



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Las actividades de juego en el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años
de la I.E.I N° 653 Parroquial San José de Huaura

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa
con Mención en Estimulación Temprana

Autora

Marianela Noelia Perales Guerrero

Asesora

Dra. Julia Marina Bravo Montoya

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Escuela de Post Grado

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Marianela Noelia Perales Guerrero	15743852	18 de Agosto 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000 – 0002 – 2286 - 1827
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Riss Paveli García Grimaldo	40730807	0000 – 0002 -8096 - 8606
Janeth Marlube Rivera Minaya	15735300	0000 – 0002 – 0414 - 6651
Esperanza Santos Palomino	15740043	0000 – 0003 – 1437 - 7282

LAS ACTIVIDADES DE JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA PRE MATEMATICA EN LOS NIÑOS DE 2 AÑOS DE LA I.E.I SAN JOSE DE HUAURA

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	17%	3%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
2	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%

TESIS

Las actividades de juego en el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años de la

I.E.I N° 653 Parroquial San José de Huaura

JURADO EVALUADOR

Riss Paveli García Grimaldo

Presidente

Janeth Marlube Rivera Minaya

Secretaria

Esperanza Santos Palomino

Vocal

DEDICATORIA

El presente estudio está dedicado con mucho amor mis queridos padres por guiarse siempre con su ejemplo y hacer de mí una persona con deseos de superación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por guiarme hacia el camino de la educación y permitir transmitir mis conocimientos en beneficio de la sociedad.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCION.....	X

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos.....	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación	4
1.5. Delimitación.....	4
1.6. Viabilidad.....	5

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	6
2.2 Bases teóricas	10
2.3 Definiciones conceptuales	17
2.4 Formulación de hipótesis	18
2.4.1 Hipótesis general	18
2.4.2 Hipótesis específicas.....	18
2.5 Operacionalización de variables.....	19

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño de investigación	20
3.2 Población y muestra.....	21
3.3 Técnica de recolección de datos	23
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información.....	23

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados	24
4.2 Generalización entorno a la hipótesis central.....	32
4.3 Conclusiones.....	38

CAPÍTULO V:

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1. Fuentes bibliográficas	39
5.2. Fuentes hemerográficas.....	39
5.3. Fuentes electrónicas	40
Matriz de consistencia.....	44
Tabla de datos.....	45
Anexos.....	47

RESUMEN

La presente tesis: “Las actividades de juego en el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años de la I.E.I san Jose de Huaura”, es una investigación que tiene un enfoque descriptivo correlacional, crítico y propositivo que busca permanentemente la relación existente entre la variable dependiente y la variable independiente. El marco teórico del trabajo se basa en una compilación bibliográfica, hemerográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: Las actividades de juego, así como también de la variable dependiente: Aprendizaje.

Además se ha planteado la hipótesis: Las actividades de juego inciden en el proceso del aprendizaje; para poder comprobar esta hipótesis se aplicaron encuestas a docentes y también a estudiantes, utilizando la correlación de Sperman se comprobó la hipótesis planteada.

PALABRAS CLAVES

Las actividades de juego

Aprendizaje

Creatividad

SUMMARY

This thesis: "Game activities in the learning of pre-mathematics in children of 2 years of the IEI san Jose de Huaura", is an investigation that has a descriptive correlational, critical and propositional approach that permanently seeks the existing relationship between the dependent variable and the independent variable. The theoretical framework of the work is based on a bibliographic, hemerographic compilation and consultations of internet documents, by several authors focused on conceptually developing the independent variable: The game activities, as well as the dependent variable: Learning.

In addition, the hypothesis has been raised: The game activities affect the learning process; In order to verify this hypothesis, surveys were applied to teachers and also to students, using the Spermman correlation, the proposed hypothesis was verified.

KEYWORDS

Game activities

Learning

Creativity

INTRODUCCION

En nuestra realidad, a nivel social enfrentamos una serie de situaciones en las cuales hacemos uso de las matemáticas y nos regimos a ello para resolver problemas de la vida diaria, y muchas veces no nos damos cuenta de ello, desde que empieza el día a calcular el tiempo que nos lleva llegar a un lugar, comprar cantidades de alimentos y pagar por ellos, pagar nuestro pasaje, entre otras situaciones, por ello la matemática está íntimamente relacionada a nuestra vida, en la presente investigación se busca resaltar la importancia de las matemáticas y las actividades que ayudarán a nuestros niños comprenderlas de la mejor manera, el estudio se encuentra dividido en cinco capítulos con la finalidad de una mejor comprensión:

Capítulo I, se muestra la descripción de la realidad problemática por la que atraviesa nuestro país con respecto al tema de investigación, además del planteamiento de problema y los objetivos tanto generales como específicos, la justificación, viabilidad y delimitación.

Capítulo II, se plantean los antecedentes tanto nacionales como internacionales con sus respectivas conclusiones, las bases teóricas, la definición de términos, las hipótesis y un cuadro con la operacionalización de variables.

Capítulo III, se mostrará la metodología de estudio, y el diseño de la investigación, población y muestra, la técnica y el procesamiento de información.

Capítulo IV, se muestran los resultados que se obtuvieron de la investigación, se hacen las respectivas contrastaciones de hipótesis y se interpretan los cuadros estadísticos.

Capítulo V, se muestran las fuentes de información, los anexos y por último la matriz de consistencia.

CAPITULO I.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Realidad problemática.

Los juegos son además de una actividad recreativa, estrategias didácticas que permite transmitir enseñanzas, los cuales fueron usados desde nuestros antepasados hasta en nuestra actualidad, misma que es transmitida de generación en generación de manera empírica para desarrollar y fortalecer las capacidades de los niños para su sobrevivencia, ya que mediante el juego aprendían a cazar, pescar, sembrar, pañar, entre otras actividades. (Jiménez, 2004)

En general el juego se define como una actividad recreativa que es innata de todo ser humano, y éste tiene una sola razón y es la de divertirse, distraerse , relajarse y sentir placer, sin embargo en la actualidad se sabe que sus beneficios son muchos más que los antes mencionados. (Jiménez, 2004)

Las diversas estrategias de aprendizaje muestran la gran relación que existe entre las enseñanzas de distintos pensamientos y las estrategias metacognitivas utilizadas, los estudiantes que son conscientes sus habilidades metacognitivas, serán capaces de aplicarlas a situaciones de aprendizaje, búsqueda de solución a problemas y memoria, todo ello además favorecerá su rendimiento académico. En la institución en la cual realizamos este trabajo de investigación: I.E.I San José De Huaura, observamos y analizamos que las maestras encargadas tienen un cierto grado de deficiencia para poder trabajar y desenvolverse en las distintas áreas de enseñanza y por tanto transmitir las enseñanzas hacia sus alumnos, con la presente investigación buscamos que se innove y se realice una guía de estrategias basadas en actividades lúdicas y que los niños jugando aprendan y sientan el gusto por el curso de matemáticas que para muchos estudiantes es un tanto complicado

Por consiguiente, la principal razón para elegir este tema, fue mejorar la aplicación de estrategias de enseñanza y desarrollar las actividades lúdicas en mi práctica docente y que éstas logren motivar a los niños a seguir un proceso para que así al finalizarlo, ellas logren interiorizarlo, a partir de sus experiencias directas y de acuerdo a su interés.

1.2 Problema:

1.2.1 General

¿Cómo se relacionan las actividades de juego en el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?

1.2.2 Específicos

¿Cómo se relaciona el juego clasificando objetos y el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?

¿Cómo se relaciona el juego emparejando calcetines y el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?

¿Cómo se relaciona el juego pasteles de cumpleaños y el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre las actividades de juego en el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación entre el juego clasificando objetos y el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

Determinar la relación entre el juego emparejando calcetines y el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

Determinar la relación entre el juego pasteles de cumpleaños y el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

1.4 Justificación de la tesis

1.4.1 Justificación teórica.

Debido a la dificultad que vinculan el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de 2 años debido principalmente a su edad, es de suma trascendencia conocer las estrategias didácticas que ayudan a obtener la atención y el interés de los niños como son los juegos que nos permitirán transmitir indirectamente bases teóricas del área de matemática.

Es novedoso porque ayuda a implementar metodologías nuevas para ser aplicadas dentro y fuera del aula con los niños y niñas en este nivel, para potenciar la enseñanza aprendizaje, como también una educación de calidad impartida por el docente.

1.4.2 Justificación práctica.

Las estrategias de enseñanza con actividades de juego cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños de 2 años.

1.4.3 Justificación metodológica.

La presente investigación tiene importancia ya que metodológicamente permite poner en práctica las técnicas e instrumentos aplicados en el estudio, y además se podrán aplicar a otras investigaciones similares.

1.4.4 Justificación social.

El resultado de este trabajo tendrá un alto impacto en los niños y niñas en cuanto a las actividades de juego relacionadas a las matemáticas y al desarrollo de muchas habilidades, lo que implica el trabajo práctico por parte del docente, llevando de la mano una expresión más fluida, no estereotipada y con un enfoque distinto al tradicional, orientada a llevar a las niñas y niños a situaciones enriquecedoras y significativas como resultado de una dirección acertada y exitosa

1.5 Delimitación.

La investigación se desarrolló con los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura en el año 2018. Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el año académico 2018, de ambos sexos.

1.6. Viabilidad del estudio.

La viabilidad del proyecto de investigación está garantizada, se cuenta con financiamiento, con recursos técnicos y la población estudiantil respectiva, además la investigación, permitirá conocer el desempeño de los docentes y las competencias académicas de los docentes de la carrera profesional de educación inicial de la facultad de educación.

1.6.1 Evaluación Ambiental

Debido a su naturaleza de investigación descriptiva correlacional netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes.

Nivel internacional

Ortegano (2016) nos muestra su estudio titulado: “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas básicas del primer año del Liceo Boliviano-Venezuela”, el cual fue desarrollado con el objetivo de evaluar las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza para el fortalecimiento de las competencias operacionales en el área de matemáticas, la presente investigación tiene un diseño descriptivo, no correlacional, se contó con una muestra a 41 estudiantes, y se aplicó como herramienta a la ficha de observación y a la encuesta, llegando a concluir lo siguiente:

El curso de matemáticas, es muy complejo y por ende difícil de comprender para muchos estudiantes, en los cuales se les hace difícil realizar o desarrollar los diversos problemas planteados durante la clase o en los exámenes, dado el bajo rendimiento visto en esta población, se puso en práctica una serie de estrategias didácticas entre las que se destacó el uso de actividades lúdicas a la par que se le enseña el curso en mención, con ello se pudo observar que los alumnos captaban mejor lo que escuchaban y ya eran capaces de analizar y resolver los ejercicios, quedando claro la gran importancia que éstas actividades tienen sobre el proceso de enseñanza aprendizaje sobre todo en niños pequeños.

Espinoza (2014) nos expone su trabajo de investigación titulado: “La lúdica y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la escuela María Angélica Hidrovo de la comunidad Hierba Buena, provincia de Cotacachi” perteneciente a la Universidad técnica de Ambato en Ecuador, el objetivo principal fue: “Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la matemática de los niños y niñas de la Escuela “María Angélica Hidrovo” , la investigación se realizó bajo un diseño

cualitativo, no correlacional, la muestra estuvo compuesta por niños de 5, 6 y 7 años, permitiendo concluir lo siguiente:

En el día a día los maestros imparten su enseñanza utilizando estrategias didácticas pero sobre todo y de manera constante las actividades lúdicas, con ello el proceso de aprendizaje de los alumnos en el área de matemática, transcurre de manera amena, divertida y educativa se tomó como un punto importante la creación de una guía didáctica, para mantener informados y actualizados a los docentes sobre a aquellas herramientas que pueden ser utilizadas en sus clases, dado los grandes beneficios que ellos han demostrado en el rendimiento académico de los estudiantes.

Oyasa (2011), nos muestra su investigación titulada: “Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del colegio nacional experimental Federico González Suárez del cantón Alausí”. Perteneciente a la Universidad técnica de Ambato en Ecuador, con la finalidad de obtener el grado de magister, el tipo de investigación es descriptivo correlacional, deductivo y analítico para lo cual se utilizó como instrumento a las encuestas y a la entrevista, se contó con una población de 49 alumnos pertenecientes al primer año del nivel primario, para finalmente llegar a las siguientes conclusiones:

Todas las formas de enseñanza en el área de matemática por parte de los maestros necesita de la integración de actividades lúdicas utilizadas como una herramienta que permita entender y comprender lo enseñado a los alumnos, éstos pueden ser modificados o adaptados por los docentes para su comodidad, queda también claro que los juegos en el área de matemática son útiles para mejorar el razonamiento lógico y el manejo de las emociones de los estudiantes en cada clase y así mejorar su rendimiento académico, su motivación y con ello lograr que las clases sean más armoniosas, divertidas y amenas.

Nivel nacional

Núñez (2014), el autor nos expone su investigación: “Estrategias didácticas del docente y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la facultad de Educación” con la finalidad de mostrar el correcto uso de las estrategias didácticas y su vínculo con el aprendizaje significativo de los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales y Turismo de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, con ello busca obtener el grado de licenciado, la tesis tuvo un diseño descriptiva correlacional, no experimental para lo cual se contó con una población de 38 alumnos, misma que sirvió de muestra, el instrumento empleado fue la encuesta y los cuestionarios, permitiéndonos así llegar a las siguientes conclusiones:

Una maneja mejorada de enseñanza en las instituciones educativas, cuyo eje principal es el aprendizaje de los estudiantes, nos aconseja el uso de estrategias didácticas y de innovadores métodos que permita llegar al alumno a interiorizar, entender y comprender las enseñanzas que el maestro desea transmitir, quedando evidenciado en los resultados de las diversas evaluaciones que se les hace de forma permanente a los estudiantes, muy a parte de ello mediante las actividades didácticas también se refuerzan los lazos de amistad, respeto, comunicación, compañerismo y trabajo en equipo entre los alumnos y por ende con el propio maestro.

Zavala A., (2014), presentó su investigación titulada “Estrategias motivadoras y su relación con el desarrollo de la motricidad en estudiantes universitarios de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión”, exponiendo su principal objetivo: “Determinar y analizar el grado de relación de la aplicación de estrategias motivadoras con el desarrollo de la motricidad de estudiantes de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, misma que adoptó la modalidad de trabajo tipo descriptivo y correlacional, la muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes, a los cuales se les

aplicó encuestas y fichas de observación, y en las conclusiones se puede afirmar que: *el ejercicio de diversas estrategias educativas en el desarrollo de las clases, sirvieron como un ejercicio motivador y que favorece el mejor aprendizaje de los temas realizados, con lo cual se confirma la hipótesis: la aplicación de las estrategias motivadoras se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de Educación Física y deportes.*

Díaz E., (2013), nos muestra su tesis que lleva como título: “Actitudes hacia las matemáticas y hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes en administración de la Universidad San Pedro” cuyo fin fue determinar la asociación que existe entre la variable actitud hacia la matemática y la variable los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes de Administración de la Universidad San Pedro, para obtener el grado de licenciada, el presente trabajo de investigación fue de tipo descriptivo e inferencial, se contó con una muestra de 29 alumnos y se tomó como herramienta a la observación y el cuestionario, llegando a las siguientes conclusiones:

Luego de una aplicación estadística se demostró que hay una fuerte relación entre las formas de enseñanza de los maestros y la respuesta que obtienen de los alumnos, es decir aquellos que sólo se rigen a enseñar un determinado tema, sin la participación de los alumnos y sin el uso de materiales de apoyo o formas de introducción obtienen una baja respuesta reflejada en las evaluaciones, cuando se utilizaron formas didácticas de enseñanza la respuesta mejoró tanto en las evaluaciones como en el ambiente estudiantil

2.2 Bases teóricas

Fundamentación Epistemológica

Las bases epistemológicas nos hablan acerca del conocimiento de la manera en que se imparten las enseñanzas de las diversas asignaturas, la cual es más que un simple conocimiento con bases teóricas sino se enfoca en la manera que utiliza el maestro para transmitir el conocimiento y que éste sea bien captado por el estudiante. (Martínez-Camacho,

2015)

Fundamentación pedagógica.

En la educación convencional, el centro de la enseñanza es el docente, el cual muchas veces solo se dedicaba a transmitir información de manera repetitiva, considerado como la fuente principal del conocimiento que se impartía, con este modelo de enseñanza. el alumno se acostumbraba a tener una actitud pasiva que sólo recepcionaban el conocimiento brindado, siendo memorista y también repetitivo, y su nota depende de su capacidad para poder repetir lo más igual posible lo enseñado, en la actualidad esto ha cambiado, el alumno tiene una posición más activa, en donde es libre de dar sus opiniones y tiene libertad para cuestionar lo que no comparte y es capaz de complementar lo aprendido. (Martínez-Camacho, 2015)

Fundamentación Sociológica

La dimensión sociológica permite que comprendamos la repercusión social que ha de tener la presente investigación, además vemos que las personas toman con mucha seriedad los temas que ayudan a mejorar el nivel educativo de los estudiantes, o de las instituciones educativas, ya que en ello está el futuro del país. (Martínez-Camacho, 2015)

Fundamentación teórica

La fundamentación teórica del presente trabajo de investigación está basada en la elaboración de estrategias de enseñanza, los cuales son procedimientos de los que se guía el docente para promover el logro de los objetivos de un aprendizaje significativo en los estudiantes. (Martínez-Camacho, 2015)

Variable: Las actividades de juego.

El juego es una manera de expresarse de los niños cuando son muy pequeños, y sin duda el juego significa diversión y felicidad, los ayuda autorregular su comportamiento e inicia el

ejercicio de su libertad, ya que el juego es una acción libre experimentada como una situación lejos de la vida cotidiana, pero a pesar de ello puede absorber completamente los sentidos del jugador, sin que ello signifique algún interés monetario o beneficio especial, el juego se desarrolla siempre en un determinado tiempo y espacio, siguiendo un orden y guiándose por una serie de reglas impuestas por los propios jugadores o por el maestro. (Garvey, 1985)

El juego tiene como una de sus características principales el no tener una finalidad mayor que la propia realización, el juego es considerado como un impulso instintivo, dado su carácter placentero y ser una forma de expresión espontánea dentro del mundo infantil, en otras palabras el mundo tal como lo percibe y entiende el niño, mediante el juego se puede fortalecer la personalidad del niño, enseñarle a socializar, ya que el juego también tiene la característica de promover actividades de forma grupal, brindándoles la posibilidad de aprender a compartir, ayudar y trabajar en equipo. (Jiménez, 2016)

El autor nos explica que el juego es una forma de expresión, es un instrumento de aprendizaje, una manera de iniciar la socialización, una forma de desarrollar habilidades, destrezas, un fortalecedor de la personalidad y un compensador de la afectividad además ayuda en la psicomotricidad por lo que resulta esencial su práctica desde edades tempranas. (Jiménez, 2016)

El juego desde siempre ha sido una constante valiosa en la evolución del hombre, es su maduración y en el aprendizaje del hombre, acompañando el crecimiento a nivel emocional, psicológico, biológico y espiritual, tiene por misión formar, nutrir y hacer crecer a la persona de manera íntegra.

El juego no es solo una posibilidad de expresión para los niños, sino también le permite autodescubrirse, explorar, experimentar, conocer, sentir sensaciones, ejercitar movimientos, autoconocerse, reconociendo sus habilidades y debilidades. (Mateos, 2015)

Características del juego.

- Es juego es una actividad placentera y por ende muy divertida.
- Los juegos no tienen objetivos extrínsecos, dado que su motivación es intrínseca, ya que es más un disfrute de medios que un esfuerzo para alcanzar algo en particular.
- El juego se produce de manera voluntaria y espontánea, no debe ser obligado sino elegido con libertad.
- Para el desarrollo del juego, los participantes deberán participar de manera activa.
- Gracias a los juegos, los niños fortalecen su seguridad, autoestima y van desarrollando su personalidad.
- El juego se relaciona con la creatividad, la solución a problemas, el ejercicio del lenguaje, el conocimiento de la función en la sociedad, y otros fenómenos cognitivos y sociales. (Jiménez, 2016)

Ventajas de las actividades lúdicas

- Permiten potenciar la relación que existe entre las actividades física y lo mental.
- Requiere la participación activa y constante de todos los jugadores, durante su realización se combinan las habilidades, capacidades, y diversos conocimientos.
- Ayuda a que los jugadores planifiquen su actuar, creando estrategias y formas para poder lograr sus objetivos.
- Se fomenta la comunicación y la igualdad
- Los niños conforme avanza el juego, van mejorando su desenvolvimiento, son más autónomos. (Gavilanes, 2013)

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

Es conveniente considerar la gran importancia que tiene el juego dentro de la educación de los niños, como una fuente de desarrollo y aprendizaje de los niños, dado que su gran valor psicopedagógico nos favorece el crecimiento del cuerpo, el desarrollo de la afectividad, la inteligencia, la socialización y en general la creatividad de los niños, por lo expuesto queda

claro que el juego es una herramienta clave para el desarrollo integral del niño, sobre todo en la adquisición de nuevos aprendizajes, el juego deberá desarrollarse de manera organizada y respetando el principio de la motivación y libertad de los niños. (Mateos, 2015)

Gracias al juego, los niños pueden liberar energía, tensiones, desarrollar capacidades, mostrándose espontáneo y creativo, para lo cual, el niño utiliza todos los elementos que tenga a su alcance, en primer lugar, su voz, su cuerpo, herramientas cotidianas, es decir juguetes creados por él mismo o juguetes adquiridos, siendo estos elementos que dan un amplio campo para conocer, descubrir, probar y crear. (Mateos, 2015)

Es importante resaltar que como educadores del nivel inicial, el niño aprende mientras juega, crea, imagina, fantasea, y es capaz de transformar un objeto aparentemente simple en un mundo distinto, le da vida a las cosas, crea realidades paralelas y crea historias que un adulto no puede ni imaginar. (Gavilanes, 2013)

Los niños de dos años tienen aún mucho por aprender en cuanto a relacionarse y jugar con otros niños, ya que por lo general hasta ese momento su capacidad social está basada en su relación con adultos en el hogar, y deberá aprender a mantenerse y relacionarse con sus compañeros de juego. (Gavilanes, 2013)

Clasificación de los juegos

Juegos de experimentación:

- Sensoriales: estos juegos consisten en observar y diferenciar colores, escuchar diversos sonidos, tocar diferentes objetos, etc.
- Motores: este tipo de juegos ponen en movimiento las partes del cuerpo.
- Psíquicos: estos son los juegos intelectuales, es decir se harán comparaciones, reconocimiento, razonamiento, memoria, imaginación y reflexión.

- Afectivos: juegos en los que intervienen sentimientos y existen emociones.
- Volitivos: juegos en donde se produce la atención de manera voluntaria. (Ballesteros, 2015)

Juegos sociales:

En general son juegos en los que existen más de un participantes, los cuales se relacionan y crean estrategias para alcanzar los objetivos, para lo cual deberán trabajar en equipo y de manera armónica. (Ballesteros, 2015)

Dimensión de la variable juegos:

Clasificando objetos.

Para este juego se pueden aprovechar los objetos que tenemos al alcance día a día, de paso hacemos sentir a nuestros niños participes con su ayuda mientras aprenden matemáticas.

- Clasificar los cubiertos, dale a tu pequeño, la bandeja con los cubiertos que utilizan a diarios, para que de acuerdo a sus características pueda clasificarlos, para lo cual se le puede facilitar recipientes para que pueda colocarlos por tipos.
- Clasificar las prendas de vestir, los niños deberán separar la ropa, por ejemplo en una cesta colocar los polos, en otro los pantalones, etc., es importante que el padre lo ayude siempre.
- Clasificar por colores, se puede pintar baja lenguas con distintos colores para que el niño pueda clasificarlo en contenedores. (Díaz, 2017)

Emparejar calcetines

Este juego de emparejar objetos, permite que el niño observe y analice las características en común que tienen los objetos, aprendiendo a discriminar uno del resto, si no se cuentan con los calcetines reales necesarios o esto resultan un poco difíciles de diferenciar, se puede optar por elaborar nuestros propios calcetines mediante plantillas de cartón impresas, sólo es

necesario que tengan un estampado cada par y listo, el niño tendrá que ubicar los pares. (Díaz, 2017)

Pasteles de cumpleaños.

Los niños van escuchando desde muy pequeños los números, por ejemplo al subir las escaleras, cuando iniciamos una caminata, mientras le damos cucharas de comida, mientras cancelamos una cuenta, etc. pero relacionar en sí la cantidad de objetos con una gráfica, es decir la representación numérica, es un tanto más complicado, por ello se crea el juego de elaborar pequeños pasteles de cumpleaños a base de plastilina, en cada uno colocaremos velitas de distintas cantidades, luego haremos que el niños cuente la cantidad de velas que hay por pastel. (Díaz, 2017)

Variable pre matemáticas

Las matemáticas son el razonamiento que hay entre las personas y las acciones que realizamos, es decir es la capacidad que tiene el ser humano de ver cuatro objetos delante suyo y saber cuántos hay sin la necesidad de que le número este escrito, por lo tanto las matemáticas son la abstracción de las coordinaciones que el niño observa. (Ferrero, 2015)

Un niño tiene la capacidad de diferenciar un grupo de objetos según su color, su textura y su forma, y agruparlos, de ese modo aparece la abstracción reflexiva ya que para ello no es necesario que el niño lo palpe, simplemente su mente lo hace con la mirada, cabe resaltar que estos tipos de aprendizajes duran para toda la vida, ya que ésta experiencia viene de los procesos mentales que el mismo niño realiza. (Ferrero, 2015)

La acción de pensar de una persona se produce cuando pone a trabajar a su cerebro, con esto se permite conocer nuevas cosas, imaginar, analizar, discernir sobre las situaciones que están a su alrededor, el pensamiento lógico se va adquiriendo a partir de la pubertad ya que los niños sólo tienen pensamientos concretos, es decir sólo entienden lo que ellos ven por ello

por ejemplo entienden que uno más uno es dos, se le muestra un objeto y a éste de le añade uno más a su visión, por lo tanto éste pensamiento es necesario para poder dar solución a problemas de la vida diaria y para avances de la ciencia ya que sacaremos conclusiones de premisas que están sobreentendidas dentro de ellas pero que no se pueden tocar ni ver directamente. (Arias & García, 2016)

El pensamiento lógico tiene como finalidad encontrar la verdad, analizarla, compararla, separando las partes con capacidad de síntesis, para poder argumentar las conclusiones a las que se llegan. (Arias & García, 2016)

Las pre matemáticas

Son consideradas como una materia de aprendizaje, la cual debe enseñarse con el objetivo de brindar a los niños experiencias importantes que le permitan resolver problemas de forma que las matemáticas favorezcan el desarrollo de capacidades y habilidades intelectuales, la enseñanza de las matemáticas deberán ir desde lo más fácil hasta lo más complejo, y de preferencia se aconseja empezar con lo más conocido. (Arias & García, 2016)

El área de matemática se enseña en primer lugar de manera práctica, y posteriormente la teoría, es decir se deben utilizar objetos que faciliten el aprendizaje de las operaciones, luego se estudian los símbolos para finalmente representar las mencionadas operaciones mediante símbolos, cabe resaltar que en esta área no basta sólo tener buena memoria, sino también es necesario la comprensión, la repetición también es buena pero sólo si es que el niño es consciente de lo que está haciendo, el niño debe tener clara las ideas dejando de lado las operaciones mecánicas. (Arias & García, 2016)

Cabe resaltar que las matemáticas tienen una secuencia de aprendizaje, donde cada enseñanza es importante para entender la siguiente y los cimientos deberán ser fuertes para evitar confusiones, es necesario que las matemáticas se enseñen desde temprana edad,

despertando en los pequeños el interés por aprenderlas y practicarlas. (Atencia & Montoya, 2017).

La Matemática en los primeros años de vida.

Los niños al ingresar a la institución educativa, por lo general llega con conocimientos básicos, los cuales son aprendidos en el hogar y en su entorno, todos esos conocimientos con el tiempo se organizan y forman estructuras lógicas que tienen un significado y un orden, y es en este momento que las matemáticas adquieren importancia ya que permite al niño entender la realidad que lo rodea. (Díaz, 2017)

Mediante las matemáticas los niños empiezan a aplicar los conocimientos que aprendieron durante su vida diaria, para que pueda resolver los problemas que se le presentan, el desarrollo de estructuras lógico matemáticas durante los primeros años de vida se traducen en:

- Reconocer las características propias de cada objeto de su entorno.
- Relacionar las distintas características de los objetos para así ordenarlos, clasificarlos, seriarlos, etc.
- Generar cambios en las características de los objetos según las situaciones que se le presenten. (Díaz, 2017)

Objetivos según el Ministerio de Educación, en el área de matemática:

- Establecer relaciones de similitud e identificar las diferencias entre objetos, personas o animales según las características de cada uno.
- Establecer relaciones de espacio y tiempo.
- Realizar cálculos y resolver problemas de la vida diaria.
- Establecer e identificar la relación entre número y cantidad.
- Aprender a contar en situaciones de la vida diaria. (Díaz, 2017).

Estrategias para trabajar el área de Matemática

La estrategia que mejores beneficios a demostrado durante los primeros años de estudio es sin duda el juego, puesto que es una actividad propia y natural del niño. Es en esencia una actividad que tiene fin en sí misma y se realiza por el gozo que procura, el juego es una actividad de relajo pero también es una actividad seria, en la cual todas sus manifestaciones incluidas las que parecen desordenadas tienen un significado y una determinada importancia. (Atencia & Montoya, 2017).

El juego pone al niño en contacto con el medio donde vive, lo hace observar, imaginar, llegar a conclusiones, y en general a aprender y a recrearse, por todo lo expuesto es indispensable para el normal desarrollo del niño. Se puede decir que mediante el juego el niño se divierte, pero también aprende a trabajar en equipo, a socializarse, desenvolverse, a respetar reglas y a desarrollar su inteligencia. (Atencia & Montoya, 2017).

El juego, si es aceptado como tal por el niño, supone una motivación importante; puesto que contiene su propia finalidad. Pero esto no limita, sino todo lo contrario, que responda a un objetivo pedagógico y no solamente a una preocupación por entretener al niño o divertirlo. Cada juego significa experiencia novedosa, que por lo general crea nuevas actividades, habilidades, sentimientos y pensamientos. Otras de las estrategias muy importantes para desarrollar el pensamiento lógico matemático y que deberían trabajarse en durante los primeros años de vida escolar son:

- Los niños aprenden acerca del mundo que los rodea mediante sus sentidos, lo que genera grandes oportunidades de aprendizaje, por lo que es recomendable presentar al niño situaciones mediante las cuales, el niño pueda vivenciarlas mediante el uso de su propio cuerpo, y de su motricidad, ya que ofrecen numerosas oportunidades de exploración del entorno que le rodea.

- La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la interacción del ser humano.
- Sentir, tocar, experimentar, favorecen la acción sobre los objetos, dado que es a partir de ello que el niño puede ir creando esquemas mentales de información, es necesario estimular al niño a que tenga curiosidad por su entorno y a interactuar con los objetos para poder elaborar un pensamiento activo y luego lógico.
- Él niño observa de manera natural y espontánea todo lo de su alrededor; por ello el maestro ha de crear situaciones, experiencias variadas, concretas, creativa, interesante y sobre todo motivadora para acelerar el proceso espontáneo.
- Elaborar actividades gráficas luego de haber propiciado la suficiente manipulación y experimentación con diversos materiales educativos.
- Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. (Ferrero, 2015)

El juego y las matemáticas

La matemática es sin duda, un instrumento importante del conocimiento científico. Pero debido a su naturaleza abstracta, el aprendizaje en ocasiones es difícil para muchos de los estudiantes, y como es sabido la matemática es una de los cursos curriculares que más porcentaje de fracaso escolar tiene en todos los niveles educativos; siendo el curso que más resultados negativos en las evaluaciones escolares presenta. (Ferrero, 2015)

Sin embargo, las actividades lúdicas y la matemática tienen características en común en lo que se refiere al objetivo educativo. La matemática brinda al hombre un grupo de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y les permite explorar, investigar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los estudiantes a dar los primeros

pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento. (Ferrero, 2015)

Favorece el pensamiento crítico; los juegos, por la actividad intelectual que genera, son un excelente punto de inicio para la enseñanza de la matemática, y forman una buena base para una posterior formalización del pensamiento matemático. (Ferrero, 2015)

Dimensiones de la variable pensamiento lógico matemático

Noción de clase o agrupación

La acción de clasificar o agrupar elementos, es una expresión del pensamiento matemático, la cual inicia de manera precoz en los niños, en la cual se reconocen semejanzas y diferencias entre objetos que le llaman la atención, llegando así a crear sub clases.

Noción de seriación

La seriación es una expresión matemática que consiste en ordenar de manera sistemática considerando las características de los objetos existentes en un mismo grupo y serie, como por ejemplo considerando el color, el tamaño, la superficie, entre otras, cabe mencionar que la noción de seriación introduce a los niños en el lado ordinal del número, al momento de brindarle a cada unidad una posición determinada dentro de una serie ordenada, el niño será capaz de identificar que un objeto es más grande o más pequeño que otro, por lo general los niños más pequeños tienden a formar parejas o grupos de tres elementos.

2.3. Bases filosóficas

Según Piaget, el aprendizaje significa un proceso en el cual se va adquiriendo operaciones, lo que quiere decir que los niños son protagonistas de una larga historia que iremos marcando con nuestras enseñanzas, los números son entes abstractos que representan cantidades, que pueden ser vistas de manera gráfica, durante los primeros años de vida, los niños se encuentran en un periodo sensible de su desarrollo, cerca del 80% de su cerebro se desarrolla durante este periodo preescolar, por ello los maestros tienen la gran responsabilidad de trabajar los conocimientos que debe tener y la manera de que puedan entenderlo y comprenderlo.

Es importante enseñar matemáticas pero no de una forma mecánica y repetitiva sino que haga al niño pensar, entender, razonar, reflexionar y poner en práctica lo aprendido, cabe resaltar que los niños no aprenden sólo escuchando sentados, y acumulando de manera pasiva la enseñanza sino por el contrario aprenden mediante estrategias didácticas que les permitan percibir mejor la información y los juegos son una buena manera de enseñar, además cuando interactúan con sus compañeros, con su familia, con su medio van creando y madurando el razonamiento matemático.

2.4 Definiciones de términos básicos

EL juego

Es una actividad realizada por uno o un grupo de jugadores, los cuales utilizando su creatividad o ciertas herramientas elaboran situaciones, creando además reglas, los juegos puede o no tener ganadores y perdedores, pero el mayor objetivo del juego es proporcionar entretenimiento y alegría entre los participantes, en ocasiones el juego puede ser utilizados como un instrumento educativo ya que por lo general sirven para estimular y desarrollar habilidades tanto motoras, físicas como mentales. (Mateos, 2014)

Estrategia didáctica

Son una serie de procedimientos ordenados y sistematizados que tienen una clara definición de todas sus etapas y su objetivo principal es alcanzar el aprendizaje esperado con respecto a un tema, partiendo de la estrategia didáctica el maestro dirige su rumbo pedagógico el cual deberá ser seguido por los estudiantes para alcanzar su aprendizaje, las estrategias didácticas son muy usadas en procesos largos que pudiesen ser complicados de entender. (Ferrero, 2015)

Juegos de experimentación

Son juegos cuya finalidad es despertar la curiosidad y la imaginación de los niños, permitiéndoles entender conceptos básicos de la ciencia, estos se esfuerzan por alcanzar la comprensión mediante una serie de actividades estimulantes y llamativas. (Córdova, 2018)

Juegos sociales.

Son juegos que necesitan de al menos dos participantes, se realizan por lo general en lugares cerrados, en este grupo se encuentran los juegos de mesa o los de salón, en los cuales los jugadores se relacionan e intercambian opiniones. (Córdova, 2018)

Matemáticas

Las matemáticas son el razonamiento que hay entre las personas y las acciones que realizamos, es decir es la capacidad que tiene el ser humano de ver cuatro objetos delante suyo y saber cuántos hay sin la necesidad de que le número este escrito, por lo tanto las matemáticas son la abstracción de las coordinaciones que el niño observa. (Ferrero, 2015)

Las pre matemáticas

Son consideradas como una materia de aprendizaje, la cual debe enseñarse con el objetivo de brindar a los niños experiencias importantes que le permitan resolver problemas de forma que las matemáticas favorezcan el desarrollo de capacidades y habilidades intelectuales, la enseñanza de las matemáticas deberán ir desde lo más fácil hasta lo más complejo, y de preferencia se aconseja empezar con lo más conocido. (Arias & García, 2016)

2.4 Hipótesis.

2.4.1 General

Las actividades de juego se relacionan con el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

2.4.2 Específicos

El juego clasificando objetos se relaciona con el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

El juego emparejando calcetines se relaciona con el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

El juego pasteles de cumpleaños se relaciona con en el aprendizaje de la Pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño.

La presente tesis está enmarcada bajo un tipo descriptiva correlacional.

Tipo de investigación

Un trabajo de tipo descriptivo tiene como intención sólo describir las variables que se analizan, en este caso buscamos conocer cuáles son los juegos tradicionales que influyen en la psicomotricidad fina, en nuestro trabajo presentamos el trompo, los yaces y las canicas; no buscamos modificar ni cambiar a las variables en mención.

También mencionamos que es de tipo correlacional ya que buscamos conocer el lazo o unión que existe entre dos variables, además se debe saber que si alteramos, manipulamos o alteramos alguna de ellas, la otra también se verá alterada.

3.2 Población y muestra.

3.2.1 Población:

La población hace referencia al número total de personas que están inmersas en la investigación, pero sin los criterios de exclusión como en nuestro caso serán los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura, la población total es de 432 niños.

3.2.2 Muestra:

Nuestra muestra está dada solo por los niños de 2 años con un total de 45.

3.3. Técnica de recolección de datos

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación fueron las fichas de observación, que se mostraran en la parte de los anexos.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juego clasificando objetos		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juego emparejando calcetines		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juego pasteles de cumpleaños		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Actividades de juegos		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Nivel de agrupación		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Seriación		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Las pre matemáticas		8	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

CONFIABILIDAD

Actividades de juegos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,834	12

Los pres matemáticos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,812	8

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

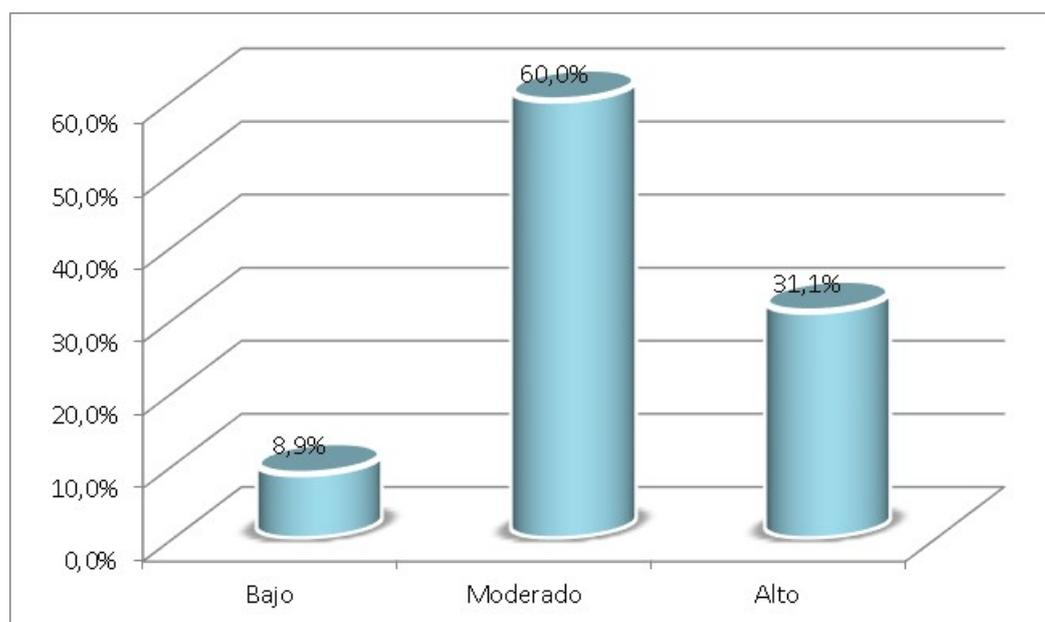
4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3
Actividades de juegos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	8,9%
Moderado	27	60,0%
Alto	14	31,1%
Total	45	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura

Figura 1



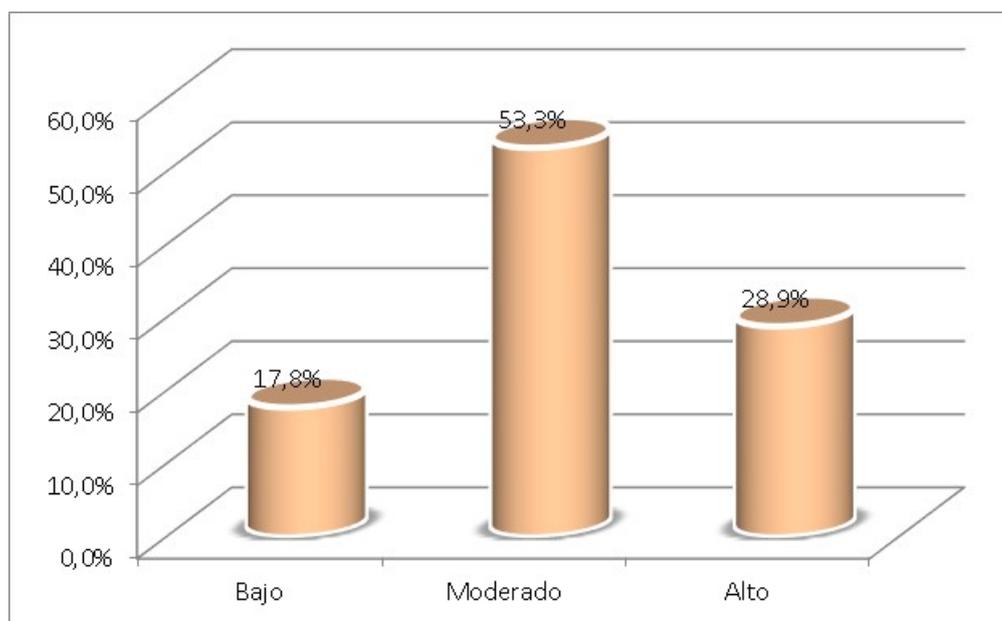
De la fig. 1, un 60,0% de los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura alcanzaron un nivel moderado en la variable actividades de juegos, un 31,1% adquirieron un nivel alto y un 8,9% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 4
Juego clasificando objetos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	17,8%
Moderado	24	53,3%
Alto	13	28,9%
Total	45	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura

Figura 2



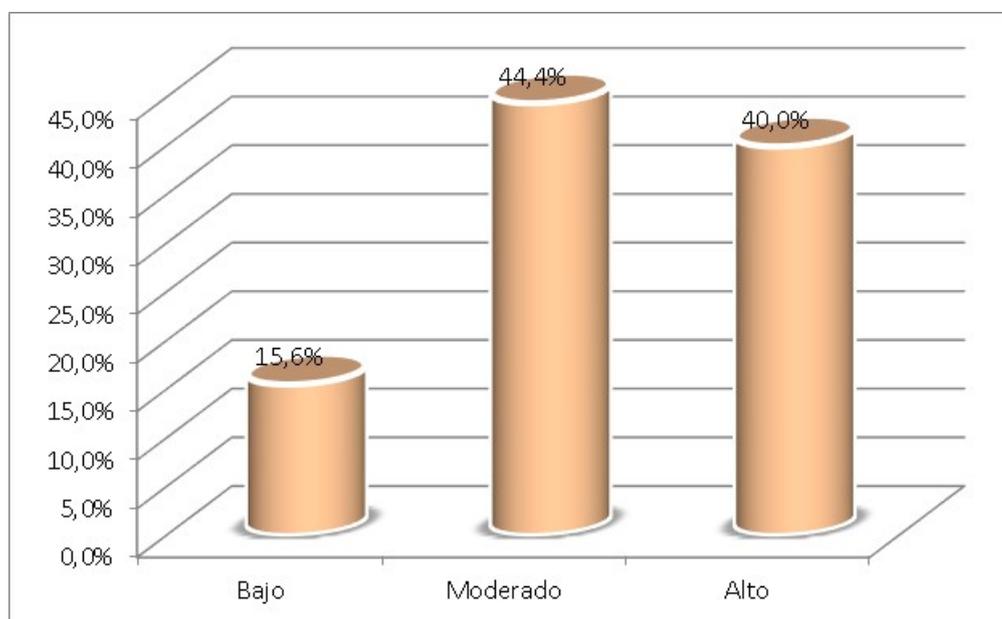
De la fig. 2, un 53,3% de los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “juego clasificando objetos”, un 28,9% adquirieron un nivel alto y un 17,8% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 5
Juego emparejando calcetines

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	15,6%
Moderado	20	44,4%
Alto	18	40,0%
Total	45	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura

Figura 3



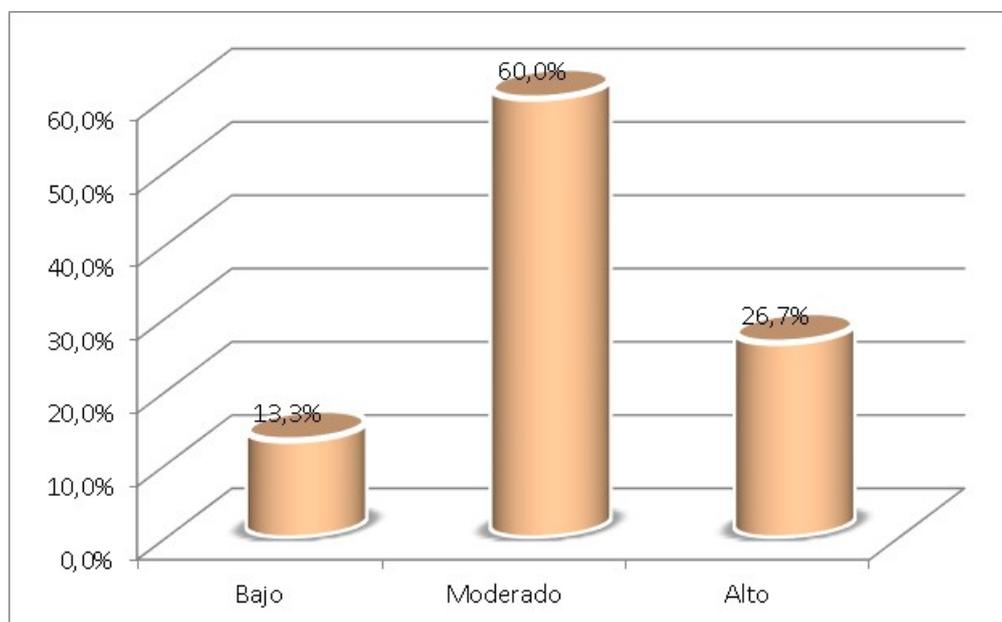
De la fig. 3, un 44,4% de los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “juego emparejando calcetines”, un 40,0% adquirieron un nivel alto y un 15,6% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 6
Juego pasteles de cumpleaños

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	13,3%
Moderado	27	60,0%
Alto	12	26,7%
Total	45	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura

Figura 4



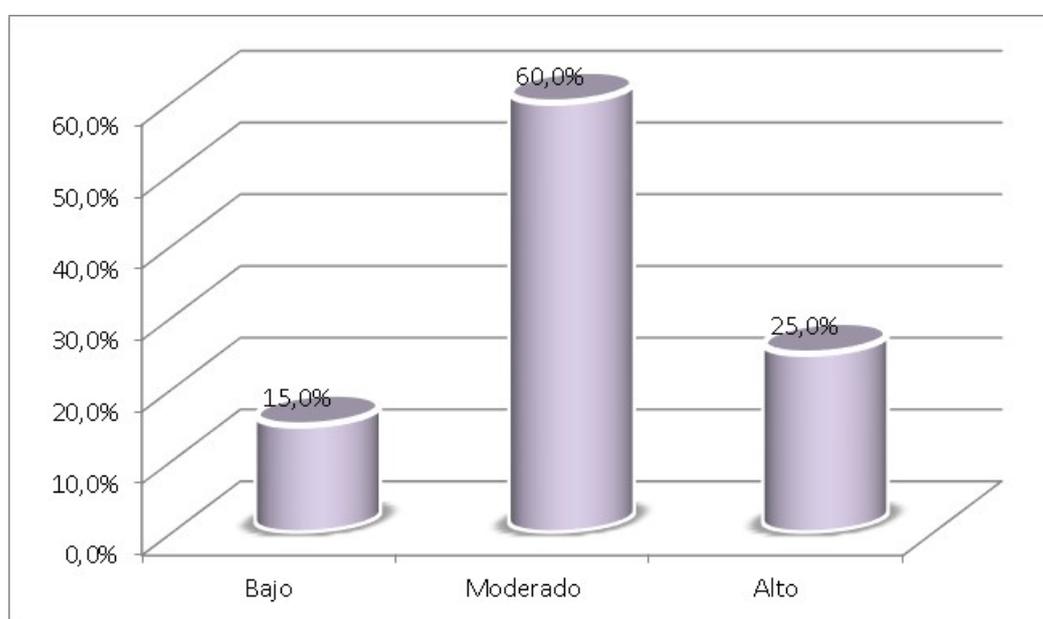
De la fig. 4, un 60,0% de los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “juego pasteles de cumpleaños”, un 26,7% adquirieron un nivel alto y un 13,3% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7
La pre matemática

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	15,0%
Moderado	12	60,0%
Alto	5	25,0%
Total	20	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura

Figura 5



De la fig. 5, un 60,0% de los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura alcanzaron un nivel moderado en la variable aprendizaje pre matemáticas, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 15,0% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Las actividades de juego se relacionan con el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura.

H₀: Las actividades de juego no se relacionan con el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura.

Tabla 8

Las actividades de juego y el aprendizaje pre matemático

		Correlaciones		
			Actividades de juegos	La pre matemáticas
Rho de Spearman	Actividades de juegos	Coef. Correlación	1	0,79
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	45	45
	La pre matemáticas	Coef. Correlación	0,79	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	45	45

La tabla 8 muestra una correlación de $r = 0,79$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre las actividades de juego y el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura. La correlación es de intensidad buena.

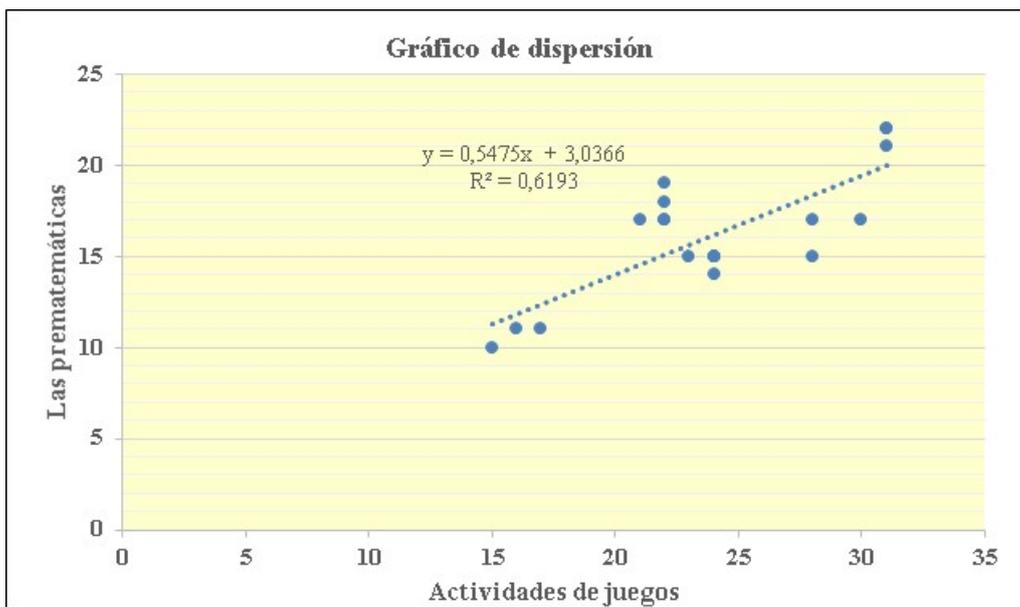


Figura 6. Las actividades de juego y el aprendizaje de la pre matemática.

Hipótesis específica 1

H1: El juego clasificando objetos se relaciona con el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

H0: El juego clasificando objetos no se relaciona con el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

Tabla 9

El juego clasificando objetos y el aprendizaje de la pre matemática

		Correlaciones		
			Juego clasificando objetos	La pre matemática
Rho de Spearman	Juego clasificando objetos	Coef. Correlación	1	0,72
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	45	45
	La pre matemáticas	Coef. Correlación	0,72	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	45	45

La tabla 9 muestra una correlación de $r= 0,72$, con un valor $Sig<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos clasificando objetos y el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial José de Huaura. La correlación es de intensidad buena.

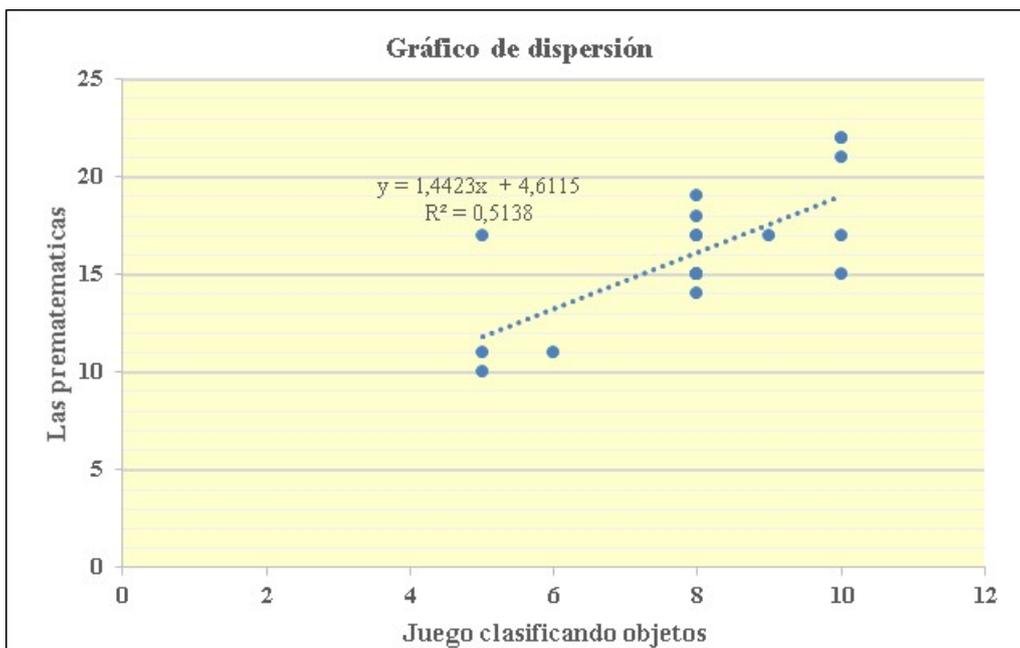


Figura 7. El juego clasificando objetos y el aprendizaje de la pre matemática.

Hipótesis específica 2

H2: El juego emparejando calcetines se relaciona con el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

H0: El juego emparejando calcetines no se relaciona con el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

Tabla 10

El juego emparejando calcetines y el aprendizaje de la pre matemática

Correlaciones

			Juego emparejando calcetines	La pre matemática
Rho de Spearman	Juego emparejando calcetines	Coef. Correlación	1	0,61
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	45	45
	La pre matemáticas	Coef. Correlación	0,61	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	45	45

La tabla 10 muestra una correlación de $r= 0,61$, con una valor $Sig<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos emparejando calcetines y el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura. La correlación es de intensidad buena.

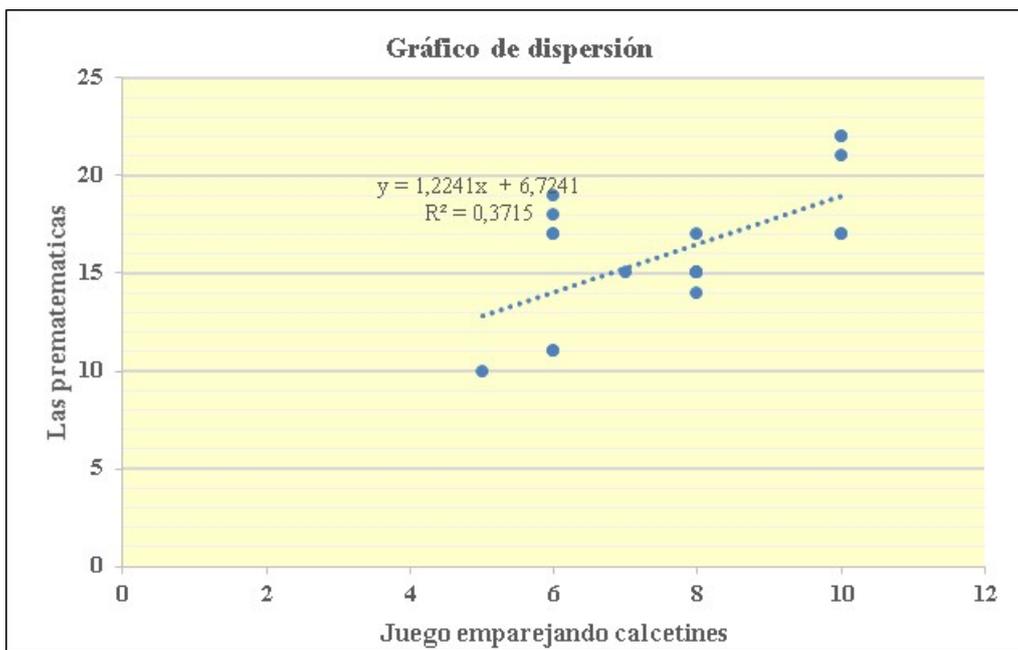


Figura 8. El juego emparejando calcetines y el aprendizaje de la pre matemática.

Hipótesis específica 3

H3: El juego pasteles de cumpleaños se relaciona con en el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

H0: El juego pasteles de cumpleaños no se relaciona con en el aprendizaje de la pre matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.

Tabla 11

El juego pasteles de cumpleaños y el aprendizaje de la pre matemática

		Correlaciones		
			Juego pasteles de cumpleaños	La pre matemática
Rho de Spearman	Juego pasteles de cumpleaños	Coef. Correlación	1	0,87
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	45	45
	La pre matemáticas	Coef. Correlación	0,87	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	45	45

La tabla 11 muestra una correlación de $r= 0,87$, con una valor $Sig<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos pasteles de cumpleaños y el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura. La correlación es de intensidad muy buena.

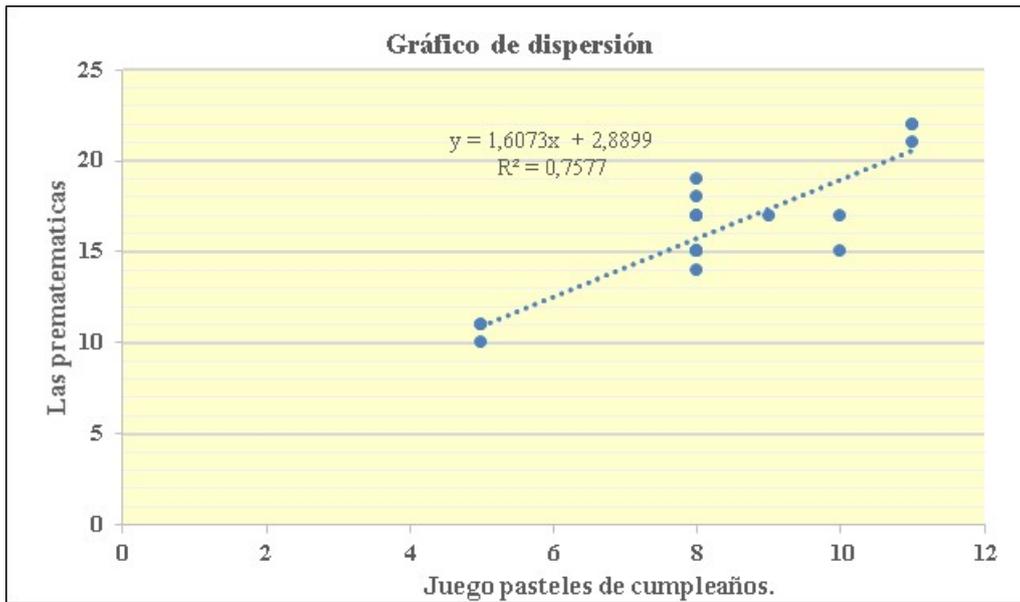


Figura 9. El juego pasteles de cumpleaños y el aprendizaje de la pre matemática.

CAPITULO V
DISCUSION

5.1 Discusión

Ortegano (2016) con ello se pudo observar que los alumnos captaban mejor lo que escuchaban y ya eran capaces de analizar y resolver los ejercicios, quedando claro la gran importancia que éstas actividades tienen sobre el proceso de enseñanza aprendizaje sobre todo en niños pequeños, en tanto **Espinoza (2014)** los alumnos en el área de matemática, transcurre de manera amena, divertida y educativa se tomó como un punto importante la creación de una guía didáctica, para mantener informados y actualizados a los docentes sobre aquellas herramientas que pueden ser utilizadas en sus clases, dado los grandes beneficios que ellos han demostrado en el rendimiento académico de los estudiantes, para **Oyasa (2011)**, Todas las formas de enseñanza en el área de matemática por parte de los maestros necesita de la integración de actividades lúdicas utilizadas como una herramienta que permita entender y comprender lo enseñado a los alumnos, así mismo **Núñez (2014)**, Una maneja mejorada de enseñanza en las instituciones educativas, cuyo eje principal es el aprendizaje de los estudiantes, nos aconseja el uso de estrategias didácticas y de innovadores métodos que permita llegar al alumno a interiorizar, entender y comprender las enseñanzas que el maestro desea transmitir, quedando evidenciado en los resultados de las diversas evaluaciones, para **Zavala A., (2014)**, el ejercicio de diversas estrategias educativas en el desarrollo de las clases, sirvieron como un ejercicio motivador y que favorece el mejor aprendizaje de los temas realizados, con lo cual se confirma la hipótesis: la aplicación de las estrategias motivadoras se relaciona significativamente con el desarrollo psicomotriz en estudiantes de Educación Física y deportes, para **Díaz E., (2013)** sin la participación de los alumnos y sin el uso de materiales de apoyo o formas de introducción obtienen una baja respuesta reflejada en las evaluaciones, cuando se utilizaron formas didácticas de enseñanza la respuesta mejoró tanto en las evaluaciones como en el ambiente estudiantil

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe una relación significativa entre las actividades de juego y el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura. La correlación es de intensidad buena.
2. **Segunda:** Existe una relación significativa entre los juegos clasificando objetos y el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura. La correlación es de intensidad buena.
3. **Tercera:** Existe una relación significativa entre los juegos emparejando calcetines y el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura. La correlación es de intensidad buena.
4. **Cuarta:** Existe una relación significativa entre los juegos pasteles de cumpleaños y el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I San José de Huaura. La correlación es de intensidad muy buena.

6.2 Recomendaciones

Los juegos es una extraordinaria actividad en la enseñanza de los niños y deben ser ejecutados en espacios amplios con buena iluminación y ventilación es decir debe contar con las condiciones pertinentes para el logro de las habilidades en los niños.

La praxis pedagógica debe estar en continua actualización y las actividades de juego deben ser motivadoras, dinámicas y más que todo deben estar articulados para el logro de las competencias matemáticas.

Las docentes deben estar en constante perfeccionamiento de estrategias para el trabajo de las matemáticas en los niños y mejorar esta área desde un punto de vista lúdico.

CAPÍTULO V
FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes bibliográficas

Ferrero, L. (2015). *El juego y la matemática*. Madrid, España: S.A.: Editorial La Muralla.

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid. España: Ediciones Morata S.A.

Gavilanes, G. (2013). *El niño y su pensamiento creativo*. Bogotá. Colombia: Editorial Bogotá

Jiménez, M. (2016). *Jugar: la mejor forma de educar*. España: Editorial Palabra. S.A.

Martinez- Camacho, T. (2015). *Aplicación de las Normas ISO a la enseñanza y la formación*.

Interpretación y orientación desde una perspectiva europea. Luxemburgo: Edit.

CEDEFOP.

Mateos, C. V. (2015). *Conceptos básicos de las actividades lúdicas*. Veracruz. México:

Editorial de Veracruz.

Fuentes Hemerográficas

Díaz E., (2013). *Actitudes hacia las matemáticas y hábitos de estudio en el rendimiento*

académico de los estudiantes en administración de la Universidad San Pedro

(Tesis de Pregrado). Universidad San Pedro. Perú.

Espinoza, E. (2014). *La lúdica y su incidencia en el aprendizaje de la matemática de los*

niños y niñas de la escuela maría angélica hidrovo de la comunidad hierba

buena parroquia isinliví, cantón sigchos, provincia de Cotopaxi. (Tesis de maestría). Universidad técnica de Ambato del Ecuador

Núñez A., (2014). *Estrategias didácticas del docente y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales y turismo de la facultad de Educación.* (Tesis de Pregrado). Universidad José Faustino Sánchez Carrión. Perú

Ortegado, R. (2016). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas básicas del primer año del Liceo Boliviano-Venezuela* (Tesis de Maestría). Universidad de Venezuela

Oyasa J, (2011). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del colegio nacional experimental Federico González Suárez del cantón Alausí.* (Tesis de Maestría). Universidad técnica de Ambato del Ecuador

Zavala A., (2014), “Estrategias motivadoras y su relación con el desarrollo de la motricidad en estudiantes universitarios de Educación Física y deportes de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión” (Tesis de pregrado). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Perú.

Fuentes electrónicas

Arias, C. & García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué2015.* (Tesis de posgrado) Perú: Universidad Privada Norbert Wiener.

Obtenido

de:<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO%20%20ARIAS%20TOVAR%20CLAUDIA%20MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Atencia, G. (2017). *Nociones básicas para la construcción del número: clasificación y seriación de niños de 5 años, I.E.I. 377 "Divino Niño Jesús", los olivos- 2016.* (Tesis de pregrado). Perú: Universidad César Vallejos. Obtenido de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/993/Atencia_RG.pdf?sequence=6 &isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/993/Atencia_RG.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Ballesteros, O. (2015). *La lúdica como estrategia para el desarrollo de competencias científicas.* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias. Bogotá ,DC, Colombia en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgaballesteros.2011.pdf>
- Córdova, C. (2018). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo-Trujillo 2017* (Tesis de pregrado). Perú: Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Obtenido de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3841/PROGRAMA_JUEGOS_CORDOVA_QUISPE_CYNTHIA_ELIZABETH.pdf?sequence=1 &isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3841/PROGRAMA_JUEGOS_CORDOVA_QUISPE_CYNTHIA_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Díaz, F. (2017). *Formas de enseñanza para docentes por un aprendizaje significativo. Aprendiendo.* Recuperado de: <http://www.google.co.ve/search?q=diaz+barriga>

ANEXOS

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Las actividades de juego en el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relacionan las actividades de juego en el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego clasificando objetos y el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego emparejando calcetines y el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego pasteles de cumpleaños y el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación entre las actividades de juego en el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura..</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación entre el juego clasificando objetos y el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.</p> <p>Determinar la relación entre el juego emparejando calcetines y el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.</p> <p>Determinar la relación entre el juego pasteles de cumpleaños y en el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Las actividades de juego se relacionan con el aprendizaje pre matemático en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICA</p> <p>El juego clasificando objetos se relaciona con el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.</p> <p>El juego emparejando calcetines se relaciona con el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.</p> <p>El juego pasteles de cumpleaños se relaciona con el aprendizaje de la pre Matemática en los niños de 2 años de la I.E.I N°653 Parroquial San José de Huaura.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Actividades de juego</p> <p>-Juego clasificando objetos.</p> <p>-juego emparejando calcetines</p> <p>-Juego pasteles de cumpleaños.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>La pre matemática</p> <p>-Noción de agrupación</p> <p>-Seriación</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Fichas de observación</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p>TRABAJADORES</p> <p>Población: 432</p> <p>MUESTRA</p> <p>Muestra: 45</p>

FICHA DE OBSERVACION

ACTIVIDADES DE JUEGO

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **CLASIFICANDO OBJETOS**

¿El niño separa objetos de acuerdo a sus características?

SI () NO ()

¿El niño identifica los colores?

SI () NO ()

¿El niño separa la ropa según sus características?

SI () NO ()

- **EMPAREJANDO CALCETINES**

¿El niño agrupa los calcetines de acuerdo a su color?

SI () NO ()

¿El niño agrupa los calcetines de acuerdo a su tamaño?

SI () NO ()

- **PASTELES DE CUMPLEAÑOS**

¿El niño relaciona los números con las cantidades?

SI () NO ()

¿El niño reconoce la cantidad de velas?

SI () NO ()

¿El niño cuenta del uno al cinco?

SI () NO ()

APLICACIÓN PRE MATEMATICA

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **Noción de agrupación**

¿El niño agrupa objetos según su color?

SI () NO ()

¿El niño agrupa objetos según su tamaño?

SI () NO ()

¿El niño conoce las causas de la contaminación del aire?

SI () NO ()

- **Seriación**

¿El niño ordena objetos de mayor a menor tamaño?

SI () NO ()

¿El niño reconoce que A es más grande que B?

SI () NO ()

¿El niño reconoce que B es más pequeño que A?

SI () NO ()

