



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y**

**PEDAGÓGICAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**INFLUENCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE  
LA IEI. 819 SOR ANA DE LOS ÁNGELES MONTEAGUDO DE MACUSANI,  
2022**

**PRESENTADA POR**

**BACH. YANETH FLORES TIPO  
BACH. YOVANA MONICA MAMANI TICONA**

**ASESOR**

**DR. LUIS DELFIN BERMEJO PERALTA**

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

**MOQUEGUA – PERÚ**

**2022**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA .....	III
AGRADECIMIENTO .....	IV
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	V
ÍNDICE DE TABLAS .....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN .....	XII
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1.    DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	1
1.2.    DEFINICIÓN DEL PROBLEMA .....	1
1.2.1.    Problema general.....	1
1.2.2.    Problemas específicos .....	1
1.3.    OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.3.1.    Objetivo general .....	2
1.3.2.    Objetivos específicos .....	2
1.4.    JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.5.    VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN.....	3
1.6.    HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.6.1.    Hipótesis general .....	5
1.6.2.    Hipótesis específicas: .....	5
CAPÍTULO II .....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1.    ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	7

2.1.1.	Antecedentes a nivel internacional.....	7
2.1.2.	Antecedentes a nivel nacional.....	8
2.1.3.	Antecedentes a nivel local/regional .....	9
2.2.	BASES TEÓRICAS .....	11
2.2.1.	El juego .....	11
2.2.2.	Origen del juego.....	12
2.2.3.	El juego es una guía para desarrollar .....	12
2.2.4.	Clasificación de los juegos.....	12
2.2.5.	Teoría de juegos .....	14
2.2.6.	Mente Interesante .....	18
2.2.7.	Dimensiones del juego didáctico .....	19
2.2.8.	Teoría del aprendizaje según Ausubel .....	21
2.2.9.	¿Qué es el Aprendizaje Significativo? .....	21
2.2.10.	Tipos y formas de aprendizaje significativo .....	22
CAPÍTULO III.....		23
MÉTODOS .....		23
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	23
3.2.	DISEÑO DEL ESTUDIO .....	23
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	23
3.3.1.	Población.....	23
3.3.2.	Muestra.....	24
3.4.	TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	24
3.5.	TECNOLOGÍA DE PROGRAMAS Y ANÁLISIS DE DATOS .....	25
3.5.1.	Estructura de la observación .....	25
CAPÍTULO IV .....		27
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....		27
4.1.	RESULTADOS VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE MATEMÁTICAS 27	

4.1.1.	Efectos del pre y post test del aprendizaje significativo de las matemáticas	27
4.1.2.	Resultados de las Dimensiones de aprendizaje significativo de matemática	29
4.2.	PRUEBA DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA.....	35
4.2.1.	Prueba de normalidad.....	35
4.2.2.	Prueba de hipótesis.....	36
4.3.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	37
CAPÍTULO V .....		39
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS .....		39
5.1.	CONCLUSIONES .....	39
5.2.	RECOMENDACIONES.....	40
BIBLIOGRAFÍA .....		41
ANEXOS .....		46

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> El número de estudiantes masculinos y femeninos admitidos en 2022 .....	24
<b>Tabla 2.</b> Muestra de niños y niñas .....	24
<b>Tabla 3.</b> “Resultados comparativos del pre y post test del aprendizaje significativo en matemáticas en infantes de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022” .....	28
<b>Tabla 4.</b> “Comparación de resultados pre y post test de comportamiento y pensamiento matemático en situaciones cuantitativas en niños y niñas de 5 años del IEI. 819 Sørster Ana de Los Ángeles Monteagudo de Macusani, 2022” .....	30
<b>Tabla 5.</b> “Resultados comparativos del pre y post test del actúa y piensa matemáticamente en situaciones ordinarias en niños y niñas de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022” .....	32
<b>Tabla 6.</b> “Resultados comparativos del pre y post test del actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar en niños y niñas de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022” .....	34
<b>Tabla 7.</b> Prueba de normalidad de datos .....	36
<b>Tabla 8.</b> Prueba para la igualdad de medias entre pre y post test.....	37

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Resultados sobre aprendizaje significativo de matemáticas.....	28
<b>Figura 2.</b> Resultados sobre actuar y pensar matemáticamente en situaciones cuantitativas.....	30
<b>Figura 3.</b> Resultados sobre actúa y piensa matemáticamente en situaciones ordinarias.....	32
<b>Figura 4.</b> Resultados sobre Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar .....	

## RESUMEN

En la presente investigación titulado “” donde el objetivo planteado es determinar la influencia del juego didáctico en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022. En el marco teórico se realiza un deslinde sobre las teorías relacionadas los juegos didácticos y al aprendizaje significativo de la matemática. La metodología utilizada es de enfoque cuantitativo de tipo experimental y el diseño de investigación es pre - experimental con un solo grupo a quienes se administra el test de entrada y salida referida la observación, administrados a la muestra de 25 niñas y niños. Para la comprobación de la hipótesis estadística se aplicó la prueba de T de Student y se llega la conclusión donde el juego didáctico influye positivamente en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022, considerando que el “p” valor es menor al 0,05 (5%) y que la diferencia de medias corresponde a un valor de 1,125 y el valor de T de Student es igual a 7,541 lo que implica que el juego simbólico, de reglas y de construcción mejoran significativamente el aprendizaje y la matemática.

**PALABRAS CLAVE:** *Juego, Didáctico, Aprendizaje, Matemática, Pedagogía*

## **ABSTRACT**

In the present investigation entitled "" where the stated objective is to determine the influence of the didactic game on the meaningful learning of mathematics in 5-year-old boys and girls of the IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani in the year 2022. In the theoretical framework, a delimitation is made on the theories related to didactic games and meaningful learning of mathematics. The methodology used is of a quantitative approach of an experimental type and the research design is pre-experimental with a single group to whom the entry and exit test referred to the observation is administered, administered to the sample of 25 girls and boys. To verify the statistical hypothesis, the Student's T test was applied and the conclusion was reached that the didactic game positively influences the significant learning of mathematics in 5-year-old boys and girls of the IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani in the year 2022, considering that the "p" value is less than 0.05 (5%) and that the mean difference corresponds to a value of 1.125 and the Student's T value is equal to 7.541, which implies that Symbolic, rule and construction play significantly enhance learning and math.

**KEYWORDS:** *Game, Didactic, Learning, Mathematics, Pedagogy*



## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la educación matemática se ha vuelto difícil en todos los niveles educativos, los expertos han advertido desde hace años que la educación en Latinoamérica tiene graves defectos y el hecho se confirma año tras año en los informes publicados sobre el tema por Miedo. Por tanto, a partir de los datos obtenidos de los 64 países que participaron en el Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes (PISA), estudios realizados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) indican que América Latina está por debajo de los estándares internacionales de rendimiento. Es importante darle mayor importancia al estudio del aprendizaje significativo de la matemática puesto que los aprendizajes deben ser funcionales.

El juego es reconocido como una gran estrategia por los docentes para hacer del aprendizaje una experiencia significativa, ya que involucra directamente al alumno, poniéndolo en diferentes situaciones de acuerdo a su realidad, haciéndolo capaz de resolverlas, desarrollando así su autonomía. y su pensamiento crítico. Además, el juego aporta al dinamismo del dictado de clase en el aula, para que los alumnos no se sientan obligados a aprender y adquieran nuevos conocimientos de forma natural, ser parte de su propio aprendizaje. Cabe señalar que el juego es fácil de introducir en cualquier punto del proceso educativo. Por lo tanto, en la presente investigación nos enfocamos en investigar cómo los juegos didácticos se relacionan e influyen en el aprendizaje significativo en matemáticas.

El presente trabajo está organizado en capítulos. En el Capítulo I, se presenta el problema de investigación, describiendo el problema, definiéndolo, planteando los objetivos general y específico, además de la justificación, variables e hipótesis de investigación. En el Capítulo II se muestra al Marco teórico que contiene los antecedentes, las bases teóricas y el marco conceptual.

En el Capítulo III se describe el método de investigación que involucra el tipo, diseño de investigación, la población y muestra de estudios, la técnica e instrumento de recolección de datos y la técnica de procesamiento y análisis de datos. En el Capítulo

IV se presenta y analiza los resultados, los cuales se presentan en tablas y figuras, además de presentar la prueba de hipótesis estadísticas y la discusión de los resultados.

Finalmente, se presenta las conclusiones y sugerencias, los cuales son parte del capítulo V. En la parte final se muestra la bibliografía y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE INVESTIGACION**

#### **1.1. Descripción de la Realidad Problemática**

La educación a través del nivel inicial a nivel nacional es muy importante porque es un proceso multidimensional donde se desarrolla habilidades, capacidades, valores, actitudes, costumbres y acciones de niños y niñas, básicamente las maestras en el proceso de su misión de proporcionar sus acciones en el progreso integrado de los infantes, son sensibles al progreso de una de las dimensiones más básicas para lograr a través de su relación con el mejor desempeño educativo.

Las fortificaciones y los enflaquecimientos de cada persona pueden ente fortalecidas y explotadas por un beneficio común, hay una solidaridad, simpatía y sociedad mucho más feliz. Por eso, la primera infancia es muy importante, porque es donde se consolida la primera base, es básica porque crea el hábito necesario para una buena socialización, aquí es donde se adquiere esta importante y necesaria habilidad y destrezas de los niños y niñas, ayudará a los expertos a estimular completamente a sus estudiantes e hijos, brindando estrategias creativas que les permitan aprender de manera más eficiente.

El aprendizaje, reconociendo el conocimiento previo para desarrollar noticias, lo que permite a los infantes tener interacción a largo plazo y una experiencia directa con personas, materiales y espacios específicos. Para reuniones pedagógicas.

Asimismo, también es muy importante el papel del docente como orientador que emprende el proceso de aprendizaje mediante la planificación, ejecución y evaluación de sus acciones. Además, recrea un espacio establecido como aula polivalente que se entiende como un espacio importante y útil en términos de multifuncionalidad, permitiendo la interacción simultánea en diferentes niveles. Por otra parte, el juego ocupa un lugar importante entre las múltiples actividades de los infantes y en su progreso socioemocional.

## **1.2. Definición del problema**

### ***1.2.1. Problema general***

¿De qué manera influye el juego didáctico en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022?

### ***1.2.2. Problemas específicos***

- ¿De qué manera influye el juego didáctico en la forma de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022?
- ¿De qué modo influye el juego didáctico en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de regularidad en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022?
- ¿De qué forma influye el juego didáctico en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### ***1.3.1. Objetivo general***

Determinar la influencia del juego didáctico en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.

#### ***1.3.2. Objetivos específicos***

- Establecer la influencia del juego didáctico en la forma de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.
- Analizar la influencia del juego didáctico en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de regularidad en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.
- Explicar la influencia del juego didáctico en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.

### **1.4. Justificación e importancia de la investigación**

La presente investigación se justifica debido a que, las instituciones de educación básica de todo el país no deben enfocarse solo en impartir conocimiento, sino que también debe velar por el bienestar social, emocional y personal.

Ya que estos aspectos si no se toma rápidamente acción puede ser muy lamentable, incluso llegando a necesitar la intervención de psicólogos, quienes tendrán en trabajar con niños y niñas, aplicando estrategias que aporten a la salud mental, así como también sus habilidades sociales

La educación en la fase inicial se define como un conjunto de actores sociales que trabajan juntos con la misión de promover el desarrollo de actividades de socialización en la infancia.

El tema de la encuesta es un juego como un eje básico de aprendizaje significativo, lo que permite a los infantes crear un vínculo armonioso con sus colegas, en los que permite aprender sobre información a largo plazo, es importante ver que el niño pase a través de las diferentes etapas. Mencionado en este proyecto para suscitar el progreso completado del infante que se ayudan a conocer los diferentes aspectos y reconocerse en el nivel multidimensional es el motor, una inteligencia, la emoción y la sociedad gestionadas.

Por otro lado, reconocer el nuevo espacio educativo de los niños es una clase flexible, lo que permite actividades reales y más importantes para los bebés, utilizan la autonomía para el espacio y los dispositivos, el propósito puede incluir diferentes necesidades en diferentes desarrollos de niños / grandes; Donde el juego es una forma simbólica de participar en estos espacios que se recrean desde el juego, el arte, la lectura entre otros lugares.

De alguna manera, las instituciones educativas fuera del núcleo familiar son los principales gerentes del desarrollo de infantes, deben buscar los métodos y estrategias en curso que requieren materias primas sus interruptores y objetivos. Organizar diferentes propuestas pedagógicas relacionadas con permanecer en un proceso continuo, mejora el aprendizaje importante para los niños y las niñas. Por lo tanto, desde el transcurso de gestión de la entidad institucional, es importante sobre la gestión se realice en diferentes actividades cuando los docentes se encuentran en un mismo espacio, en lo cual se puede resaltar en las diferentes actividades momentos continuos con escenarios ineficientes y motivación de los estudiantes.

### **1.5. Variables y Operacionalización**

**- Variable independiente:** El juego

**-Variable dependiente:** Aprendizaje significativo

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
El juego didáctico	Gallardo, (2018) mencionó que la práctica del juego es esencial para desarrollar la integridad del ser humano, favoreciendo a las actitudes y normas dentro de la convivencia. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro entorno doméstico, físico, social y cultural a través del juego, que es una dificultad muy rica, vasta, flexible, resiliente, a menudo asociada con el rango.	Asimismo, Vygotsky en Linaza (2013) describe el juego como un acto de imitación que le permite al niño repetir conductas típicas en su contexto inmediato, es decir, la relación que tiene el niño con otros ámbitos cercanos y lejanos. "El juego parece estar caracterizado en Vygotsky como uno de los medios por los cuales los niños participan en la cultura, es su típica actividad cultural, porque más adelante en la vida tendrán que trabajar". (Vygotsky en Linaza, 2013 p. 106).	-Juego simbólico  - Juego de reglas  - Juego de construcción	Desarrollo del lenguaje  Representación corporal de lo imaginario  Realiza el juego siguiendo las instrucciones  Sigue las indicaciones dadas por la docente  Crea patrones utilizando material concreto.  Comunica o explica la serie que realizó.
Aprendizaje significativo de matemática	Aguirre, (2019). Mencione que el aprendizaje tiene sentido en todas partes. Están en el mundo que nos rodea, están en la naturaleza y están contigo, por dentro y por fuera.	El aprendizaje significativo (lo que significa que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones se pueden aprender de alguna manera) ocurre cuando la nueva información se combina con conceptos relacionados que ya están en la estructura cognitiva. las proposiciones ya existen en las estructuras cognitivas). La estructura cognitiva del alumno es clara y actúa como un ancla en primera persona). (Ausubel, S. F...)	Actuar y pensar matemática mente en situaciones cuantitativas.          Actúa y piensa matemática mente en situaciones	Utiliza un solo criterio para agrupar objetos y expresar las acciones realizadas. Determinar el número y método de sumar o restar hasta cinco objetos en situaciones interesantes y con apoyo especial. Use expresiones como más que, menos que, más que menos que para expresar una comparación del número de objetos. Las representaciones fonéticas ordinales de las posiciones de objetos y personas se toman como referencias a la quinta posición en contextos cotidianos. Use estrategias únicas de prueba y

---

ordinarias.	error para continuar o recrear modelos con hasta 3 elementos, sus elementos materiales específicos, dibujos. Muestre relaciones, vincule objetos de dos colecciones con medios y gráficos específicos. Proporcione hasta 3 elementos repetitivos para completar o crear patrones repetitivos.
Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar.	Correlaciona las propiedades perceptivas del objeto con el entorno circundante en tres dimensiones. El cuerpo muestra que se mueve de lado a lado usando lado a lado, hacia adelante o hacia atrás. Describa su ubicación y la ubicación de los objetos "de cerca de lejos".

---

**Elaborada por:** La investigadora.

## 1.6. Hipótesis de la Investigación

### 1.6.1. Hipótesis general

El juego didáctico influirá favorable y significativamente en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.

### 1.6.2. Hipótesis específicas:

- El juego didáctico influirá favorable y significativamente en la forma de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.



- El juego didáctico influirá favorable y significativamente en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de regularidad en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.
- El juego didáctico influirá favorable y significativamente en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022.

## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### *2.1.1. Antecedentes a nivel internacional*

Según Altamirano E. (2019), en su investigación de **título** “Estrategias metacognitivas para desarrollar aprendizajes significativos. Su problema es: Diseño de un libro de texto para la lectura dinámica con estrategias metacognitivas”, de la Universidad de Guayaquil, donde tuvo como **objetivo** examinar estrategias metacognitivas para el desarrollo de aprendizajes significativos, a través de bibliografía, análisis estadístico y trabajo de campo, para diseñar un manual didáctico. La **metodología** utilizada es descriptiva de enfoque cuantitativo. Los **resultados** mostraron que, los docentes encuestados están de acuerdo en que se tiene que aplicar estrategias metacognitivas, así como que estas mejorarán las habilidades cognitivas, finalmente **concluyo** que, los docentes carecen de ambientes de aprendizajes, así como no existe materiales suficientes, necesitando mejorar esta situación ya que los docentes están de acuerdo en utilizar metacognitivas.

Por su parte, Jaimes A. (2019), en su investigación de **título** “El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas de usos múltiples”, realizado en la Corporación Universitaria Minuto de Dios Uniminuto, Bogota, donde tuvo como **objetivo** diseñar

una estrategia pedagógica basada en el juego en Espacio Polivalente para desarrollar aprendizajes significativos en niños de dos a cinco años en el Jardín de Infancia La Granja. La **metodología** utilizada de enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño pre-experimental. Los **resultados** del análisis comparativo del espacio del aula de usos múltiples como un desarrollo potencial de aulas de usos múltiples de aprendizaje significativo y aulas tradicionales permiten tener mayor proyección para la realización de actividades curriculares en el aula polivalente, finalmente **concluyo** que, las aulas de usos múltiples como una posibilidad de aprendizaje significativo.

Según, Ayala A. & Murillo F. (2018), en su investigación de **título** “Influencia de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza - Aprendizaje en el área de matemática de los niños del tercer grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Digna Beatriz Cerda Neto", del Canton Pujili en el periodo lectivo 2016-2017”, realizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador, donde tuvo como **objetivo** diagnosticar las técnicas lúdicas enfocadas en la educación y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemática en los niños del tercer grado. La **metodología** utilizada es el método deductivo. Los **resultados** mostraron que, el uso de las técnicas lúdicas es poco frecuente por los docentes para realizar las actividades del área de matemática, finalmente **concluyo** que, añadir técnicas lúdicas como recurso didáctico ayudara a contribuir al aprendizaje de matemáticas.

### ***2.1.2. Antecedentes a nivel nacional***

Según, Gamboa A. (2022), en su investigación de **título** “El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. Inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac”, realizado en la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Lima-Perú, donde tuvo como **objetivo** demostrar que el juego influye en el aprendizaje significativo del área matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. Inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac, 2019. La **metodología** utilizada es cualitativa. Los **resultados** mostraron que la media de

aprendizaje del área de matemática se incrementó de 37.33 a 46.67, **concluyendo** que, las diferencias de medias en el pretest y postes eran significativas.

Según, Rojas E. & Chuquisengo H. (2020) , en su investigación de **título** “Influencia del material estructurado en el aprendizaje de matemática en estudiantes de segundo grado, Institución Educativa N° 18331, Nuevo Chirimoto, Amazonas, 2019”, realizado en la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, Chachapoyas - Perú, donde tuvo como **objetivo** determinar la influencia del uso de material didáctico estructurado en el aprendizaje del área de matemática, en los estudiantes de segundo grado de primaria de la institución educativa N° 18331, Nuevo Chirimoto, Amazonas, 2019. La **metodología** utilizada es de tipo preexperimental con diseño pretest y posttest con un solo grupo. Los **resultados** mostraron que, un 40% y 45% de los estudiantes se encuentran en niveles de inicio y proceso y en el posttest, se encuentran un 60% llegando a niveles de logro y sobresaliente, **concluyendo** que, la utilización del material didáctico estructurado permite el aprendizaje de matemática.

Según, Quico, E. y Pantigoso M. (2019) , en su investigación de **título** “Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 5 años del Instituto de Educación Primaria Altiplano Como Norte 2018”, realizado en la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa - Perú, donde tuvo como **objetivo** determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. El Altiplano, Cono Norte 2018. La **metodología** utilizada es de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y de tipo descriptivo-correlacional. Los **resultados** mostraron que, existe una conexión entre las variables analizadas de valor de  $\chi^2=6.184$  y de nivel de significancia de  $p=0.011$ , **concluyendo** que, entre las habilidades sociales y juegos cooperativos tienen relación en un porcentaje mayor.

### ***2.1.3. Antecedentes a nivel local/regional***

Según, Mamani Y. y Paja L. (2018), en su investigación de **título** “Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de años de la I.E.I.

"322"-Puno del 2017", realizado en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno - Perú, donde tuvo como **objetivo** determinar la influencia del juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de las IEI 174 "322"- Puno. La **metodología** utilizada es de tipo experimental y de diseño cuasi experimental. Los **resultados** mostraron que, existe una conexión entre las variables analizadas de valor de  $\chi^2=6.184$  y de nivel de significancia de  $p=0.011$ , **concluyendo** que, entre las habilidades sociales y juegos cooperativos tienen relación en un porcentaje mayor.

Por su parte, Roque E. y Vega M. (2019), en su investigación de **título** "El juego verbal como estrategia para mejorar la expresión oral en niños de 5 años, pero el lenguaje en IEI. N° 201 de Capachica para el periodo 2018", realizado en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno - Perú, donde el **objetivo** fue determinar la influencia del juego del habla como estrategia en la expresión verbal de IEI. N°201 Capachica bilingüe de 5 años durante el periodo 2018. La **metodología** utilizada fue experimental con diseño preexperimental. Los **resultados** mostraron que, la prueba estadística T student nos muestra la T calculada de 11.720 y la T tabulada de 1.7709, por lo que se llega a aceptar la hipótesis interna, **concluyendo** que, los juegos verbales son una estrategia que fortalece la expresión oral en los niños.

Segun, Campos T. y Quispe N. (2019), en su investigación de **título** "La inmersión como recurso para estimular la expresión oral de los niños en las instituciones educativas No. 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno, 2019", realizado en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno - Perú, donde el **objetivo** fue determinar la influencia de los juegos de roles para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años. La **metodología** utilizada fue pre-experimental, aplicando un método inductivo. Los **resultados** mostraron que, una gran cantidad de niños evaluados de hallaban en escala de inicio con un 81,82% y en proceso un 18.18%, donde una vez intervenido se observó que se encontraban en escala de logro un 77,27% y en logro destacado un

13,64%, **concluyendo** que, el juego de roles influye de manera positiva en la estimulación de expresión oral.

## **2.2. Bases teóricas**

### ***2.2.1. El juego***

Asimismo, una cantidad considerable de autores como Piaget o Vigotsky, mencionan que el juego es una actividad inherente del ser humano, el cual permite su desarrollo y crecimiento. (Mota, 2018) El juego es considerado como una actividad recreativa donde se encuentran actividades lúdicas de acuerdo al conocimiento de la vida, así como también las relaciones interpersonales, el juego es una de las pocas actividades que posee un alcance y por lo tanto es vital e importante para la formación del infante y también en su desarrollo físico y psicológico. (Gil, Romance, & Nielsen, 2018)

Por otro lado, el juego también es considerado como un formato escolar que permite el aprendizaje y facilita evaluar el aprendizaje del niño.

Para el niño, el juego es una experiencia agradable donde puede explorar sus estados emocionales, físicas y psicológicas, así como también las carencias que aún tiene

Los juegos ofrecen una amplia gama de áreas de aprendizaje y pueden crear ciertos hábitos. Mantener el carácter lúdico del juego, una actividad sin inteligencia, pasa por la actitud y las ganas de disfrutarlo. Por lo que el valor educativo del juego con el principio de buscar el conocimiento del mundo y de la vida para relajarse. Los juegos son, por tanto, máquinas de aprendizaje, no herramientas de producción directa, porque su origen es esencialmente libre como las necesidades de la vida. (Mota, 2018)

### ***2.2.2. Origen del juego***

El origen es en base al juego animal que el hombre poco a poco fue adaptando y evolucionando hacia una formación integral, a través de creencias que realizaban en sus rituales y que al final evoluciona y todo eso forma parte de los juegos tradicionales.

Se dice que el juego existe desde la antigüedad y evolucionó gradualmente, aunque algunas de las llamadas tradiciones se han perdido a lo largo de los años; Actualmente, conviene anotar algunos de ellos, útiles para la formación integral de los niños.

Los maestros deben darse cuenta y comprender que el juego es esencial para el aprendizaje de los estudiantes, por lo que es necesario que los niños jueguen todos los días con el objetivo principal de ayudarlos a interactuar con los demás y comenzar a interactuar con el mundo exterior. para que usted mejore los logros importantes en su creatividad y aprendizaje. (Andrde, 2020)

### ***2.2.3. El juego es una guía para desarrollar***

El juego es fundamental en el proceso de educación infantil, como herramienta evolutiva básica para comprender este proceso lineal e incoherente, pero como un proceso continuo de suavizado de información corregida, corregida y ajustada para la mejora inmediata en la actualidad. Siendo realista y dejándose explicar. De la misma manera se adquieren habilidades que permiten a los niños organizar e interpretar la información, se adquieren nuevas habilidades y se transforman en nuevos conocimientos.

El desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales se basa en procesos de aprendizaje, como lo demuestran los cambios relativamente continuos en el conocimiento o el comportamiento y las acciones humanas, cambios causados por experiencias inducidas por la experiencia, es decir, las relaciones sociales y materiales que las personas experimentan en su historia de vida.

### ***2.2.4. Clasificación de los juegos***

Existen diferentes clasificaciones de juegos en la literatura, pero en este ejercicio se describen los tipos de juegos más utilizados por el público objetivo y que son fácilmente observables, construyendo reglas sensoriales para la imitación, la comunicación y la inteligencia. (Boronat, 2001 p. duodécimo).

#### **a) Juego Activo**

Las actividades que se encuentran en este juego permiten a los niños incorporar significados y símbolos sociales al juego, promoviendo así el desarrollo físico y mental, como señala Piaget. El juego es una habilidad de detección motora que permite que "los sistemas de percepción y coordinación motora se iteren y se apliquen a nuevas situaciones".

El uso del juego como medio didáctico en el proceso educativo es un método que permite la participación activa de los estudiantes, ya que son los actores principales de la acción. (Muñiz, Rodríguez, & Rodríguez, 2021) Además, la mayoría de los juegos no se desarrollan individualmente, sino que involucran la cooperación o competencia de otros participantes, lo que requiere interacción y comunicación con los demás. (Muñiz, Rodríguez, & Rodríguez, 2021)

#### **b) Juegos de construcción**

Los juegos de construcción están definidos por los materiales disponibles como bloques, arena, arcilla, rompecabezas, depende sea el caso, y eso ayuda a los infantes crear bloques de construcción, así como sus intenciones y sin tener la necesidad de introducir formas o números ya establecidos, todo esto ayuda a desarrollar la creatividad de los niños, el razonamiento espacial, la capacidad analítica, lo lógico, la coordinación, la motricidad, entre otras habilidades. (Sarle, 2017)

Al incorporar reglas en los juegos, las preguntas ayudan al infante a integrarse mejor en la sociedad, aprender a ganar y perder, respetar sus turnos y tratar de comprender las acciones de los demás. (Sarle, 2017)

Un conjunto de reglas que puede tener un juego, lo refuerza significativamente, permitiendo que niños y adultos demuestren los procesos



que llevan a cabo, para incluirlo en resultados y orientarlo de manera efectiva. A medida que los adultos se unan al juego, proporcionando pistas y patrones, y cree su propio avatar según lo que estén aprendiendo. Sin embargo, un juego descrito como comunicación con otros tipos de juegos requiere el uso de algunas estructuras y habilidades aprendidas, sin embargo, se especializa en la especialización y el énfasis del lenguaje, y la comunicación es la herramienta principal. (Muñiz, Rodríguez, & Rodríguez, 2021)

Por eso, es muy importante que los modelos a seguir (educadores, padres, etc.) tengan las habilidades de comunicación necesarias para que los niños tengan los valores y herramientas adecuadas para adaptarse a los requerimientos de su lengua y cultura. maternidad.

### ***2.2.5. Teoría de juegos***

Es complejo definir el juego. Tal vez sea más fácil reconocer que definir. Sin embargo, podemos decir que es una actividad divertida, divertida y amena que pueden disfrutar personas de todas las edades. Los niños y niñas se divierten explorando materiales y objetos; experimentan y comprenden la realidad; practican sus descubrimientos; y aprenden a participar, conectándose con otros y funcionando en el mundo en el que viven.

Por otro lado, el juego es esencial para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, afectivo y moral en todas las edades. Gracias a esta actividad, los niños y niñas desarrollan sus habilidades, destrezas y conocimientos. También tiene un efecto muy positivo en el desarrollo de la psicomotricidad, aporta información sobre el mundo que nos rodea, estimula la formación intelectual y ayuda al autodescubrimiento. Además, el juego es el medio más importante de interacción con los compañeros y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que surgirán en varios puntos del ciclo vital. (Gallardo & Gallardo, 2018)

Los juegos son complejos en naturaleza y función, abordados por muchas teorías diferentes, los autores se enfocan en diferentes aspectos de su

realidad, pero en la historia y desarrollo de los juegos, existen diferentes interpretaciones de su papel en el desarrollo humano.

**a) Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède**

En esta teoría, el juego se define como una relación diferencial entre las personas y la realidad. El juego es indistinguible de lo que no lo es, ni por el carácter del comportamiento humano ni por la inmadurez, que estaría igualmente presente tanto en el juego como en la ausencia del juego.

Su teoría, denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que el juego es lo más importante en la vida de un niño y cree que el juego es el dominio de las tendencias y necesidades que se ven amenazadas más adelante en la vida adulta.

Se puede decir que un niño quiere ser el protagonista de los acontecimientos y situaciones de la vida cotidiana, aunque este papel ha cedido el paso a los adultos. De esta manera, a través del juego, el niño puede traer de vuelta a este héroe, ayudándolo a recuperar su autoestima y recuperarse.

**b) Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget**

El tipo de juego refleja en parte estas estructuras. Pero en la medida en que el juego es principalmente una actividad infantil, contribuye a la formación y desarrollo de nuevas estructuras mentales, el juego se basa en la ventaja de la asimilación sobre la acomodación.

Cualquier adaptación al medio implica teóricamente un equilibrio entre los dos polos. Y si la imitación, que incluye comportamientos que hacen que la propia estructura mental cambie, es el modelo adaptativo, entonces el modelo es un juego en el que esta realidad externa se distorsiona en beneficio de la integridad de la estructura misma.

Los juegos de construcción no son solo el siguiente paso en una cadena evolutiva. En cambio, apuntan a un término medio, un puente entre diferentes

tipos de juego y comportamiento adaptativo. Este tipo de juego aparece en el primer año de vida y está presente en todas las etapas del desarrollo del niño. Estos juegos son necesarios para el desarrollo integral del niño en la etapa preescolar, ya que permiten el desarrollo de la motricidad fina, la coordinación óculo-manual, la capacidad de análisis y síntesis; estimula la imaginación y la creatividad; mayor atención y concentración; estimular las habilidades manuales, combinar bien; desarrollar la capacidad de pensar lógicamente; etc. (Cabrera & Dupyron, 2019)

#### **c) Teoría sociocultural del juego**

En teoría, el juego es un proceso de intercambio; es una imaginación e ilusión de deseos inalcanzables; Indica que la imaginación se encuentra en un nuevo escuadrón, sin la conciencia de los niños en la infancia, y esta es una forma especial de conciencia humana; donde el niño supone que en el juego, el niño crea una situación y una estructura falsa del significado/cosas en las que el significado del significado, el significado de esta palabra, el significado del objeto es dominante, decisivo su comportamiento; Hizo hincapié en que el niño no simboliza el juego, pero quiere, satisfacer el deseo, crear las categorías básicas de la realidad para experimentar emociones; Y declaró que una naturaleza importante del juego es la regla que se convierte en emociones.

#### **d) Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo**

El niño se desarrolla a través del juego, indica que la alegría que el niño obtiene del juego es alegría moral, cree que el juego juega el mismo papel en el niño que el papel del trabajo en el adulto, diciendo que el juego en sí tiene un propósito. Se considera la seriedad como una de las características básicas del juego infantil y afirmo que en el juego el niño revela su mente, voluntad y carácter dominantes; en una palabra: su personalidad.

Otra de las ideas principales de este autor es que el niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su Yo: es decir, su personalidad. Por lo que se propone la siguiente clasificación de los juegos:

- **Juegos sin ninguna regla:** juegos funcionales, juegos hedonísticos, juegos con algo nuevo, juegos de destrucción, juegos de desorden, juegos de arrebató y juegos solitarios.
- **Juegos reglados:** juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, juegos sociales, juegos figurativos, juegos de proeza, juegos de competición, danzas y ceremonias.

#### e) **Teoría de la enculturación de SuttonSmith y Roberts**

Sutton-Smith y Roberts teoría de la inculturación, sostienen que existe una relación entre el tipo de valores que inculca una cultura y el tipo de juegos que promueve para asegurar la transmisión de los valores dominados. en una sociedad particular para cada cultura. (Gallardo & Gallardo, 2018)

Según esta teoría, la integración cultural está relacionada con la agricultura de subsistencia y tecnología muy simple, tecnología y organización moderadamente compleja y organización social compleja. Creen que el juego está destinado a adaptarse y adaptarse a la realidad, lo que le otorga un valor fundamentalmente positivo para el desarrollo de los niños. Argumentan que el juego es una forma individual de escapar de los conflictos personales, provocados por las peculiaridades de la crianza. Tenga en cuenta que los principios de aprendizaje de simulación formal e informal son inherentes al proceso de inculturación; y distinguen tres tipos de juegos:

- a) Juegos de destreza física, muy practicados en sociedades orientadas al éxito y en sociedades donde el miedo al fracaso provoca ansiedad en los niños.
- b) Juegos de azar, es típico de sociedades que valoran el trabajo rutinario con poca concesión a la iniciativa o la autonomía individual.
- c) Juegos de estrategia, están asociados a sociedades que valoran especialmente la ejecución de órdenes por parte de líderes responsables.

### **2.2.6. *Mente Interesante***

Es la habilidad única de cada niño mezclarse con su entorno interior y aprender a adaptarse a él. Durante los primeros años de vida, las sensibilidades de los niños conducen a un apego innato al medio ambiente. La capacidad de un niño para adaptarse con éxito al entorno depende de su impresión transitoria, por lo que, en ausencia de una impresión positiva y saludable, el niño se adaptará al entorno de una manera positiva y saludable. Esto sucede en dos etapas:

- **Etapa uno:** Edad: Desde el nacimiento hasta los 3 años, los niños inconscientemente absorben, usan sus sentidos para comprender su entorno y retienen experiencias que conscientemente los niños no pueden recordar.
- **Segunda etapa:** Edad: 3 a 6 años. El niño comienza a categorizar sus experiencias sensoriales recordando conscientemente muchas de las impresiones absorbidas en ese momento, construyendo así su mente gradualmente hasta que se convierte en un maestro. Mantiene recuerdos capaces de comprender y pensar.

### **Etapa sensible**

Entiende a la edad en la que un niño demuestra una capacidad notable para aprender habilidades específicas, es decir, cuando el interés del niño se centra en una parte particular del entorno de aprendizaje. Esta sensibilidad, que suele desarrollarse en el niño, le ayuda a adquirir las cualidades necesarias para su desarrollo como adulto.

- Lenguaje en los primeros años, de uno a tres años
- Sentido del orden, de dos a tres años
- Adquisición de la palabra escrita, de tres a cuatro años.
- Palabras que conducen a la lectura de números, de cuatro a cinco años.
- Elementos utilizados para implementar el método Montessori:

- Ambiente
- Materiales

### **Etapas**

- Solo: El niño juega solo sin la interacción de nadie.
- Espectador: Los niños no participan en el juego, solo observan lo que hacen otros niños y adultos.
- Paralelo: Dos niños juegan uno al lado del otro, no interactúan y no comparten juguetes.
- Recíproco: Un adulto suele iniciar un juego y se turna para participar en una actividad.
- Enlaces: Los niños empiezan a compartir

#### **2.2.7. Dimensiones del juego didáctico**

Podemos encontrar diferentes tipos de juegos, pero en este caso nos centraremos en juegos que sean apropiados para la edad concreta del niño, intentando facilitar una organización útil de su uso en el entorno escolar. De igual forma menciona que para Piaget los juegos se pueden clasificar de acuerdo a la evolución del niño. (Cotrina, 2019)

Entre ellos tenemos:

##### **a) Juego simbólico**

Mediante este juego, el infante representa simbólicamente los roles y situaciones del mundo que lo rodea; Coincidiendo con el desarrollo del habla, la imaginación tiene una gran importancia en este tipo de juegos, ya que el niño reproduce, procesa e imita la realidad que le rodea. Básicamente, actúan como si fueran su padre, madre, maestro, médico, personaje favorito y un sinnúmero de encarnaciones que hicieron con su imaginación.

**Beneficios:** A través de los juegos simbólicos, los niños aprenden y comprenden el mundo que los rodea, expresan sus emociones y ayudan a probar

el razonamiento moral, distinguen el bien del mal y prueban las habilidades sociales y las emociones a través de varios tipos de juegos; promover la imaginación y la creatividad; aprender a utilizar el conocimiento del papel establecido de la vida adulta en la práctica. (Cotrina, 2019)

#### **b) Juego de reglas**

Un juego por reglas es un juego diseñado o jugado de acuerdo con estándares o reglas en el que los niños de 2 a 5 años reciben reglas o instrucciones de un adulto a quien se le indica que limite las acciones de manera determinada. pero al mismo tiempo puedes realizar acciones durante la mayor parte del tiempo de juego. Jugar según las reglas o jugar según las reglas es establecer reglas básicas simples antes del comienzo del juego, para lograrlas y disfrutarlas por completo, las reglas pueden ser simples dependiendo de la edad del niño.

**Beneficios:** Ayudan en el desarrollo del comportamiento moral en los niños, estimulando procesos cognitivos como la percepción, el razonamiento, la inteligencia, la atención, el habla, etc.; de alguna manera se vuelven empáticos, permitiendo que el niño atravesase la piel de otro; Promueven la socialización y enseñan a los niños a ganar o perder siguiendo las reglas y tomando turnos para considerar las opiniones de sus compañeros de juego.

#### **c) Juego de construcción**

Los juegos de construcción son juegos en su forma básica utilizados de manera simple, que se combinan gradualmente con este trabajo mediante varios ejercicios para lograr algo más concreto. A menudo, el niño combina este patrón de juego con la capacidad de construir. Los juguetes ayudan mucho a construir y a encontrar el espacio suficiente para colocar las piezas, pero también tienen en cuenta los aspectos básicos de la infancia, como la creatividad y la imaginación.

**Beneficios:** Ayudan a los niños a aprender a reconocer el mundo que los rodea, a partir de las percepciones visuales del mundo circundante, como el tamaño, la forma; promover el desarrollo de habilidades motoras, mejorar la coordinación mano-ojo, promover la estimulación mental y la creatividad, ayudar a desarrollar el concepto de trabajo en equipo, establecer relaciones sociales con colegas, lograr una visión común y compartir.

#### ***2.2.8. Teoría del aprendizaje según Ausubel***

Según Ausubel, esta teoría es psicología educativa desde un punto de vista cognoscitivo. Su idea central es: “si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio enunciaría este: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese consecuentemente.

Ausubel argumenta que aprender nuevos conocimientos se basa en lo que ya se sabe, es decir que la construcción del conocimiento inicia cuando observamos e identificamos hechos y objetos con conceptos que ya tenemos. Aprendemos creando una red de conceptos y agregando nuevos conceptos a los existentes.

La Teoría del Aprendizaje de Ausubel menciona que las definiciones adquiridas recientemente o a ideas inclusivas, estas definiciones son los organizadores avanzados las cuales podrían ser oraciones gráficas.

Ausubel también enfatiza la importancia de aprender a ser receptivo en lugar de aprender a descubrir, y que aprender es más significativo que memorizar. Mencionando que su teoría solo se aplica al trabajo escolar.

Sin embargo, por otro lado, no menciona que el aprendizaje exploratorio no funcione; sino que no funciona en absoluto”, es decir, es decir, utilizando estrategias de acuerdo a mi voluntad. (Moreira, 2018)

#### ***2.2.9. ¿Qué es el Aprendizaje Significativo?***



Carneros P. (2018) indica que el aprendizaje significativo promueve el conocimiento en el que los alumnos comienzan examinando, recopilando y analizando la información obtenida de la investigación de contenido, relacionando la información analizada con el conocimiento previo y las experiencias adquiridas en la vida cotidiana.

Por lo que se puede inferir que el aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que promueve el aprendizaje significativo relativo al contexto socioeducativo de los educandos para que el aprendizaje se convierta en conocimiento accionable.

El aprendizaje significativo puede contrastarse con la memorización. Este último también puede integrar nueva información en las estructuras de conocimiento existentes, pero sin interacción. (Baque & Portilla, 2021)

El componente esencial del aprendizaje significativo es la conformación de la estructura del saber a lo largo del tiempo.

#### ***2.2.10. Tipos y formas de aprendizaje significativo***

En términos de tipo, la semántica puede ser representaciones, conceptos o proposiciones. Se dice que el aprendizaje significativo es representativo cuando los alumnos establecen una correspondencia uno a uno entre el significado y la representación.

En cuanto a las formas significativas de aprendizaje, es posible distinguir entre subordinado, superior e híbrido. Subordinado es lo que se dio como ejemplo al comienzo de la descripción teórica, donde el nuevo conocimiento tiene un significado latente que cobra sentido para el aprendiz a través del proceso de "anclaje" cognitivo, interactúa con el conocimiento previo de relevancia específica y más general que ya existe en su estructura cognitiva. Sin embargo, se debe tener cuidado con la metáfora del ancla, porque en esta interacción cognitiva el ancla también cambia, adquiere nuevos significados, se vuelve más estable, más distinta. Esto no es una simple ancla estática. (Moreira, 2018)

## **CAPÍTULO III**

### **MÉTODOS**

#### **3.1. Tipo de investigación**

Este estudio utilizado enfocado a la acción para educar a los profesionales sobre la naturaleza de su práctica y mejorarla a través de la toma de decisiones. El buen juicio proviene de un análisis riguroso, no solo de conjeturas arbitrarias o intuitivas.

#### **3.2. Diseño del estudio**

“El enfoque de diseño es la forma específica en que cada miembro de la organización propone una intervención. La metodología debe estar basada en la posición epistemológica, conceptual y ontológica del hablante; es decir, cada concepto metodológico debe adaptarse a los conceptos humanos, pedagógicos conceptos y principios pedagógicos están esencialmente unificados". (Peña, 2009) Este estudio utilizará métodos cualitativos para generar y analizar datos descriptivos tales como palabras expresadas en texto y habla y comportamiento humano que las personas pueden observar porque los métodos de investigación incluyen la observación directa y la exploración y, en última instancia, los resultados serán descriptivos y generales.

#### **3.3. Población y muestra**

##### ***3.3.1. Población***

La población es el conjunto conformado por objetos o personas quienes tienen características similares y se generan datos de investigación (Tamayo y Tamayo, 1997, p. 11).

La población en la presente investigación fue de 25 infantes de edad del IEI. N° 819 Sor Ana de Los Ángeles Monteagudo, Markusani, 2022.

**Tabla 1.** *El número de estudiantes masculinos y femeninos admitidos en 2022*

<b>AÑOS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
<b>3 años</b>	01	03	04
<b>4 años</b>	03	01	04
<b>5 años</b>	13	12	25
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>33</b>

Fuente: Nómina de matrícula de la IEI. N° 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo, Macusani, 2022.

### 3.3.2. Muestra

La muestra de determinar a través del método de muestreo no probabilístico intencional, eligiendo intencional y convenientemente a niños de 5 años.

**Tabla 2.** *Muestra de niños y niñas*

<b>AÑOS</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
5 Años	13	12	25
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>25</b>

Fuente: Nóminas de matrícula de la IEI. N° 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo, Macusani, 2022.

## 3.4. Técnicas y Herramientas de Recolección de Datos

Esta investigación tendrá los siguientes criterios:

- Se debe obtener el permiso del director de la institución.

- Se convocará a los padres y/o tutores a una reunión informativa sobre la encuesta a realizar, donde firmarán la respectiva autorización para realizar la encuesta.
- Luego de que cada alumno y alumna de su clase, requerirá la participación de los niños y niñas, sus padres y/o tutores firmarán las autorizaciones respectivas.

### 3.5. Tecnología de programas y análisis de datos

Se utilizó una variedad de instrumentos para recopilar información, elegidos porque son suficientes para lograr los objetivos establecidos, en función de los tipos de investigación presentados en esta investigación realizada.

- Observación estructurada
- Observación directa
- Encuesta
- Diseño de grupos

#### 3.5.1. Estructura de la observación

La siguiente herramienta de observación se aplicará a los docentes responsables de la materia para ver las estrategias que se utilizarán en el aula y cómo, si se use juegos como su primordial instrumento de instrucción, que permitan que los niños aprendan de manera significativa.

#### Docente (a cargo del equipo)

TEMA	INDICADORES	ESCALA			
	Los maestros usan estrategias de enseñanza apropiadas para asegurar un	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
		1	2	3	4
<b>Aprendizaje significativo</b>	aprendizaje significativo para los niños.				

---

Las maestras respetan los conocimientos que tienen los niños antes y el estilo de aprendizaje de cada infante.

---

Las maestras ayudan a los niños y niñas a evaluar su propio progreso y establecer hitos futuros para un aprendizaje significativo.

---

Los docentes consideran el juego como una de las principales herramientas en el proceso de educación de los niños.

---

Esto fue solicitado por:

Nombre: Dordy Martínez

Fecha: 15 de septiembre de 2018

Grado: preescolar

En esta observación estructurada, el objetivo propuesto es la observación pedagógica: ¿Qué recursos pedagógicos utilizan los estudiantes en el aula? Los resultados esperados se logran cuando se tiene en cuenta el conocimiento de los estudiantes y se utiliza el juego como principal recurso del aula.

## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Este capítulo presenta los resultados de un estudio del IEI sobre el impacto de los juegos educativos en el aprendizaje significativo de las matemáticas en niños y niñas de 5 años. 819 Sor Ana de Los Ángeles, Monteagudo de Macusani, 2022. Se divide en cuatro partes. En primer lugar, se presentan los resultados de las variables del juego didáctico y sus dimensiones relacionadas con: juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción, considerando pre y post test. En segundo lugar, los resultados se presentan en t de Student para determinar en qué medida las variables del juego de enseñanza afectan a las variables de aprendizaje más importantes en matemáticas. La tercera parte es la discusión de los resultados.

#### **4.1. Resultados variable Aprendizaje significativo de matemáticas**

##### ***4.1.1. Efectos del pre y post test del aprendizaje significativo de las matemáticas***

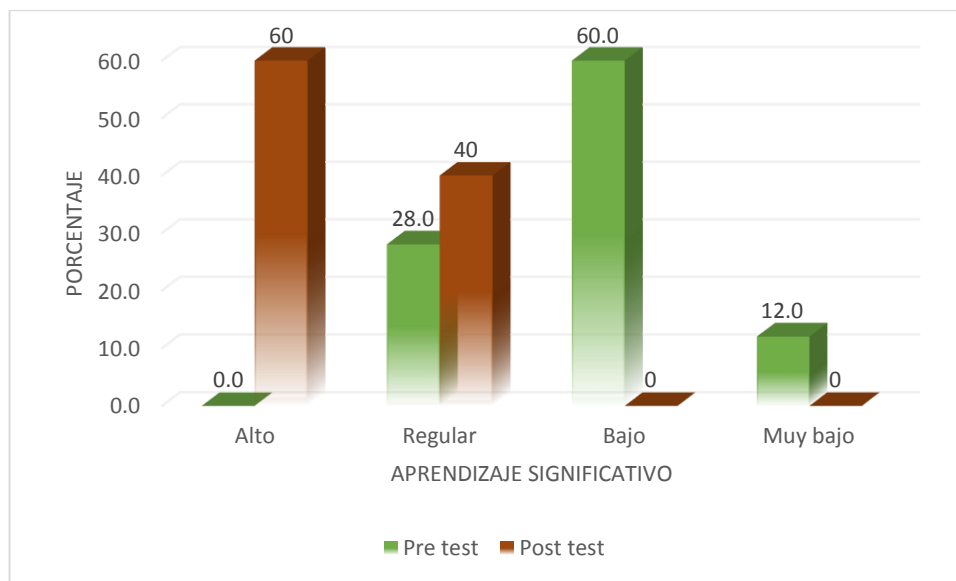
**Tabla 3.**

*“Resultados comparativos del pre y post test del aprendizaje significativo en matemáticas en infantes de 5 años de la IEL. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022”*

Escala de valoración		Aprendizaje significativo en matemática			
		Pre test		Post test	
Literal	Valor	fi	%	fi	%
Alto	4	0	0.0	15	60
Regular	3	7	28.0	10	40
Bajo	2	15	60.0	0	0
Muy bajo	1	3	12.0	0	0
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>

**Figura 1**

*Resultados sobre aprendizaje significativo de matemáticas.*



En la tabla 3 y figura 1 se muestran los resultados de la variable aprendizaje significativo de matemáticas del pre y post test, donde se observa lo sucesivo:

**Pre test**, 7 niños, correspondiente al 28%, se ubican en la escala Regular, 15 niños, correspondiente al 60%, se ubican en la escala Bajo; y 3 niños, correspondiente al 12%, se ubican en la escala Muy bajo. Culminando así la descripción de sujetos. Los efectos muestran que la generalidad de infantes (60%) posee un bajo aprendizaje significativo de matemáticas.

Los infantes de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022 poseen, en su mayoría, poseen un nivel bajo de aprendizaje significativo de matemática. El resultado se debe a que las maestras poseen bajo manejo en la utilización de habilidades didácticas convenientes para que los infantes tengan un aprendizaje significativo. Así como también existe un bajo nivel de ayuda por iniciativa de las maestras hacia los niños y niñas a evaluar su propio progreso y establecer hitos futuros para un aprendizaje significativo. En conclusión, el bajo conocimiento e iniciativa afecta el aprendizaje significativo de los infantes.

**En el post test**, los resultados han ido mejorando por influencia de los juegos didácticos. Se observa que 10 niños que representan al 40% se encuentran en la escala regular y 15 niños que representan al 60% se encuentran en un nivel alto de aprendizaje significativo. Cabe indicar que los juegos didácticos son de naturaleza dinámicas que han permitido que los aprendizajes mejoren significativamente.

#### ***4.1.2. Resultados de las Dimensiones de aprendizaje significativo de matemática***

En esta sección, los datos obtenidos con las herramientas utilizadas en la investigación de este trabajo se resumen a continuación. Los resultados se basan a las dimensiones propuestas referidas a: acción y pensamiento matemático en situaciones cuantitativas, ordinarias y de forma, lugar y movimiento. A continuación, los resultados.

- a) Resultados cuantitativos Actuar y pensar matemáticamente en situaciones cuantitativas



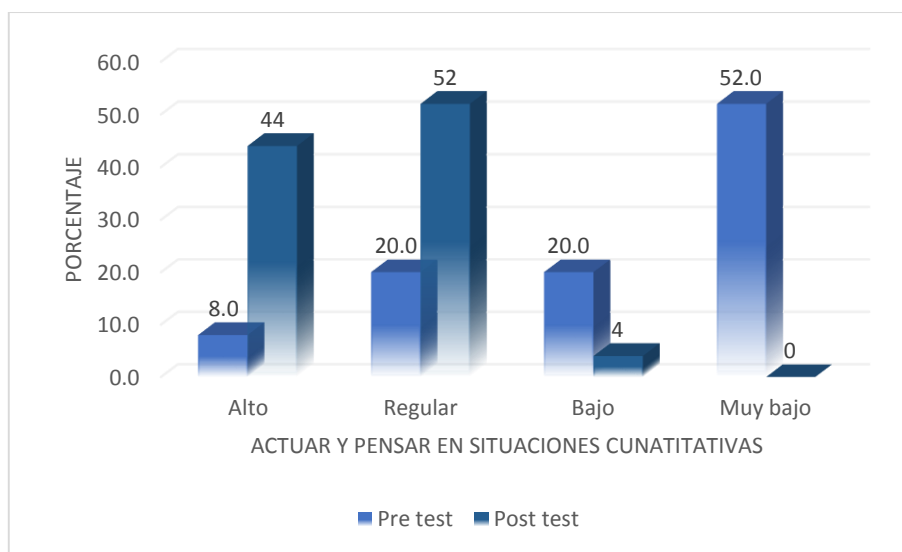
**Tabla 4.**

*“Comparación de resultados pre y post test de comportamiento y pensamiento matemático en situaciones cuantitativas en niños y niñas de 5 años del IEI. 819 Syster Ana de Los Ángeles Monteagudo de Macusani, 2022”*

Escala de valoración		Actuar y pensar matemáticamente en situaciones cuantitativas			
		Pre test		Post test	
Literal	Rango	fi	%	fi	%
Alto	4	2	8.0	11	44
Regular	3	5	20.0	13	52
Bajo	2	5	20.0	1	4
Muy bajo	1	13	52.0	0	0
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>

**Figura 2**

*Resultados sobre actuar y pensar matemáticamente en situaciones cuantitativas*



En la tabla 4 y figura 2 se muestran los resultados de la dimensión actuar y pensar matemáticamente en situaciones cuantitativas que pertenece a la variable aprendizaje significativo de matemáticas.

**En el pre test** se observa que: 2 niños, correspondiente al 8%, se ubican en la escala Alto, 5 niños, correspondiente al 20%, se ubican en la escala Regular, 5 niños, correspondiente al 20%, se ubican en la escala Bajo; y 13 niños, correspondiente al 52%, se ubican en la escala Muy bajo. Culminando así la descripción de sujetos. Los resultados indican que la mayoría de niños (52%) posee un nivel muy bajo de acción y pensamiento matemático referente a situaciones cuantitativas.

Los infantes de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022 poseen, en su mayoría, un bajo nivel de actuar y pensar matemáticamente en situaciones cuantitativas. El resultado se debe a que, las maestras utilizan, en bajo nivel, habilidades didácticas convenientes para que los infantes posean una enseñanza significativa.

El bajo conocimiento de estrategias que favorezcan la manera de actuar y pensar en situaciones cuantitativas, afecta los resultados y decisiones de los alumnos, en actividades cuantitativas. En conclusión, el bajo nivel de conocimiento de estrategias por parte de las maestras desfavorece la acción y pensamiento matemático referente a situaciones matemáticas.

**En el post test**, los niños obtienen resultados alentadores como consecuencia de la aplicación de los juegos didácticos que tienen como característica la dinamicidad y la creatividad. 01 niño que representa al 4% obtiene como escala el nivel bajo, 13 niños que representan al 52% obtienen la escala regular y, 11 niños que representan al 44% obtienen la escala de alto. Lo que quiere decir que los resultados favorecen en tanto el aprendizaje es significativo en nivel alto.

#### **b) Resultados de la dimensión actúa y piensa matemáticamente en situaciones ordinarias**

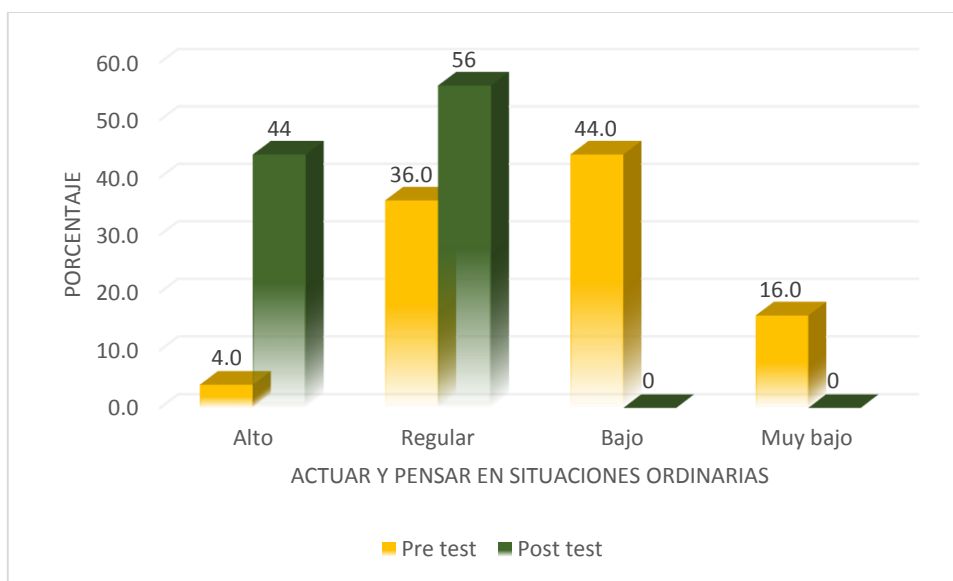
**Tabla 5.**

*“Resultados comparativos del pre y post test del actúa y piensa matemáticamente en situaciones ordinarias en niños y niñas de 5 años de la IEL. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022”*

Escala de valoración	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones ordinarias				
	Pre test		Post test		
Literal	Rango	fi	%	fi	%
Alto	4	1	4.0	11	44
Regular	3	9	36.0	14	56
Bajo	2	11	44.0	0	0
Muy bajo	1	4	16.0	0	0
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>

**Figura 3**

*Resultados sobre actúa y piensa matemáticamente en situaciones ordinarias.*



En la tabla 5 y figura 3 se muestran los resultados de la dimensión actuar y pensar matemáticamente en situaciones ordinarias que pertenece a la variable aprendizaje significativo de matemáticas.

**En el pre test** se observa que: 1 niños, correspondiente al 4%, se ubican en la escala Alto, 9 niños, correspondiente al 36%, se ubican en la escala Regular, 11 niños, correspondiente al 44%, se ubican en la escala Bajo; y 4 niños, correspondiente al 16%, se ubican en la escala Muy bajo. Culminando así la descripción de sujetos. Los resultados indican que la mayoría de niños (44%) posee un nivel bajo de acción y pensamiento matemático referente a situaciones ordinarias.

Los infantes de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022 poseen, en su mayoría, poseen un bajo nivel de acción y pensamiento matemático en situaciones ordinarias. Los resultados indican que las maestras no respetan de manera efectiva los conocimientos que tienen los niños antes y el modo de enseñanza de cada infante. Esto se debe a que, las necesidades de algunos niños, para aprender, están fuera del conocimiento del maestro.

Lo que requiere mayor preparación, para lidiar estos problemas. Por otra parte, existe un bajo nivel de ayuda, por parte de las maestras, hacia los niños y niñas a evaluar su propio progreso y establecer hitos futuros para un aprendizaje significativo. En conclusión, las necesidades de los niños, se encuentran fuera del conocimiento de las maestras, lo que impide apoyarlos y cubrir sus necesidades recurrentes.

**En el post test** se obtienen resultados por influencia de los juegos didácticos que tienen como característica la dinamicidad y participación. 14 niños que representan al 56% se ubican en la escala de regular y 11 niños que representan al 44% se ubican en la escala de alto, lo que significa que los juegos tradicionales si tuvieron impacto en el aprendizaje significativo de las matemáticas en tanto se refiere a la actuación y pensamiento matemático en situaciones ordinarias.

**c) Resultados de la dimensión Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar**

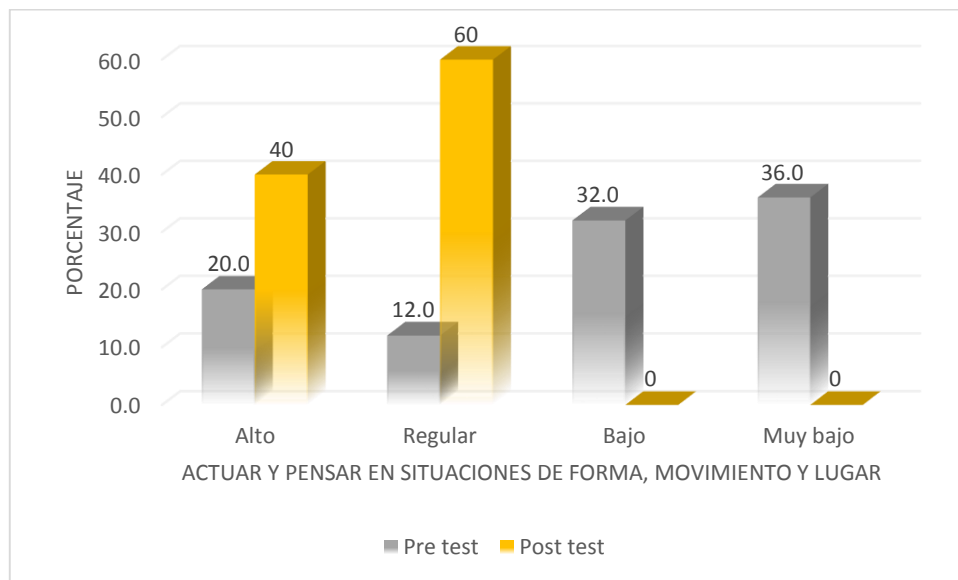
**Tabla 6.**

*“Resultados comparativos del pre y post test del actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar en niños y niñas de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022”*

Escala de valoración		Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar			
		Pre test		Post tes	
Literal	Rango	fi	%	fi	%
Alto	4	5	20.0	10	40
Regular	3	3	12.0	15	60
Bajo	2	8	32.0	0	0
Muy bajo	1	9	36.0	0	0
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>

**Figura 4**

*Resultados sobre Actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar*



La Tabla 6 y la Figura 4 muestran los resultados del pre y post test de las dimensiones de comportamiento y pensamiento matemático en el contexto de forma,

movimiento y lugar con variables pertenecientes a las matemáticas que han sido significativamente aprendidas.

**En el pre test** se observa que: 5 niños, correspondiente al 20%, se ubican en la escala Alto, 3 niños, correspondiente al 12%, se ubican en el nivel Regular, 8 infantes, correspondiente al 32%, se ubican en la escala Bajo; y 9 niños, correspondiente al 36%, se ubican en la escala Muy bajo. Culminando así la descripción de sujetos. Los efectos muestran que la generalidad de infantes (36%) posee un nivel muy bajo de acción y pensamiento matemático referente a situaciones cuantitativas.

Los infantes de 5 años de la IEI. 819 Sor Ana de los ángeles Monteagudo de Macusani, 2022 poseen, en su mayoría, un muy bajo nivel en el momento de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y lugar. Los resultados se deben a que, las maestras no consideran los juegos tal una de los primordiales instrumentos en el sumario de instrucción de los infantes. Lo que impide afianzar su aprendizaje mediante estrategias didácticas, que interesen a los niños en aprender, como son los juegos, en una competencia sana, que los motiva a aprender. En conclusión, debido al bajo conocimiento de los maestros sobre juegos didácticos, los niños no logran afianzar su aprendizaje significativo.

**En el post test** se observan resultados con mejores niveles de aprendizaje. 15 niños que representan al 60% se ubican en la escala de regular y 10 niños que representan al 40% se ubican en la escala de alto. Significa que los juegos didácticos han surtido efecto en el aprendizaje significativo de las matemáticas en tanto se refiere a actuar y pensar en situaciones de forma, movimiento y lugar.

## **4.2. Prueba de hipótesis estadística**

### ***4.2.1. Prueba de normalidad***

**Tabla 7***Prueba de normalidad de datos*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
<b>PRE TEST</b>	,185	25	,157	,963	25	,194
<b>POST TEST</b>	,174	25	,151	,951	25	,257

a. Corrección de significación de Lilliefors

Siendo la población de estudio menor a 50, se considera la prueba de Shapiro-Wilk. Los resultados de la prueba de normalidad indica que el p valor es mayor a 0,05, lo que indica que los datos corresponden a una distribución normal. En efecto, se utilizará la prueba de hipótesis de t de Student.

#### 4.2.2. Prueba de hipótesis

##### a) Planteamiento de Hipótesis estadística

**Ha** : El juego didáctico influye en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Montegudo de Macusani en el año 2022

**Ho** : El juego didáctico no influye en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Montegudo de Macusani en el año 2022

##### b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

##### c) Regla de decisión

Si,  $p < 0.05$  rechazamos el  $H_0$  y aceptamos la hipótesis  $H_a$ .

Si,  $p \geq 0.05$  rechazamos la  $H_a$  y aceptamos la hipótesis  $H_o$ .

#### d) Prueba estadística

**Tabla 8.**

*Prueba para la igualdad de medias entre pre y post test*

	prueba t para la igualdad de medias						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia a de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
						Inferior	Superior
APRENDIZAJE SIGNIFICATIV OS DE LA MATEMÁTICA	7,541	46	,000	1,250	,166	1,584	,916

#### e) Interpretación

De acuerdo a la tabla 8, el “p” valor es igual a 0.000 y este es menor a 0.05, por lo que, se rechaza la hipótesis nula ( $H_o$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ), es decir la media los resultados de post test muestran una diferencia significativa de “1,250” a los resultados del pre test. Lo que quiere decir, al concluir la experimentación, los niños mejoraron sus aprendizajes en un porcentaje considerable.

### 4.3. Discusión de Resultados

Resultados similares han sido obtenidos por Jaimes (2019) quien al investigar el juego como mediador del aprendizaje significativo logra incorporar esta estrategia sustancial en el aprendizaje de los niños. Por su parte, Macas (2019) logra determinar los efectos de las estrategias de enseñanza creativas en un importante aprendizaje sobre la ciencia natural.



Quico y Pantigoso (2019) en su estudio sobre habilidades sociales y juegos cooperativos, encuentra la relación significativa a través de la prueba Chi Cuadrada dando un valor de 6,8 que está dentro del rango aceptable y un  $p = 0,011$  que está por debajo de 0,05. Cuba (2019) considera que los juegos divertidos mejoran y desarrolla la autoestima de los niños, por lo que el entretenimiento es un medio que desarrolla la autoestima en escenarios educativos.

Otra importante contribución es la de Romero (2017) cuyo propósito fue de determinar la influencia de la aplicación de un mapa cognitivo de aprendizaje significativo utilizado en el campo de las ciencias y el medio ambiente entre los estudiantes. Los resultados alcanzados demuestran que los efectos son positivos.

Mamani y Pala (2019) en su investigación sobre juego de roles para mejorar el desarrollo de habilidades sociales logra obtener efectos positivos como resultado los cuales conducen al desarrollo de habilidades individuales. Roque y Vega (2019). Las investigaciones realizadas desembocan a que el juego o los juegos aplicados en escenarios educativos favorecen la instrucción significativa de los niños, logrando el desarrollo de su autoestima y las habilidades personales, impulsando la creatividad.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

#### 5.1. Conclusiones

**Primera:** El esparcimiento pedagógico influye positiva en el aprendizaje significativo de matemáticas en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022, considerando que el “p” valor es menor al 0,05 (5%) y que la diferencia de medias corresponde a un valor de 1,125 y el valor de t de Student es igual a 7,541 lo que implica que el juego simbólico, de reglas y de construcción mejoran significativamente el aprendizaje significativo de matemática. Además, en el pre test los niños se ubican en la escala de muy bajo (52%) y en el post tes el 52% mejoran al nivel regular.

**Segunda:** La enseñanza del juego incide positivamente en el comportamiento y el pensamiento en situaciones cuantitativas en niños y niñas de 5 años del IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022. Los resultados mostraron que mejoró de muy bajo (52%) a normal (52%) debido al uso de juegos educativos. Los niños pueden agrupar objetos usando solo criterios, sumar y restar hasta cinco objetos y hacer comparaciones de la cantidad de objetos.

**Tercera:** El juego didáctico influye positivamente en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de regularidad en niños y niñas de 5 años

de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022. Los resultados indican que se mejoró de un nivel bajo (44%) a un nivel regular (56%) a consecuencia de la aplicación de juegos didácticos. Los niños logran mejorar la expresión de voz de números ordinales y usar estrategias basadas en prueba y error.

**Cuarta:** El juego didáctico influye positivamente en la manera de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de 5 años de la IEI 819 Sor Ana de los Ángeles Monteagudo de Macusani en el año 2022. Los resultados indican que se mejoró de un nivel muy bajo (36%) a un nivel regular (60%) a consecuencia de la concentración de los esparcimientos comprensibles. Los niños logran mostrar relaciones asociando objetos y proporciona hasta tres elementos repetitivos para completar o crear patrones repetitivos.

## 5.2. Recomendaciones

**Primera:** A las autoridades de la Unidad de Gestión Educativa de Macusani, fomentar la aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo de las matemáticas de los niños de instituciones educativas del nivel inicial por su característica dinámica y participativa, puesto que fortalece el perfeccionamiento del movimiento lógico matemático en los infantes.

**Segunda:** A los directores y docentes del nivel de inicial de la jurisdicción de Macusani, impulsar el estudio de los esparcimientos inteligibles puesto que promueven la mejora del lenguaje, la representación corporal, creación de patrones y comunicación de series realizados.

**Tercera:** A los padres de familia, involucrarse en la aplicación de los juegos didácticos para fortalecer destrezas de desenvolverse y madurar matemáticamente en contextos cuantitativas, contextos comunes y situaciones de representación, pensamiento y terreno.

## BIBLIOGRAFÍA

- Altamirano, E. (2019). *Las estrategias metacognitivas para el desarrollo del aprendizaje significativo. PROPUESTA: Diseñar una guía didáctica de lecturas dinámicas con estrategias metacognitivas*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/39772/1/BFILO-PD-LE1-19-001.pdf>
- Andrde, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 132-149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Ayala, A., & Murillo, M. (2018). *Influencia de las tecnicas ludicas en el proceso de enseñanza - Aprendizaje en el area de matematica de los niños del tercer grado de educacion general basica de la U. E. "Digna Beatriz Cerda Neto", del Canton Pujili en el periodo lectivo 2016-2017"*. La Mana - Ecuador: Universidad Tecnica de Cotopaxi. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4686/1/PIM-000146.pdf>
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo de Conocimiento*, 75-86. Obtenido de

<http://dspace.opengeek.cl/bitstream/handle/uvscl/2030/2632-14045-4-PB%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cabrera, B., & Dupyron, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 222-239. Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7334691%20Teor%C3%ADa%20sociocultural%20del%20juego>

Campos, R., & Quispe, N. (2019). *La inmersión como recurso para estimular la expresión oral de los niños en las instituciones educativas No. 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno, 2019*. Puno - Peru: Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>

Cotrina, M. (2019). *EL JUEGO DIDÁCTICO EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1381 DELA. H. NÉSTOR MARTOS GARRIDO – PIURA, 2019*. Piura - Peru: Universidad Católica Los Angeles Chimbote. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19927/JUEGO\\_DIDACTICO\\_JUEGO\\_SIMBOLICO\\_COTRINA\\_QUISPE\\_MARIA\\_LUCELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19927/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_SIMBOLICO_COTRINA_QUISPE_MARIA_LUCELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, 41-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

- Gamboa, A. (2022). *El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. Inicial de la Provincia de Chincheros, Apurímac (2019)*. Lima - Perú: Universidad Antonio Ruiz de Montoya. Obtenido de [https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2392/Gamboa%20Quispe%2c%20Ana%20Melva\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2392/Gamboa%20Quispe%2c%20Ana%20Melva_Tesis_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gil, F., Romance, A., & Nielsen, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos*, 252-257. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Gil-Espinosa/publication/323295838\\_Juego\\_y\\_actividad\\_fisica\\_como\\_indicadores\\_de\\_calidad\\_en\\_Educacion\\_Infantil/links/5a972b450f7e9ba42974c6ca/Juego-y-actividad-fisica-como-indicadores-de-calidad-en-Educacion-I](https://www.researchgate.net/profile/Francisco-Gil-Espinosa/publication/323295838_Juego_y_actividad_fisica_como_indicadores_de_calidad_en_Educacion_Infantil/links/5a972b450f7e9ba42974c6ca/Juego-y-actividad-fisica-como-indicadores-de-calidad-en-Educacion-I)
- Jaimés, A. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios Uniminuto. Obtenido de [clea.edu.mx/biblioteca/files/original/64db843c11c52aaf913a5322feafd3d8.pdf](http://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/64db843c11c52aaf913a5322feafd3d8.pdf)
- Mamani, Y., & Paja, L. (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de años de la I.E.I. "322"-Puno del 2017*. Puno - Perú: Universidad Nacional del Altiplano - Puno.

- Moreira, M. (2018). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: LA VISIÓN CLÁSICA, OTRAS VISIONES E INTERÉS. *Proyecciones*, 20-22. Obtenido de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/110620/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/110620/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mota, N. (2018). El juego vocal en la educación infantil y primaria. *Tabanque*, 59-78. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/182383/document%20%2820%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñiz, L., Rodríguez, L., & Rodríguez, L. (2021). El juego como recurso didáctico para el refuerzo de contenidos matemáticos y mejorar de la motivación. *Universidad de Oviedo*, 1-30. Obtenido de <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/448/224>
- Quico, E., & Panigoso, M. (2019). *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 5 años del Instituto de Educación Primaria Altiplano Como Norte 2018*. Arequipa - Perú: Universidad Nacional de San Agustín. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8431/EDSqucaer2.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Rojas, E., & Chuquisengo, H. (2020). *Influencia del material estructurado en el aprendizaje de matemática en estudiantes de segundo grado, Institución Educativa N° 18331, Nuevo Chirimoto, Amazonas, 2019*. Chachapoyas - Perú:

Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Obtenido de

<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2106/Rojas%20D%c3%adaz%20Edith%20-%20Hiroito%20Chuquisengo%20Chuquipa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Roque, E., & Vega Mery. (2019). *El juego verbal como estrategia para mejorar la expresión oral en niños de 5 años, pero el lenguaje en IEI. N° 201 de Capachica para el periodo 2018*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de <https://1library.co/document/zgw2218y-juegos-verbales-estrategia-mejorar-expresion-bilingues-capachica-periodo.html>

Sarle, P. (2017). La escuela infantil identidad en juego. *Universidad de Buenos Aires*, 1-136. Obtenido de <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644/3282>