estudio determinaremos la causa y los efectos del problema que se ha designado, todo ello mediante los estudiantes que fueron seleccionados para representar los resultado de la investigación.

3.3. Población y muestra

La población se define como el conjunto de personas que socializan y comunican de manera común, no importando la edad, raza o género de la persona, en esta ocasión se considera toda la población como muestra por lo que se han tomado el total de un aula con el número de matriculados haciendo la cantidad de 29 niños.

Tabla 2

Muestra establecida

<i>PERÍODO</i>	<i>EQUIPO</i>	<i>ALUMNOS</i>
<i>5 años</i>	<i>A</i>	<i>29</i>
	<i>total</i>	<i>29</i>

Elaborada por el autor investigador

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas que se utilizan son de aplicación directa en esta ocasión se permite utilizar en la presente investigación la encuesta:

Encuesta, es un instrumento que garantiza la obtención de información real y aplicada en el tiempo de ejecución del estudio, es una técnica muy confiable en las investigaciones,

3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Al aplicarse las encuestas se procesan los datos en el estadístico SPSS. Con la finalidad de ordenar los datos obtenidos, acompañarlos con gráficos y tablas de frecuencia para entender los resultados y procesar las interpretaciones y verificar si las suposiciones de hipótesis son correctas.

CAPÍTULO IV:
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados por dimensiones y variables.

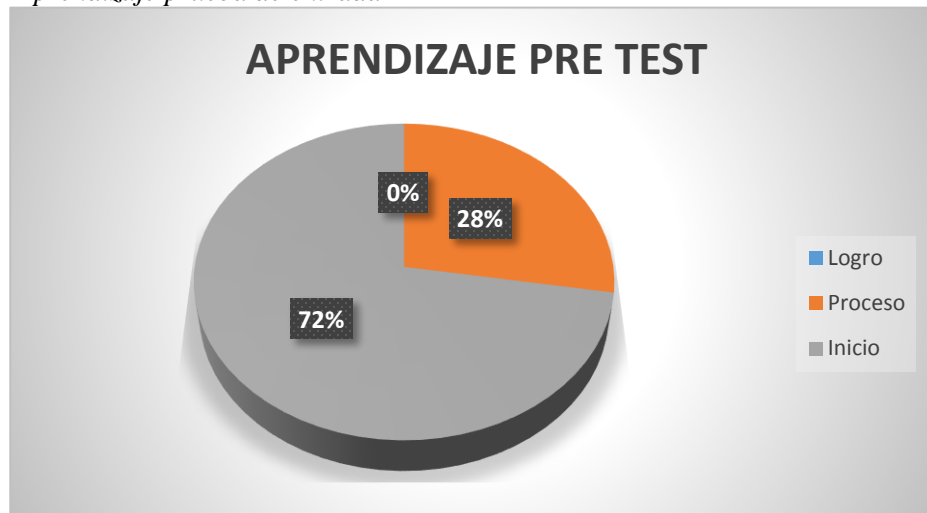
Tabla 3
Aprendizaje prueba de entrada

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	0	0%	0%	0%
	Proceso	8	28%	28%	28%
	Inicio	21	72%	72%	100%
	total	29	100.00%	100.00%	

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 1

Aprendizaje prueba de entrada



Elaborada por el autor investigador

Interpretación

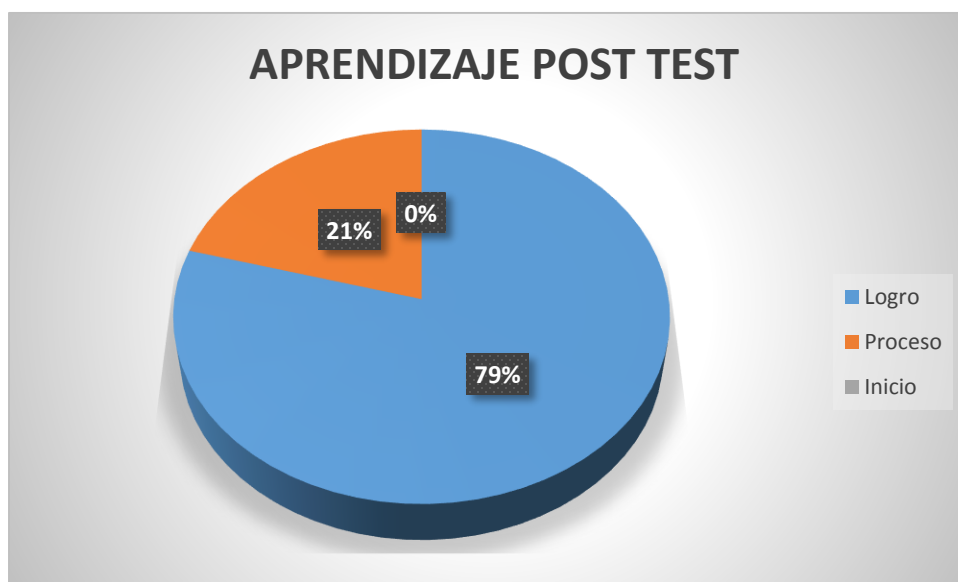
Se logra obtener información a través de la tabla 3 y por medio del gráfico 1 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de entrada en cuanto a la variable aprendizaje que el 72% se ubican en contexto de un nivel de inicio, en cuanto el 28% se localizan en un nivel de proceso y por último el 0% se sitúan en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la variable aprendizaje.

Tabla 4
Aprendizaje prueba de salida

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	23	79%	79%	79%
	Proceso	6	21%	21%	100%
	Inicio	0	0%	0%	100%
	total	29	100.00%	100.00%	

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 2
Aprendizaje prueba de salida



Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Se logra obtener información a través de la tabla 4 y por medio del gráfico 2 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de salida en cuanto a la variable aprendizaje que el 0% se sitúa en un nivel de inicio, en cuanto el 21% se localizan en un nivel de proceso y por último el 79% se localizan en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la variable aprendizaje.

Tabla 5

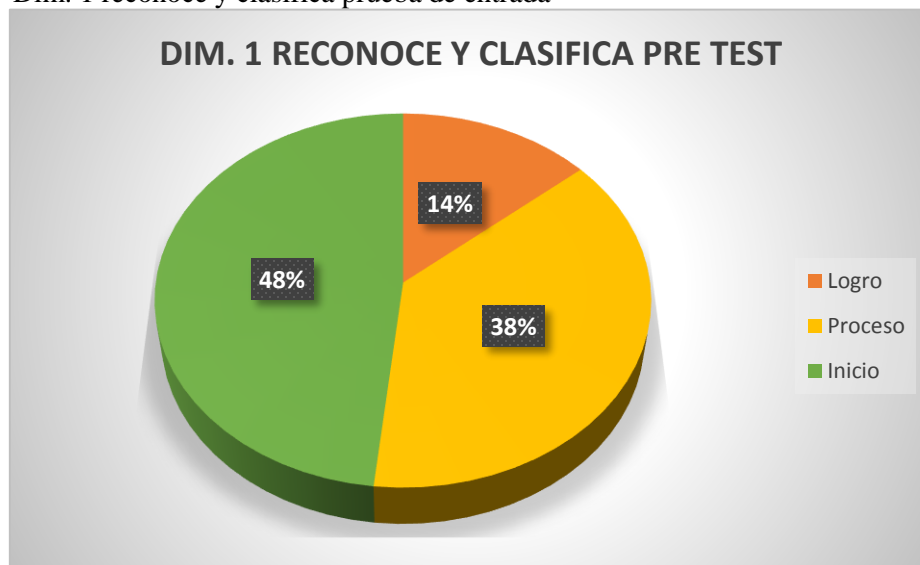
Dimensión 1 reconoce y clasifica prueba de entrada

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	4	14%	14%	14%
	Proceso	11	38%	38%	52%
	Inicio	14	48%	48%	100%
	total	29	100.00%	100.00%	

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 3

Dim. 1 reconoce y clasifica prueba de entrada



Elaborada por el autor investigador.

Interpretación

Se logra obtener información a través de la tabla 5 y por medio del gráfico 3 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de entrada en cuanto a la dimensión 1 reconoce y clasifica que el 48% se ubican en contexto de un nivel de inicio, en cuanto el 38% se localizan en un nivel de proceso y por último el 14% se localizan en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la dimensión reconoce y clasifica.

Tabla 6

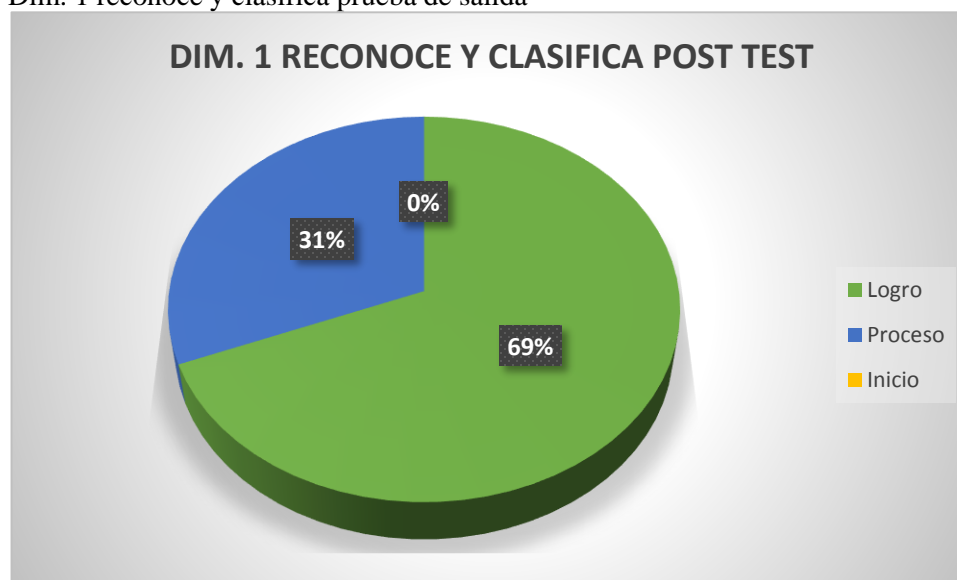
Dim. 1 reconoce y clasifica prueba de salida

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	20	69%	69%	69%
	Proceso	9	31%	31%	100%
	Inicio	0	0%	0%	100%
	total	29	100.00%	100.00%	

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 4

Dim. 1 reconoce y clasifica prueba de salida



Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Se logra obtener información a través de la tabla 6 y por medio del gráfico 4 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de salida en cuanto a la dimensión reconoce y clasifica que el 0% se ubican en contexto de un nivel de inicio, en cuanto el 31% se localizan en un nivel de proceso y por último el 69% se localizan en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la dimensión reconoce y clasifica.

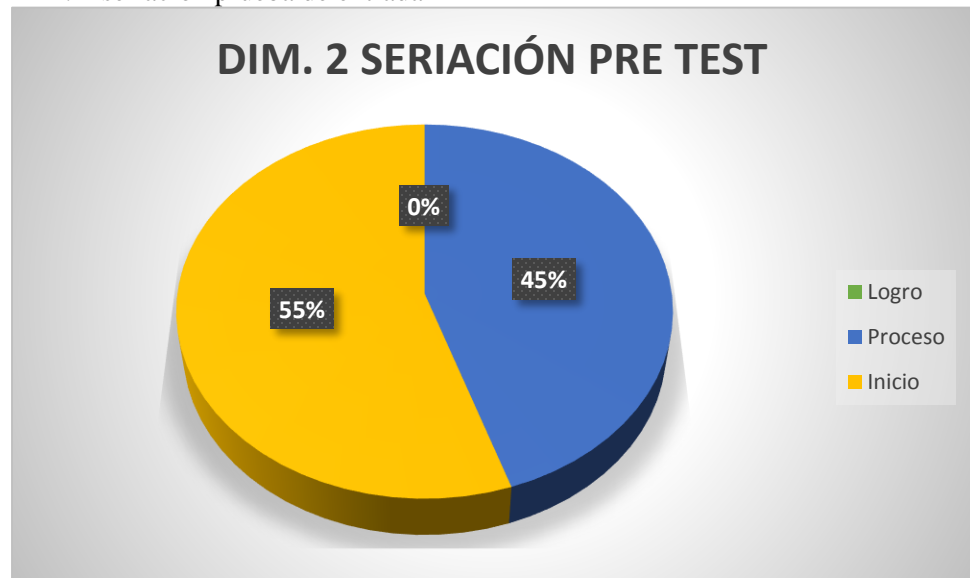
Tabla 7
Dimensión 2 seriación prueba de entrada

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	0	0%	0%
	Proceso	13	45%	45%
	Inicio	16	55%	100%
	total	29	100.00%	100.00%

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 5

Dim. 2 seriación prueba de entrada



Elaborada por el autor investigador

Interpretación

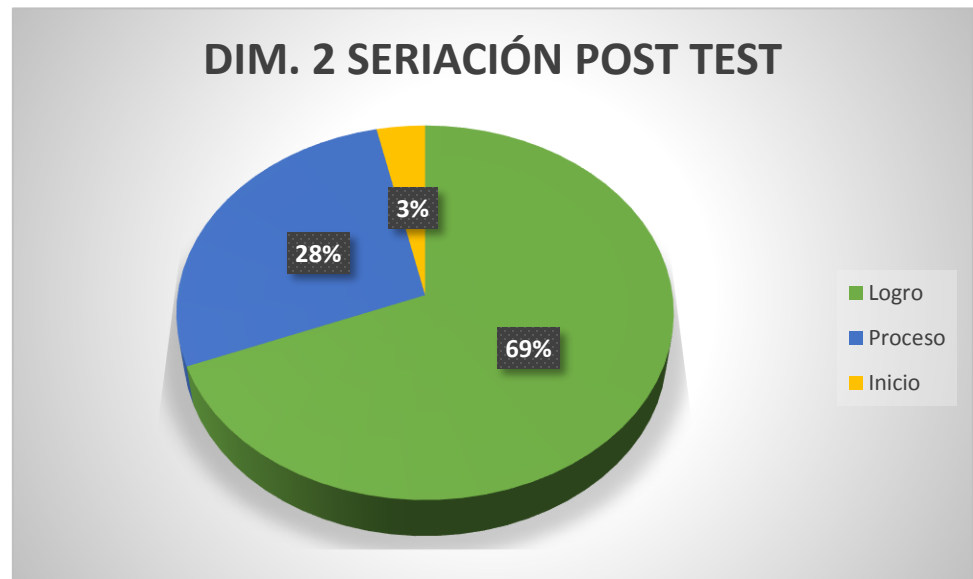
Se logra obtener información a través de la tabla 7 y por medio del gráfico 5 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de entrada en cuanto a la dimensión 2 seriación que el 55% se ubican en contexto de un nivel de inicio, en cuanto el 45% se localizan en un nivel de proceso y por último el 0% se sitúa en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la dimensión seriación.

Tabla 8
Dim. 2 seriación prueba de salida

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	20	69%	69%	69%
	Proceso	8	28%	28%	97%
	Inicio	1	3%	3%	100%
	total	29	100.00%	100.00%	

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 6
Dim. 2 seriación prueba de salida



Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Se logra obtener información a través de la tabla 8 y por medio del gráfico 6 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de salida en cuanto a la dimensión 2 seriación que el 3% se ubican en contexto de un nivel de inicio, en cuanto el 28% se localizan en un nivel de proceso y por último el 69% se localizan en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la dimensión seriación.

Tabla 9

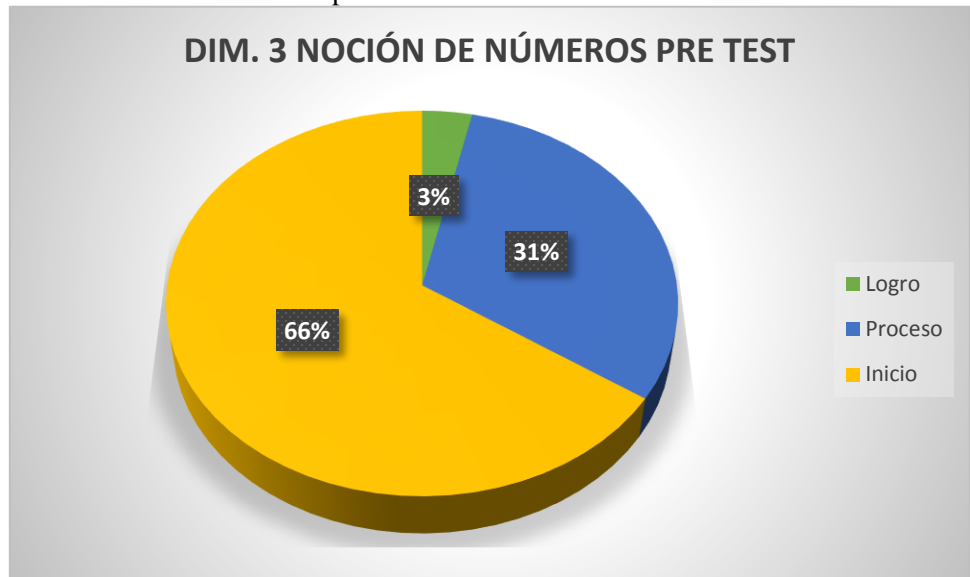
Dim. 3 noción de números prueba de entrada

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	1	3%	3%	3%
	Proceso	9	31%	31%	34%
	Inicio	19	66%	66%	100%
	total	29	100.00%	100.00%	

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 7

Dim. 3 noción de números prueba de entrada



Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Se logra obtener información a través de la tabla 9 y por medio del gráfico 7 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de entrada en cuanto a la dimensión 3 noción de números que el 66% se ubican en contexto de un nivel de inicio, en cuanto el 31% se localizan en un nivel de proceso y por último el 3% se localizan en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la dimensión noción de números.

Tabla 10

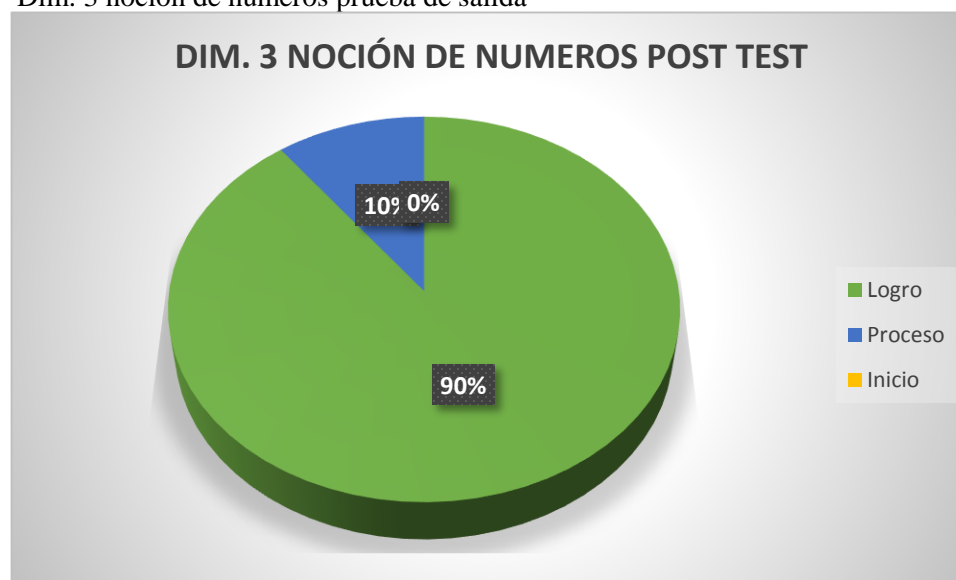
Dim. 3 noción de números prueba de salida

alternativas		Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
validos	Logro	26	90%	90%	90%
	Proceso	3	10%	10%	100%
	Inicio	0	0%	0%	100%
	total	29	100.00%	100.00%	

Elaborada por el autor investigador

Gráfico 8

Dim. 3 noción de números prueba de salida



Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Se logra obtener información a través de la tabla 10 y por medio del gráfico 8 que de los 29 niños tomados como muestra expresan resultados de su prueba de salida en cuanto a la dimensión 3 noción de números que el 0% se ubican en contexto de un nivel de inicio, en cuanto el 10% se localizan en un nivel de proceso y por último el 90% se localizan en un nivel de logro. Toda esta información está basada a la respuesta de los niños de 5 años en cuanto a los resultados obtenidos en la dimensión seriación.

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Hipótesis General

- **Formulación de hipótesis estadística**

- H₁ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.
- H₀ Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- **Estadístico de prueba**

Se toma en consideración la utilización del estadístico para obtener resultado de hipótesis T-Student con lo que se obtiene la constatación de hipótesis de la investigación como general y específicas.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Los resultados fueron analizados mediante el programa de estadística básica SPSS para su posterior interpretación por medio la presente tabla:

Tabla 11

Significancia T- Student de la variable juegos de aprendizaje y aprendizaje

Valor Calculado	Sig.	Decisión
		p<0.05
Tc=13.028	p=0.000	Sig.

Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Como según diagnostica en la presentación de la tabla 11 se puede valorar la decisión ($p < 0.05$) y el valor calculado de $T_c = 13.028$ que se visualiza e identifica que está por encima de $T_t = 1.825$, lo que dejar ver que no es posible considerar la hipótesis nula y que automáticamente se toma y accede a la alterna, llegando al desenlace que los juegos didácticos mejoran de forma significativa el aprendizaje, con una confiabilidad de un 95%.

4.2.2. Hipótesis Especifica 1

- H₁ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión reconoce y clasifica de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- H₀ Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la dimensión reconoce y clasifica de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- **Estadístico de prueba**

Se toma en consideración la utilización del estadístico para obtener resultado de hipótesis T-Student con lo que se obtiene la constatación de hipótesis de la investigación como general y específicas.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Los resultados fueron analizados mediante el programa de estadística básica SPSS para su posterior interpretación por medio la presente tabla:

Tabla 12

Significancia T- Student sobre los juegos didácticos y la dimensión reconoce y clasifica

Valor Calculado	Sig.	Decisión
		p<0.05
Tc=11.824	p=0.000	Sig.

Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Como según diagnostica en la presentación de la tabla 12 se puede valorar la decisión ($p < 0.05$) y el valor calculado de $T_c = 11.824$ que se visualiza e identifica que está por encima de $T_t = 1.825$, lo que dejar ver que no es posible considerar la hipótesis nula y que automáticamente se toma y accede a la alterna, llegando al desenlace que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión reconoce y clasifica, con una confiabilidad de un 95%.

4.2.2. Hipótesis Especifica 2

- H₁ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión seriación de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- H₀ Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la dimensión seriación de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- **Estadístico de prueba**

Se toma en consideración la utilización del estadístico para obtener resultado de hipótesis T-Student con lo que se obtiene la constatación de hipótesis de la investigación como general y específicas.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Los resultados fueron analizados mediante el programa de estadística básica SPSS para su posterior interpretación por medio la presente tabla:

Tabla 13

Significancia T- Student sobre los juegos didácticos y la dimensión seriación

Valor Calculado	Sig.	Decisión
		p<0.05
Tc=16.271	p=0.000	Sig.

Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Como según diagnostica en la presentación de la tabla 13 se puede valorar la decisión ($p < 0.05$) y el valor calculado de $T_c = 16.271$ que se visualiza e identifica que está por encima de $T_t = 1.825$, lo que dejar ver que no es posible considerar la hipótesis nula y que automáticamente se toma y accede a la alterna, llegando al desenlace que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión reconoce y clasifica, con una confiabilidad de un 95%.

4.2.3. Hipótesis Especifica 3

- H₁ Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión noción de números de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- H₀ Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la dimensión noción de números de los niños de 5 años de la I.E.I. Sagrado Corazón de Jesús Andahuaylas,2021.

- **Estadístico de prueba**

Se toma en consideración la utilización del estadístico para obtener resultado de hipótesis T-Student con lo que se obtiene la constatación de hipótesis de la investigación como general y específicas.

$$T = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Los resultados fueron analizados mediante el programa de estadística básica SPSS para su posterior interpretación por medio la presente tabla:

Tabla 14

Significancia T- Student sobre los juegos didácticos y la dimensión noción de números

Valor Calculado	Sig.	Decisión
		p<0.05
Tc=10.981	p=0.000	Sig.

Elaborada por el autor investigador

Interpretación

Como según diagnostica en la presentación de la tabla 14 se puede valuar la decisión ($p < 0.05$) y el valor calculado de $T_c = 10.981$ que se visualiza e identifica que está por encima de $T_t = 1.825$, lo que dejar ver que no es posible considerar la hipótesis nula y que automáticamente se toma y accede a la alterna, llegando al desenlace que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión noción de números, con una confiabilidad de un 95%.

4.3. Discusión de resultados

Se obtiene como resultados reales que los juegos didácticos si logran mejorar de forma significativa en el aprendizaje. A lo que podemos observar otras investigaciones respecto al estudio de los juegos y el aprendizaje que llegaron a los siguientes resultados:

(Acosta,2010); ejecutó una investigación respecto a los juegos didácticos y el aprendizaje en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Peruano Japonés en el departamento de Lima distrito de Villa El Salvador obteniendo como resultado que los niños si reflejan relación entre el juego y el aprendizaje logrando mejorar sus niveles educativos y el trabajo en equipo.

(Farfán, 2010); ejecutó una investigación respecto a los juegos recreativos en la influencia del aprendizaje en el razonamiento matemático, donde concluye que los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Huaycan logran mejorar sus habilidades para razonar por medio de los juegos recreativos.

CAPÍTULO V:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Los juegos didácticos mejoran de forma significativa el aprendizaje, se llega a la conclusión de ello por lo que al utilizarse T-Students para disentir la hipótesis reflejó positivamente con un valor de $T_c=13.028$ que es mucho mayor al valor de $T_t=1.825$ a lo que se necesita por optar por la primera afirmación hipotética.

- Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión reconoce y clasifica, se llega a la conclusión de ello por lo que al utilizarse T-Students para disentir la hipótesis reflejó positivamente con un valor de $T_c=11.824$ que es mucho mayor al valor de $T_t=1.825$ a lo que se necesita por optar por la primera afirmación hipotética.

- Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión seriación, se llega a la conclusión de ello por lo que al utilizarse T-Students para disentir la hipótesis reflejó positivamente con un valor de $T_c=16.271$ que es mucho mayor al valor de $T_t=1.825$ a lo que se necesita por optar por la primera afirmación hipotética.
- Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la dimensión noción de números, se llega a la conclusión de ello por lo que al utilizarse T-Students para disentir la hipótesis reflejó positivamente con un valor de $T_c=10.981$ que es mucho mayor al valor de $T_t=1$. a lo que se necesita por optar por la primera afirmación hipotética.

5.2. Recomendaciones

- Se propone la continuación e integración más seguido de los juegos didácticos en el centro de educación inicial en Andahuaylas. Estos juegos deben ser desarrollados tanto en aula como en casa,
- Se propone realizar una actualización de las prácticas pedagógicas en el centro de educación inicial en Andahuaylas, tomando en consideración

las actividades como los juegos didácticos en contexto de realizarlo de forma dinámica y lúdica.

- Se recomienda que los docentes y alta dirección en el centro de educación inicial en Andahuaylas promuevan el juego para fomentar el mejoramiento del aprendizaje muy aparte que son un medio para que el niño se distraiga y relaje.
- Se recomienda que para futuras investigaciones se tome en consideración estos resultados para poder verificar las diferencias que pueden existir con otros autores respecto a los resultados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2013). *Materiales didácticos para la absolución de problemas matemáticos* (UCV (ed.); segunda ed).
- Alván, P., & Bruguero, T. (2014). *El material didáctico y como interviene con el aprendizaje con los alumnos del nivel primario de la I.E. Niños del saber*. Universidad Cesar Vallejo.
- Batllori, J. (2006). *La matemática a través de juegos* (Parragón (ed.); Segunda ed).
- Cabrera, M. (2010). *Los juegos didácticos como estrategia pedagógica en las operaciones basadas al razonamiento matemático de los estudiantes de cuarto grado de primaria*. Universidad de Venezuela.
- Calero, M. (2008). *Educar por medio del juego* (S. Marcos (ed.); primera ed).
- Farfán, V. (2010). *Los juegos recreativos en base a la matemática* (U. N. A. de la Selva (ed.); primera ed).
- Gonzales, M. (2006). *Las dificultades al aprender las matemáticas* (Mx (ed.); segunda ed).
- Hernandez, F., & Sampieri, H. (2014). *Metodología de la investigación científica* (Mc Graw (ed.); Quinta edi).
- Lezema, J. (2011). *Los juegos didácticos y su influencia del enfoque significativo en los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E. Republica Federal Socialista*. Universidad Católica de los Ángeles.
- Mejia, S. (2006). *Los juegos lúdicos y procesos evolutivos en niños* (Primera ed).

MINEDU. (2016). Nivel y calidad educativa en el Perú. *Ministerio de Educación, 1*, 34.

Moreno, M. (2009). *La matemática y sus enfoques en niños* (Uniroja (ed.); primera ed).

Mosquera, B. (2010). *Las estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza en estudiantes del primer grado de la escuela local de Barranquilla*. Universidad Nacional de Barranquilla.

Oviedo, T. (2008). *El lenguaje en base a los juegos didácticos* (primera ed).

Philco, R. (2009). *los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo matemático de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la escuela Manuel Barea*. Universidad Mayor de San Andrés.

Ramirez, X. (2009). *La lúdica relacionado a la matemática* (Lazona (ed.); primera ed).

Roa, P. (2007). *Motivación para un mejor aprendizaje* (primera ed).