



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

El juego en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial Especialidad:
Educación Inicial y Arte

Autora

Natalie Astrid Aponte Retuerto

Asesor

Dr. Robert Sandro Natividad Muñoz

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)

FACULTAD : Educación

ESCUELA PROFESIONAL : Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Natalie Astrid Aponte Retuerto	73238075	19 de enero de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Robert Sandro Natividad Muñoz	15726124	0000-0003-3054-0027
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792
Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 658 "FE Y ALEGRÍA" – HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	maguared.gov.co Fuente de Internet	1%
4	lidamolanoluzangelagaitan2021.blogspot.com Fuente de Internet	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

DEDICATORIA

La investigación es dedicada a mi familia quienes me apoyaron en todo momento para cumplir con mi sueño de ser una gran profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento con mucha estima a mi asesor y además a las personas que están conmigo en todo momento, gracias a todos ellos y a mi esfuerzo logré mi objetivo personal

INDICE

DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
INDICE DE TABLAS	IX
INDICE DE FIGURAS.....	XI
RESUMEN	XIII
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN	15
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1 Descripción de la realidad problemática	16
1.2 Formulación de problema.....	16
1.1.1. Problema general	16
1.3 Objetivos	17
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.4 Justificación.....	18
1.5 Delimitaciones.....	18
1.6 Viabilidad del estudio.....	18
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la Investigación	19
2.1.1. Investigaciones Internacionales	19
2.1.2. Investigaciones Nacionales.....	20
2.2. Bases teóricas	22
2.2.1. El Juego	22
2.2.2. Aprendizaje de matemáticas	25
2.3. Definición de términos básicos	30
2.4. Hipótesis.....	31
2.4.1. Hipótesis general.....	31
2.5. Operacionalización de variables.....	32
CAPITULO III METODOLOGIA	34
3.1. Diseño de investigación	34
3.1.1 Tipo de Investigación.....	34
3.1.2 Nivel de Investigación.....	34
3.1.3 Diseño.....	34

3.1.4 Enfoque	34
3.2 Población y muestra	34
3.2.1 Población.....	34
3.2.2 Muestra	34
3.3 Técnicas de recolección de datos	34
3.4 Técnicas para el procedimiento de la información.....	35
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	36
4.1. Resultados descriptivos de las variables	36
4.2. Generalización entorno la hipótesis central	64
CAPITULO V DISCUSIÓN.....	69
5.1 Discusión.....	69
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	70
6.1 Conclusiones	70
6.2 Recomendaciones.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	72
7.1. Fuentes documentales	72
MATRIZ DE CONSISTENCIA	75
LISTA DE COTEJO	76

INDICE DE TABLAS

Tabla 1¿El niño usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?.....	36
Tabla 2¿El niño investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas?.....	37
Tabla 3¿El niño domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?.....	38
Tabla 4¿El niño practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas?.....	39
Tabla 5¿El niño se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas?..	40
Tabla 6¿El niño se resuelve problemas matemáticos cuando está jugando?.....	41
Tabla 7¿El niño equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático?.....	42
Tabla 8¿El niño tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases?	43
Tabla 9¿El niño aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase?	44
Tabla 10¿El niño aprendió tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase?	45
Tabla 11¿El niño aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego?	46
Tabla 12¿El niño aplica los valores durante la práctica del juego?	47
Tabla 13¿El niño aplica las cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas?	48
Tabla 14¿El niño interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego?	49
Tabla 15¿El niño practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender?	50
Tabla 16¿El niño practica los juegos matemáticos curioseando para aprender?	51
Tabla 17¿El niño practica los juegos resistentes a conciencia para aprender?	52
Tabla 18¿El niño practica los juegos matemáticos éticamente?	53
Tabla 19¿El niño practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros?	54
Tabla 20¿El niño se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?.....	55
Tabla 21¿El niño colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?.....	56
Tabla 22¿El niño aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos?.....	57
Tabla 23¿El niño es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos?.....	58

Tabla 24¿El niño conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?	59
Tabla 25¿El niño conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?	60
Tabla 26¿El niño conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente?...61	
Tabla 27¿El niño aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos?	62
Tabla 28¿El niño tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados?	63

INDICE DE FIGURAS

Figura 1¿El niño usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?.....	36
Figura 2¿El niño investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas?.....	37
Figura 3¿El niño domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?.....	38
Figura 4¿El niño practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas?	39
Figura 5¿El niño se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas? 40	40
Figura 6¿El niño se resuelve problemas matemáticos cuando está jugando?.....	41
Figura 7¿El niño equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático?	42
Figura 8¿El niño tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases?	43
Figura 9¿El niño aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase?	44
Figura 10¿El niño aprendió tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase?	45
Figura 11¿El niño aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego?.....	46
Figura 12¿El niño aplica los valores durante la práctica del juego?.....	47
Figura 13¿El niño aplica las cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas?	48
Figura 14¿El niño interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego?.....	49
Figura 15¿El niño practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender?	50
Figura 16¿El niño practica los juegos matemáticos curioseando para aprender?.....	51
Figura 17¿El niño practica los juegos resistentes a conciencia para aprender?.....	52
Figura 18¿El niño practica los juegos matemáticos éticamente?.....	53
Figura 19¿El niño practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros?....	54
Figura 20¿El niño se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?.....	55
Figura 21¿El niño colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?.....	56
Figura 22¿El niño aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos?	57
Figura 23¿El niño es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos?	58

Figura 24¿El niño conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?.....	59
Figura 25¿El niño conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?	60
Figura 26¿El niño conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente?..	61
Figura 27¿El niño aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos?.....	62
Figura 28¿El niño tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados?	63

RESUMEN

A nivel social los niños son la base del futuro de las condiciones sociales de un determinado lugar, los niños aprenden a través de juegos, canciones y cosas que resulten ser entretenidas para ellos, las matemáticas muchas veces resulta ser uno de los cursos con más dificultades para los niños, es por ello que las docentes deben buscar la manera de que los niños presten atención a las matemáticas aplicando distintos juegos es por ello que se tiene en curso la investigación teniendo como **objetivo:** Determinar cómo se relaciona el juego en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. **Metodología:** diseño no experimental, nivel correlacional, enfoque cuantitativo, tipo básico. **Población y muestra:** 80 niños de la institución educativa. **Conclusión:** El juego se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022

La autora

Palabras claves: juego, aprendizaje, matemática

ABSTRACT

At a social level, children are the basis of the future of the social conditions of a given place, children learn through games, songs and things that turn out to be entertaining for them, mathematics often turns out to be one of the most difficult courses. for children, that is why teachers must find a way for children to pay attention to mathematics by applying different games, which is why research is underway with the objective: Determine how the game is related to the learning of mathematics. the mathematics of the children of the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría” – Huacho, during the 2022 school year. Methodology: non-experimental design, correlational level, quantitative approach, basic type. Population and sample: 80 children from the educational institution. Conclusion: The game is related to the learning of mathematics of the children of the I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, during the 2022 school year

the author

Keywords: game, learning, mathematics

INTRODUCCIÓN

A nivel social los niños son la base del futuro de las condiciones sociales de un determinado lugar, los niños aprenden a través de juegos, canciones y cosas que resulten ser entretenidas para ellos, la matemática muchas veces resulta ser uno de los cursos con más dificultades para los niños, es por ello que las docentes deben buscar la manera de que los niños presten atención a las matemáticas aplicando distintos juegos.

El primer capítulo: la sección inicial, muestra en gran medida la base de este análisis, el tamaño de la investigación, su propósito general y específico, y además contiene la mayor parte de la argumentación de este estudio.

El Segundo Marco Teórico, que es la teoría y los conceptos que tienen el juego y el aprendizaje de la matemática, apoya los estudios, los resultados y las hipótesis para realizar investigaciones de manera científica.

El capítulo 3 trata sobre la Metodología, que incluye el género, el diseño, las clases y los métodos de la encuesta, el público y la muestra utilizada en la encuesta, además de las técnicas y herramientas usadas para la recolección de datos sobre el juego y el aprendizaje de la matemática.

Se trata del capítulo 4: en él, se encuentran presentes tablas, cifras que posibilitan la comprensión y la toma de decisión.

Capítulo V: Discusión se exponen los provechos encontrados en otros colegas.

El capítulo 6: En conclusión y recomendaciones, expone la totalidad de las conclusiones obtenidas y hace ciertas sugerencias respecto a el juego y el aprendizaje de la matemática.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

A nivel social los niños son la base del futuro de las condiciones sociales de un determinado lugar, los niños aprenden a través de juegos, canciones y cosas que resulten ser entretenidas para ellos, la matemática muchas veces resulta ser uno de los cursos con más dificultades para los niños, es por ello que las docentes deben buscar la manera de que los niños presten atención a las matemáticas aplicando distintos juegos.

En la institución educativa se ha observado que los niños no saben sumar ni restar siendo para ellos algo nuevo y dificultoso pues para ellos resulta complicado además que cuando la profesora enseña lo hace con un plumón y una pizarra siendo poco didáctico para los niños por ello no les gusta las matemáticas, se pretende con el estudio brindar soluciones estratégicas que puedan contra el problema que se tiene, se plantea enseñanzas didácticas con el fin de mejorar en todo aspecto, se estudia la presente investigación con el fin de brindar conclusiones y recomendaciones acerca de las variables en estudio.

1.2 Formulación de problema

1.1.1. Problema general

¿Cuál es la relación del juego en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?

1.1.2. Problemas específicos

¿Cuál es la relación del desarrollo intelectual en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?

¿Cuál es la relación del desarrollo emocional en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?

¿Cuál es la relación del desarrollo psicomotor en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?

¿Cuál es la relación del desarrollo social en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar cómo se relaciona el juego en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar cómo se relaciona el desarrollo intelectual en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

Determinar cómo se relaciona el desarrollo emocional en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

Determinar cómo se relaciona el desarrollo psicomotor en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

Determinar cómo se relaciona el desarrollo social en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

1.4 Justificación

La presente investigación se justifica por su aporte social además de tener la teoría suficiente para alimentar el marco teórico que es resaltante dentro de la tesis, además se justifica por su relevancia practica debido al aporte social que hay y apoyo a las personas que viven su distrito.

1.5 Delimitaciones

La presente investigación se delimita temporalmente en el año 2022, asimismo se delimita geográficamente en la ciudad de Huacho.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación en estudio se considera viable porque cuenta con los requisitos exigidos por la universidad para la obtención del título profesional además de contar con fácil acceso a la información de destacados autores reconocidos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Investigaciones Internacionales

Cabezas (2020) en su tesis titulada “*2019-2020 Diócesis de Kusubaba, Provincia de Cotopaxi, Estado Salcedo, Unidad Educativa Alicia Marcus de Jeroway, Escuela Primaria, Educación General Básica, Enseñanza y Aprendizaje de Matemática Infantil Juegos de Enseñanza*”, su objetivo es evaluar el juego instructivo en el aprendizaje de la matemática en los menores de EGBE de la Univesidad Educativa "Alicia Marcuath de Yerovi" de la provincia de Cotopaxi, en el Cantón de Salcedo, en el periodo 2019 – 2020, concluye que: La exploración de nuevos métodos para enseñar, el alejamiento de las prácticas habituales y la sugerencia de otras maneras de enseñar tiene como base el juego, el que se deberá realizar dentro del aula. Los juegos no deben ser únicamente actividades de recreación, sino también una fuente de enseñanza, ya que aspiran a ser una ayuda para los alumnos, de manera que les interesen más el tema de la vida cotidiana fundamental para aprender (p. 54).

Leija (2019) en su tesis titulada “*el juego como herramienta para la enseñanza de las matemáticas*”, su objetivo es entender el papel que tiene el juego en la contribución de las clases de matemática para un aula de primer grado, concluye que: Las matemáticas dentro del aula y la manera en la que se comprende, se genera paulatinamente a través de actividades asociadas con el juego, el alumno tiene la intención de ver las mismas de una forma más clara, debido a que en ciertas ocasiones se les enseña de manera tradicionalista, utilizando únicamente el libro

para realizar la tarea, esto provoca que los alumnos no se interesen por la asignatura, no desarrollan la habilidad de solucionar problemas de manera independiente, por esta razón algunos docentes creen que el juego dentro de las matemáticas se relaciona de manera inevitable (p. 77).

Patiño (2018) en su tesis titulada *“el juego como estrategia didáctica en matemáticas y su influencia en el aprendizaje en el tercer grado de primaria”*, su objetivo es valorizar la utilización del juego a modo de método didáctico para el conocimiento de las matemáticas, dentro del grupo de tercer grado del Instituto Mahatma Gandhi de Uruapan, en Michoacán, concluye que: En consecuencia de la consecución de los objetivos particulares que se mencionaron anteriormente, se investigó cómo utilizar el juego como método didáctico para el estudio y de acuerdo a la teoría analizada, es posible determinar que la maestra de tercer grado de la escuela, no utiliza el juego como método (p. 88).

2.1.2. Investigaciones Nacionales

Anapan, Choque, & Fores (2019) en su tesis titulada *“los juegos de instrucción y el conocimiento de las matemáticas en niños del tercer grado de E.P., del Instituto Educativo San José y del Redentor”*, su objetivo es aportar evidencia de la manera en la que los juegos de instrucción afectan el conocimiento de las matemáticas en los niños del tercer grado de E.P.S. de la escuela San José y el Redentor del distrito de La Victoria, concluye que: Los juegos de instrucción tienen un gran efecto sobre el conocimiento de las matemáticas que tienen los estudiantes del tercer grado de E.P.S. de la escuela San José y el Redentor, del municipio de la Victoria. Puesto que: $T_{calculado}=3,054$ es mayor que el $T_{crítico}=2,086$ (p. 108).

Luna (2018) en su tesis titulada *“juegos con el objetivo de enseñar como método para aprender las operaciones de matemática en estudiantes de la I.E. 7080,*

2016”, su objetivo es determinar la influencia de los Juegos de instrucción en el conocimiento que tienen los niños de primaria de la I.E. N° 7080, 2016, concluye que: La aplicación de programas didácticos lúdicos tiene un impacto significativo en el aprendizaje de operaciones matemáticas de los estudiantes de la I.E N° 7080 en el año 2016, según los resultados obtenidos en el postest se observó que la significancia $\text{sig.}=0.000$ es menor que $\text{alfa}= 0.05$, por lo que se rechaza H_0 y se acepta H_1 , Indica que existen diferencias significativas entre grupos; demuestra que la aplicación de programas de juegos didácticos tiene un impacto significativo en el aprendizaje de operaciones matemáticas de los estudiantes en la I.E N° 7080 2016 (p. 74).

Idrogo (2018) en su tesis titulada *“El juego de roles y su efecto sobre el conocimiento de la matemática que tienen los estudiantes del 7mo grado de la Institución Educativa Glicerio David Villanueva Medina, Numbral - Chalamarca, 2014”*, su objetivo es determinar el impacto de los juegos matemáticos en el aprendizaje matemático de los estudiantes del séptimo ciclo de la institución educativa Glicerio David Villanueva Medina, Numbral – Chalamarca, concluye que: Los juegos de matemática: aritméticos, algebraicos y geométricos, tuvieron un gran efecto en el estímulo de los alumnos y por consecuencia en su conocimiento de la matemática. En efecto, los juegos de matemática son una táctica educational que apoya el desarrollo integral del alumno, en sus aspectos de pensamiento, procedimiento y actitud (p. 80).

Cruz (2018) en su tesis titulada *“Los juegos de recreación en el estudio de las matemáticas en los niños del segundo grado de la I.E. Ludwing Van Beethoven, del nivel primario del Distrito de Alto Selva Alegre, de Arequipa, 2015”*, su objetivo es averiguar la influencia que tienen los juegos de educación en el

conocimiento que tienen los niños del segundo grado del colegio "Ludwig Van Beethoven" de la ciudad de Arequipa, concluye que: La sugerencia que se hace en este proyecto, es acerca de la manera en la que los juegos tradicionales más populares o más reconocidos, han sido transformados o alterados con el fin de que los estudiantes puedan aprender y trabajar mientras se divierten, ya que de acuerdo a lo que se ha demostrado en el ámbito theoretical, la importancia del juego en el aprendizaje, particularmente en el área de matemática, y además los resultados del presente proyecto (p. 88).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego

El juego es esencial para que los niños aprendan habilidades para la vida a medida que crecen. Aunque la información contenida en esta publicación está dirigida a los padres, también es aplicable a otros miembros adultos de la familia extendida y a los cuidadores de niños que tienen la oportunidad de influir en los niños a través del juego (Jana & McNamee, 2021).

Pérez (2021) indica que el juego es una actividad esencial para la formación y aprendizaje de los menores, ya que les posibilita desarrollar su capacidad de imaginación, explorar el entorno en donde se mueven, expresar su punto de vista particular del planeta, manifestándolo a través de su creación lingüística y corporal, y el progresivo desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotrices que se concretan a partir de su vínculo con los mayores.

Los niños corren, saltan, gatean y persiguen. Estas actividades lo entretienen y fortalecen sus músculos, así que mientras usa su cuerpo para gatear, estirarse, alcanzar objetos, patear y explorar, aprende a usarlo y ubicarlo correctamente

en el espacio. Una de las razones por las que los niños deberían jugar es para ayudar a su desarrollo físico. Inconscientemente realizan una acción varias veces hasta dominarla. Con esta actitud, el niño reiterará y repetirá una acción sin cansarse, hasta que quede perfecta, sólo por el placer de hacerlo bien (Meneses, 2021).

En los menores, el conocimiento es mejorado más eficazmente a través de los juegos. Esto les proporciona habilidades que mejoran el desempeño en equipo y promueven la creación e innovaciones. Jugar es beneficioso para nuestros niños ya que les proporciona relaciones afectivas que les dan seguridad y firmeza, esto los ayuda a sobrellevar el estrés y a generar una residencia del ánimo.

Tipos de juego:

Según Jana & McNamee (2021) indican que los tipos de juego son los siguientes:

Juego de espectador: El juego del espectador sucede con mayor frecuencia durante los doce meses que duran los infantes, el menor observa a los niños más pequeños jugar y asiste en la transmisión de diferentes maneras y relaciones con los otros infantes. A pesar de que los infantes son capaces de hacer aquerencias con otros infantes, no se esmeran en indagar, únicamente observan. Este tipo de juegos normalmente se inicia a los siete años, sin embargo, es posible que se inicien a los ocho años.

Juego libre: En los primeros meses de su vida, desde que nacen hasta aproximadamente tres meses, el menor se encuentra ocupado haciendo juegos

libres. A esta edad los infantes realizan acciones por accidente sin tener una razón específica, esta es la manera más temprana de jugar.

Juega solo: Desde los 3 meses hasta los 18 meses, los bebés pasan la mayor parte del tiempo jugando solos. Cuando juegan solos, los niños están tan concentrados en su propio juego que parecen ajenos a la presencia de otros niños sentados a su lado o jugando cerca de ellos. Están explorando su mundo, observando, agarrando y sacudiendo objetos. El juego solitario comienza en la primera infancia y es común entre los niños pequeños.

Juego conjunto: en el momento en que los infantes tienen tres o cuatro años, desarrollan un mayor interés en otros infantes que en los objetos. Comienzan a desarrollar relaciones. El juego que tiene asociados es de ayuda para los infantes preescolares en el conocimiento de lo que se debe hacer y no se debe hacer y además de las posibilidades que tiene junto a otros. El juego que se relaciona con la enseñanza de la cultura de compartir, incentiva la formación del idioma, la habilidad para solucionar dificultades y la colaboración.

Juego constructivo: En este sentido, los infantes producen objetos. El juego que tiene como objetivo construir algo se empieza desde la niñez y se hace más intrincado en el momento en que crecen. Este juego empieza desde que los infantes son pequeños y introducen objetos en su boca con el fin de observar la manera en que se sienten y se comportan. A partir del primer año, los infantes comenzaron a hacer con ladrillos, brincaron en la tierra, y dibujaron.

Juego de fantasía: en esta categoría de juegos, los infantes aprenden a intentar nuevos papeles y circunstancias, a comunicarse a través de lenguajes y sentimientos con base en la fantasía y la imaginación. Los infantes comienzan a

concebir y desarrollar más allá de su universo. Adquieren características de adultos y aprenden a conceptualizar las cosas, ampliar su campo de visión y utilizar palabras y cifras para contar ideas, sueños y hechos.

Beneficios:

Según Pérez (2021) indica que los beneficios son los siguientes detallados a comunicación:

- Contribuciones de tipo físico: Facilita diferentes maneras de movilizar a los infantes, incrementa su vínculo psicomotriz. Esto les proporciona la oportunidad de irse a dormir mejor la noche y además disminuyen el peligro de obesidad y sobrepeso.
- El progreso de los sentidos y la mente: Les proporciona la oportunidad de aprender a distinguir maneras, figuras, sonidos, olores y texturas.
- Ofrecimientos sentimentales: Les proporciona la oportunidad de experimentar y admitir diversas emociones, como por ejemplo la sorpresa, la alegría, la tristeza, el asombro, el miedo, y otras más.
- Ingenio y creatividad: componentes innatos del juego que facilita la comunicación con grupos de personas mayores de edad. En consecuencia, la actividad lúdica tiene efectos en la creación de relaciones sentimentales que promueven la colaboración, la empatía y la seguridad de los menores.

2.2.2. Aprendizaje de matemáticas

La matemática se encuentra en cualquier espacio y circunstancia de la existencia cotidiana, haciendo posible hallar y entender el planeta, posicionarse en el y representarlo. Todas las personas tienen las condiciones para desarrollar

habilidades matemáticas, puesto que todas son capaces de solucionar dificultades y utilizar sus habilidades de matemática para generar nuevos conocimientos. Las habilidades matemáticas se consiguen en el contexto de situaciones reales, es por esto que es significativo que nosotros podamos entender cómo se crecen en las menores y en los niños del primer nivel. Comenzaremos la comprensión a través de un viaje por nuestra historia personal y nos asomaremos al aula con el fin de pensar en los métodos de enseñanza que aún se utilizan en la educación inicial y que suelen ser periclitados por nosotros (educación, 2020).

La enseñanza de la matemática en el Nivel Inicial se apoya en la resolución de diferentes tipos de problemas que relacionan los conocimientos de las cifras, el espacio, las formas geométricas y la medida. Es fundamental que los profesores administren sus clases de manera que genere lugares de elaboración de procedimientos matemáticos y de análisis en grupo para que los niños puedan pensar en los pasos que dan para solucionar los problemas, validándolos la utilización de los nuevos conocimientos en situaciones diferentes (Giarrizzo, 2021).

Las matemáticas son elementales para la totalidad de los grados de formación que contiene el acrónimo CTIM (Ciencias, Tecnología, ingeniería y matemáticas); además están presentes en varios modelos de ciencia social, como la educación o la economía. Ser hábil en matemáticas se corresponde a no ser analfabeto en esa materia, que es tan importante para comprender el mundo que tiene un papel fundamental en la sociedad del siglo XXI, en donde la tecnología y la ciencia tienen una importancia primordial (Adetunji, 2022)

Consejos para enseñar matemáticas:

Según Guerrero (2020) detalla una serie de consejos para la enseñanza de las matemáticas y se detallan a continuación:

- Estimula el trabajo en equipo: A pesar de que la labor individual y reflexiva son fundamentales, es a través de los vínculos con distintos que se educa en matemáticas. Los otros incluyen colegas, profesores, familiares, y hasta compañeros de recreación, juegos, y videos. Las interacciones son la embarcación que posibilita la interrogación de las nociones presentes y la creación de novedosos métodos de ver, es por esto que es aconsejable utilizar mesas de trabajo para que los estudiantes puedan dialogar y comunicarse acerca de métodos.
- Enseña que el error es una fuente de conocimiento: Los errores son esenciales para el conocimiento de las matemáticas. Es posible llegar a pensar que cometer errores es señal de falta de habilidad o competencia, sin embargo, en realidad no es posible aprender a contar hasta veinticuatro sin equivocarse. Por esta razón es importante estimular en los alumnos comportamientos que les permitan aprovechar las equivocaciones y transformarlo en una fuente de conocimiento.
- Es usual asociar la actividad matemática con la simple utilización de fórmulas y procedimientos que se hallan en los libros de texto, sin embargo, la creación activa tiene un papel significativo, por esta razón es aconsejable plantear situaciones complicadas relacionados con el contexto en el que los alumnos puedan aplicar los conocimientos que se hallan en los libros de texto.
- Los Estados Unidos tienen una mentalidad de construcción de conocimientos que se da a través de un procedimiento de acciones que

empieza por lo concreto y acaba por lo simbólico y abstracto, y al contrario. El procedimiento tiene que ser una sucesión de ida y vuelta entre las dos características: concreta y abstracta, debido a esto es aconsejable utilizar materiales que sean concretos ya que de esta manera se sienten fundamentos firmes para edificar el conocimiento.

- Permite a los alumnos que investiguen diversas maneras de solucionar el inconveniente: Para la formación de las matemáticas lo más significativo es el procedimiento, es decir, los diferentes métodos mediante los cuales es posible solucionar el problema, además de las ideas que se pueden hallar detrás de una respuesta, sea correcta o errónea.
- Implementa juegos: El juego se trata de un pasatiempo importante a través del cual los estudiantes entran en contacto con su entorno. En matemática se puede utilizar esta actividad ineludible para realizar acciones que resulten en la creación de conocimientos. El juego no es necesario que sea competitivo, puede incluir la creación de ambientes en los que se representan ciertas dificultades para solucionar.

Habilidades cognitivas del aprendizaje:

El progreso en la percepción: Proceso en el que el individuo se encarga de ordenar y analizar la información que le llega por los canales de comunicación. Gracias a este procedimiento externo, somos capaces de comprender la realidad y de obtener datos de ella. De esta manera, las infantas y los niños identifican las características de los objetos a través de la experimentación y la investigación, esta última que se inicia desde que el infante surge. En el momento en que se trata del mayor progreso que se tiene en la percepción, entre los 3 y los 7 años.

La semejanza: En esta, a partir de la investigación y el hallazgo de las particularidades de los objetos, son capaces de establecer vínculos de parecidos y distinciones entre ellos. Los menores son capaces de distinguir las características absolutas que tienen los objetos, como por ejemplo su color o su forma, y las características relativas, las cuales se definen en relación a otros objetos, es decir, cuando se los compara. Todo procedimiento que involucra una comparación se acompañan de comentarios que expanden el vocabulario de los infantes, además de probar el grado de entendimiento que tienen.

Establecer vínculos: Comparar es dar paso al procedimiento en el que los infantes y las infantes establecen relaciones de pensamiento acerca de las particularidades de los objetos y acerca de las situaciones que se encuentran en una circunstancia específica. Ciertas de estas relaciones son las relaciones de semejanza y no semejanza, de estar relacionado y no estar relacionado, de tener uno más y de tener uno menos.

La representación: El proceso de procesar la comprensión que obtienen. La expresividad matemática en niñas y niños es importante porque les ayuda a resolver problemas matemáticos o de cualquier tipo, permitiéndoles transformar conceptos abstractos en concretos, es decir, imágenes, símbolos, palabras, gráficos, etc. De esta manera, hacen conexiones entre lo aprendido y explican la idea.

Dimensiones:

Según Aga (2018) indica que las dimensiones son las siguientes:

Habilidades: “Cómo utilizar lo que sabemos”: Creatividad, pensamiento crítico, comunicación, colaboración.

Conocimiento: “Lo que sabemos y entendemos”: interdisciplinario, tradicional (por ejemplo, matemáticas), contemporáneo (emprendimiento), temático (por ejemplo, alfabetización global)

Carácter: “cómo nos comportamos y nos involucramos en el mundo”: conciencia, curiosidad, resiliencia, ética, liderazgo.

Meta-aprendizaje: “Cómo reflexionamos y nos adaptamos”: Metacognición, mentalidad de crecimiento. ("meta" proviene del griego y es un prefijo que se usa para indicar que un concepto es una abstracción de otro. En este caso significa: aprender "más allá")

2.3. Definición de términos básicos

El Juego:

El juego es esencial para que los niños aprendan habilidades para la vida a medida que crecen. Aunque la información contenida en esta publicación está dirigida a los padres, también es aplicable a otros miembros adultos de la familia extendida y a los cuidadores de niños que tienen la oportunidad de influir en los niños a través del juego (Jana & McNamee, 2021).

Aprendizaje de matemáticas:

La matemática se encuentra en cualquier espacio y circunstancia de la existencia cotidiana, haciendo posible hallar y entender el planeta, posicionarse en el y representarlo. Todas las personas tienen las condiciones para desarrollar habilidades matemáticas, puesto que todas son capaces de solucionar dificultades y utilizar sus habilidades de matemática para generar nuevos conocimientos.

Estimula el trabajo en equipo:

A pesar de que la labor individual y reflexiva son fundamentales, es a través de los vínculos con distintos que se educa en matemáticas.

Enseña que el error es una fuente de conocimiento:

Los errores son esenciales para el conocimiento de las matemáticas. Es posible llegar a pensar que cometer errores es señal de falta de habilidad o competencia, sin embargo, en realidad no es posible aprender a contar hasta veinticuatro sin equivocarse.

Habilidades:

“Cómo utilizar lo que sabemos”: Creatividad, pensamiento crítico, comunicación, colaboración.

Conocimiento:

“Lo que sabemos y entendemos”: interdisciplinario, tradicional (por ejemplo, matemáticas), contemporáneo (emprendimiento), temático (por ejemplo, alfabetización global)

Carácter:

“Cómo nos comportamos y nos involucramos en el mundo”: conciencia, curiosidad, resiliencia, ética, liderazgo.

Meta-aprendizaje:

“Cómo reflexionamos y nos adaptamos”: Metacognición, mentalidad de crecimiento. ("meta" proviene del griego y es un prefijo que se usa para indicar que un concepto es una abstracción de otro. En este caso significa: aprender "más allá")

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022

2.4.2. Hipótesis específicas

El desarrollo intelectual se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

El desarrollo emocional se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

El desarrollo psicomotor se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

El desarrollo social se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

2.5. Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: El juego	Desarrollo intelectual	Creatividad Investigación del entorno Dominio del lenguaje Juego simbólico	1, 2, 3, 4	Likert
	Desarrollo emocional	Autoestima Resuelve problemas Equilibrio de emociones Equilibrio psíquico	5, 6, 7, 8	Likert
	Desarrollo psicomotor	Esquema corporal Coordinación motriz	9, 10	Likert
	Desarrollo social	Normas de comportamiento Valores Cooperación Interacción	11, 12, 13, 14	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: Aprendizaje de matemática	Carácter	Conciencia Curiosidad Resistencia Ética Liderazgo	15, 16, 17, 18, 19	Likert

	Aptitud	Comunicación Colaboración Pensamiento crítico Creatividad	20, 21, 22, 23	Likert
	Conocimiento	Tradicional Moderno Temas	24, 25, 26	Likert
	Meta-aprendizaje	Meta cognición Mentalidad de crecimiento	27, 28	Likert

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Diseño de investigación

3.1.1 Tipo de Investigación

La investigación en estudio es de tipo básico.

3.1.2 Nivel de Investigación

La investigación en estudio es de nivel correlacional.

3.1.3 Diseño

La investigación en estudio es de diseño no experimental

3.1.4 Enfoque

La investigación en estudio es de enfoque cuantitativo.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población está conformada por 80 niños de la institución educativa N° 658 “Fe y Alegría”.

3.2.2 Muestra

La muestra está constituida por el total de la población, es decir, 80 niños.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnicas a emplear

La técnica que se utilizara para recolectar los datos de la investigación es la lista de cotejo.

3.3.2 Descripción de Instrumentos

El instrumento que utilizará para la recolección de datos es el cuestionario.

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Para el procesamiento de los datos se utilizará Excel y Spss.

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 1

¿El niño usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	35	44%
A veces	29	36%
Siempre	16	20%
TOTAL	80	100%

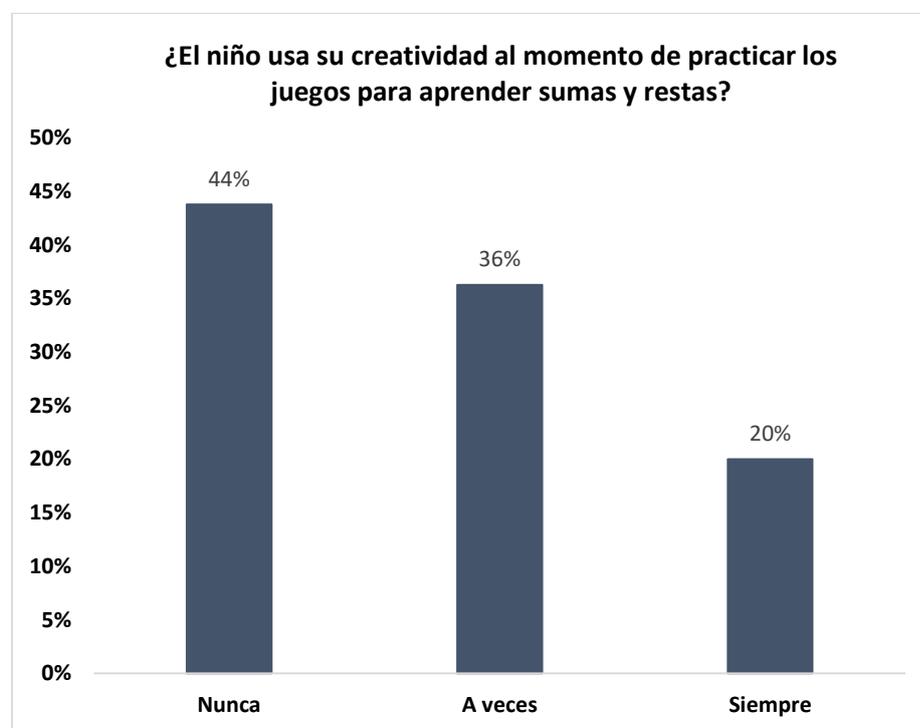


Figura 1 ¿El niño usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 44% nunca usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas, el 36% a veces usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas y el 20% siempre usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas.

Tabla 2

¿El niño investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	28	35%
A veces	29	36%
Siempre	23	29%
TOTAL	80	100%

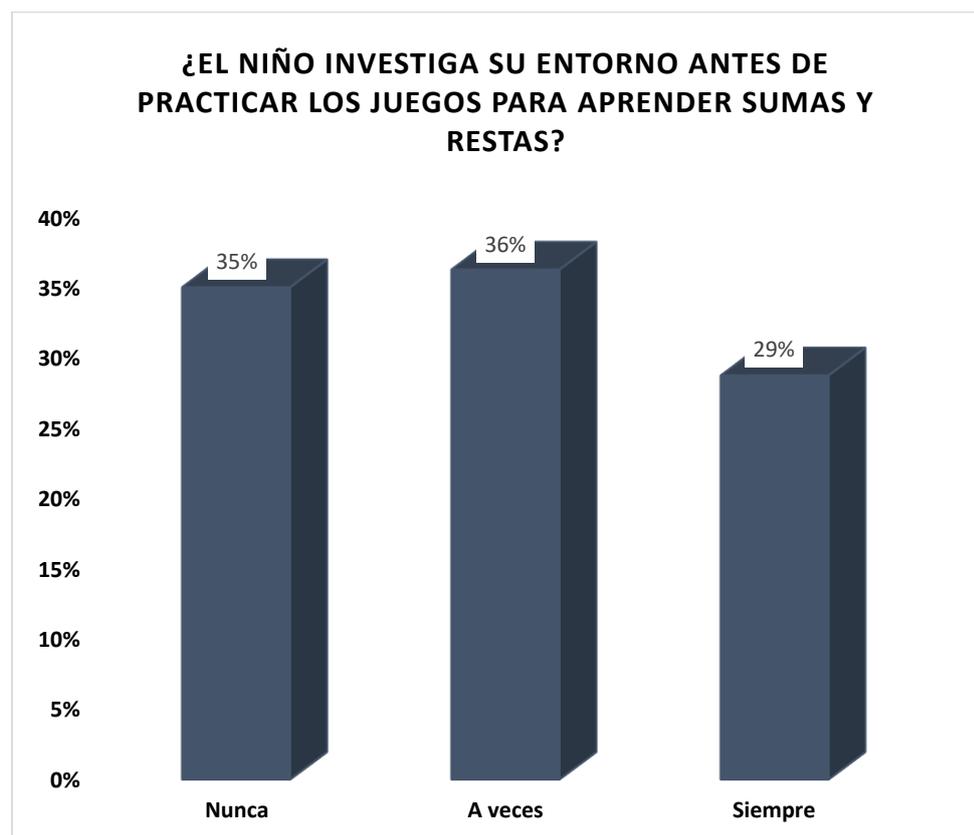


Figura 2 ¿El niño investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 35% nunca investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas, el 36% a veces investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas y el 29% siempre investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas.

Tabla 3

¿El niño domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	46%
A veces	28	35%
Siempre	15	19%
TOTAL	80	100%

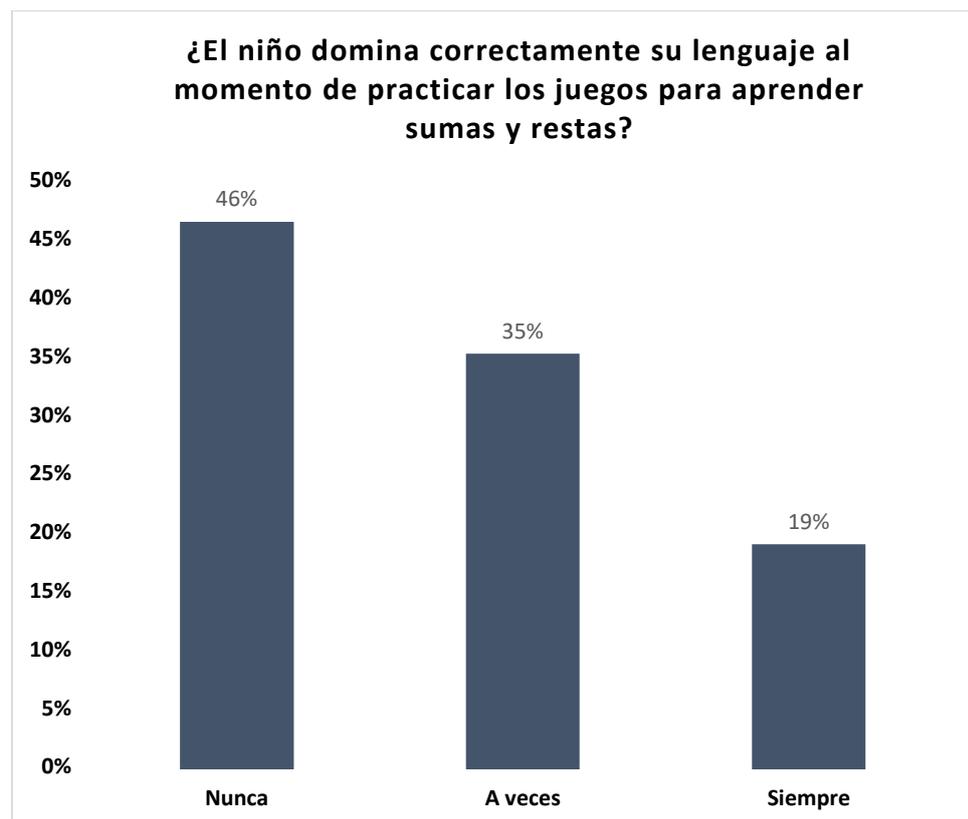


Figura 3 ¿El niño domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 46% nunca domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas, el 35% a veces domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas y el 19% siempre domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas.

Tabla 4

¿El niño practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	46%
A veces	26	33%
Siempre	17	21%
TOTAL	80	100%

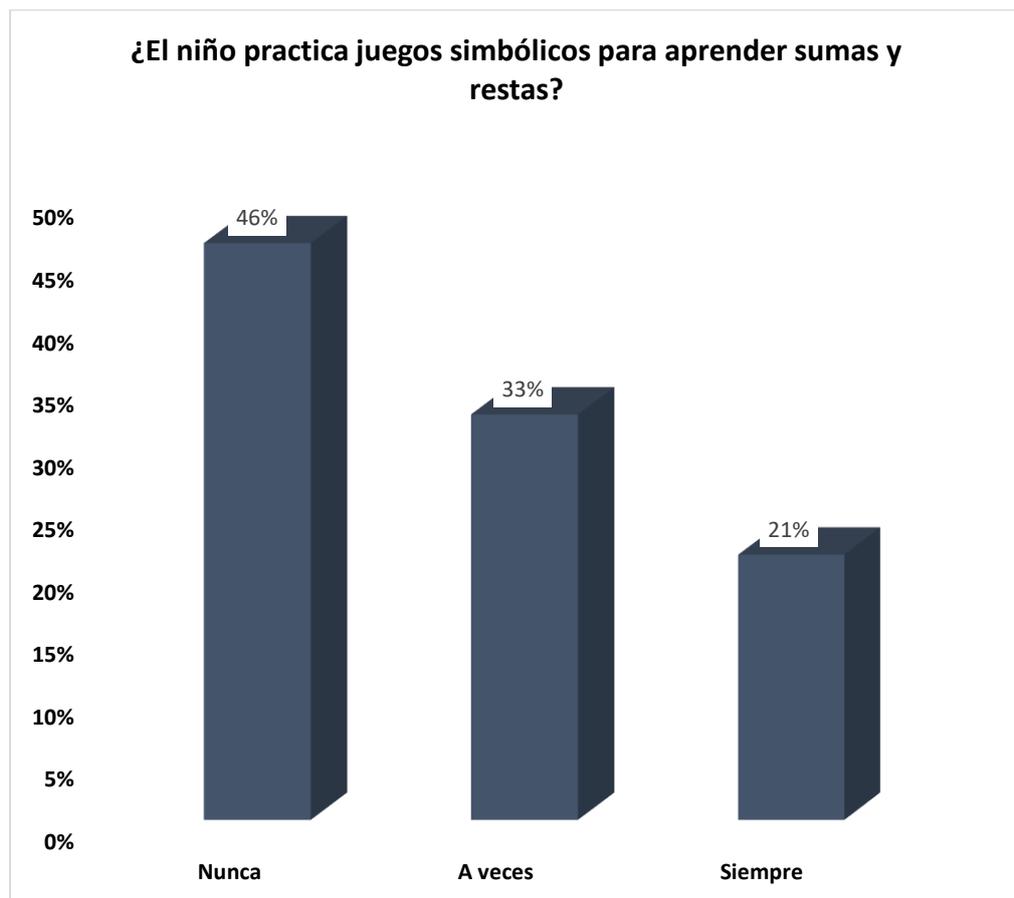


Figura 4 ¿El niño practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 46% nunca practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas, el 33% a veces practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas y el 21% siempre practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas.

Tabla 5

¿El niño se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	34	43%
A veces	27	34%
Siempre	19	24%
TOTAL	80	100%

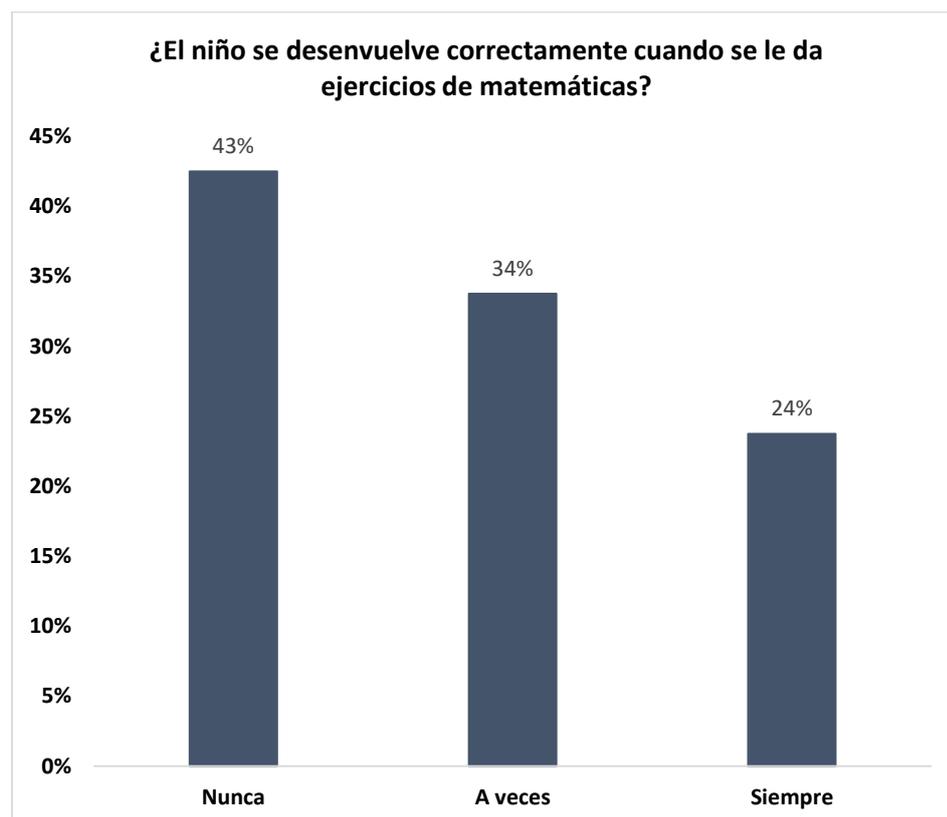


Figura 5 ¿El niño se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 43% nunca se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas, el 34% a veces se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas y el 24% siempre se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas.

Tabla 6

¿El niño se resuelve problemas matemáticos cuando está jugando?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	34	43%
A veces	29	36%
Siempre	17	21%
TOTAL	80	100%

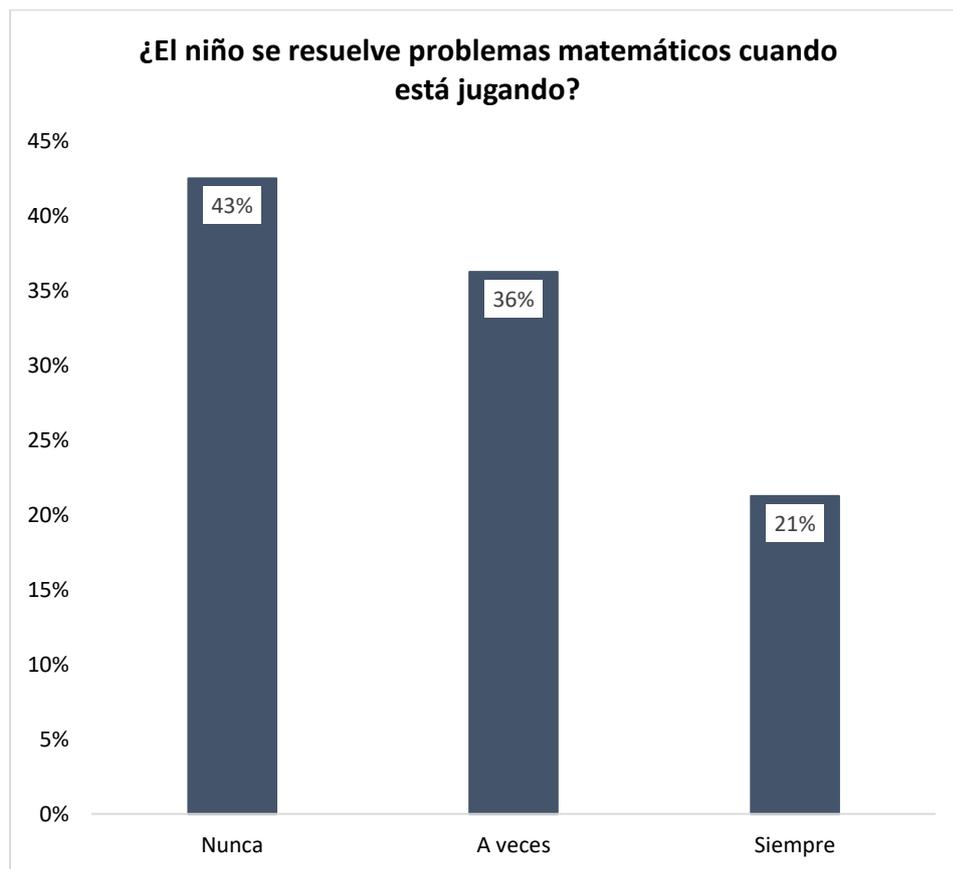


Figura 6 ¿El niño se resuelve problemas matemáticos cuando está jugando?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 43% nunca resuelve problemas matemáticos cuando está jugando, el 36% a veces resuelve problemas matemáticos cuando está jugando y el 21% siempre resuelve problemas matemáticos cuando está jugando.

Tabla 7

¿El niño equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	34%
A veces	26	33%
Siempre	27	34%
TOTAL	80	100%

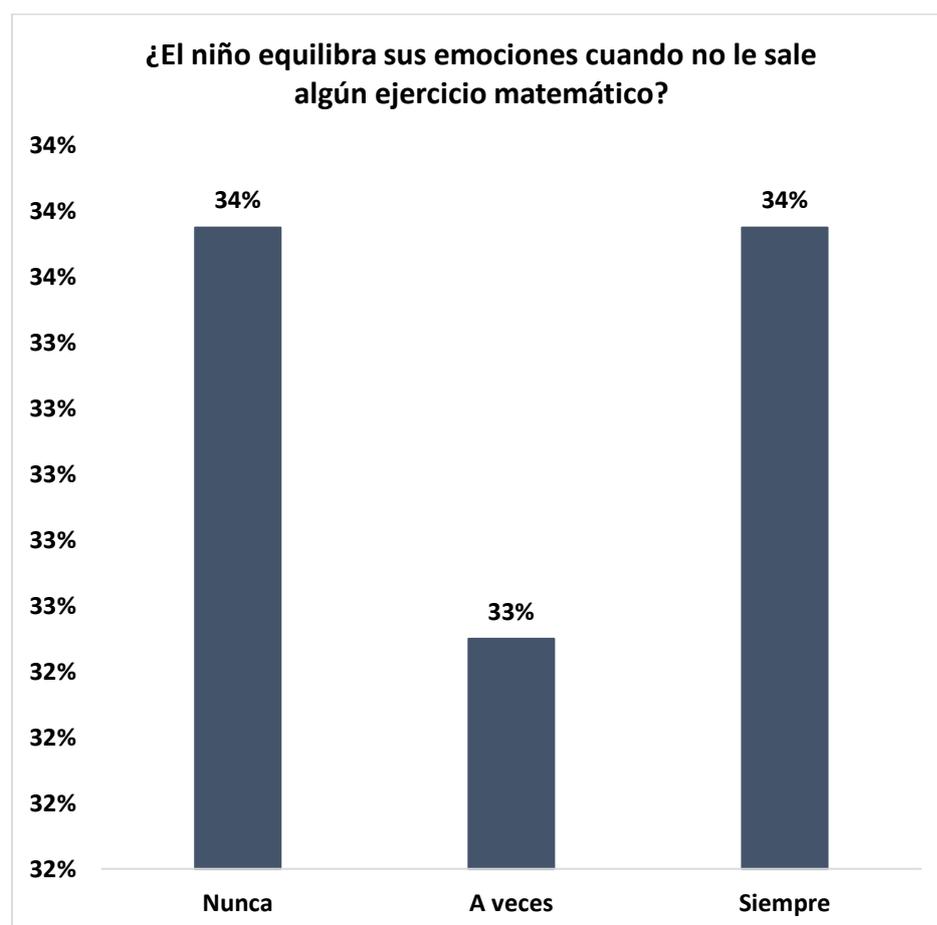


Figura 7 ¿El niño equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 34% nunca equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático, el 33% a veces equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático y el 34% siempre equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático.

Tabla 8

¿El niño tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	46%
A veces	28	35%
Siempre	15	19%
TOTAL	80	100%

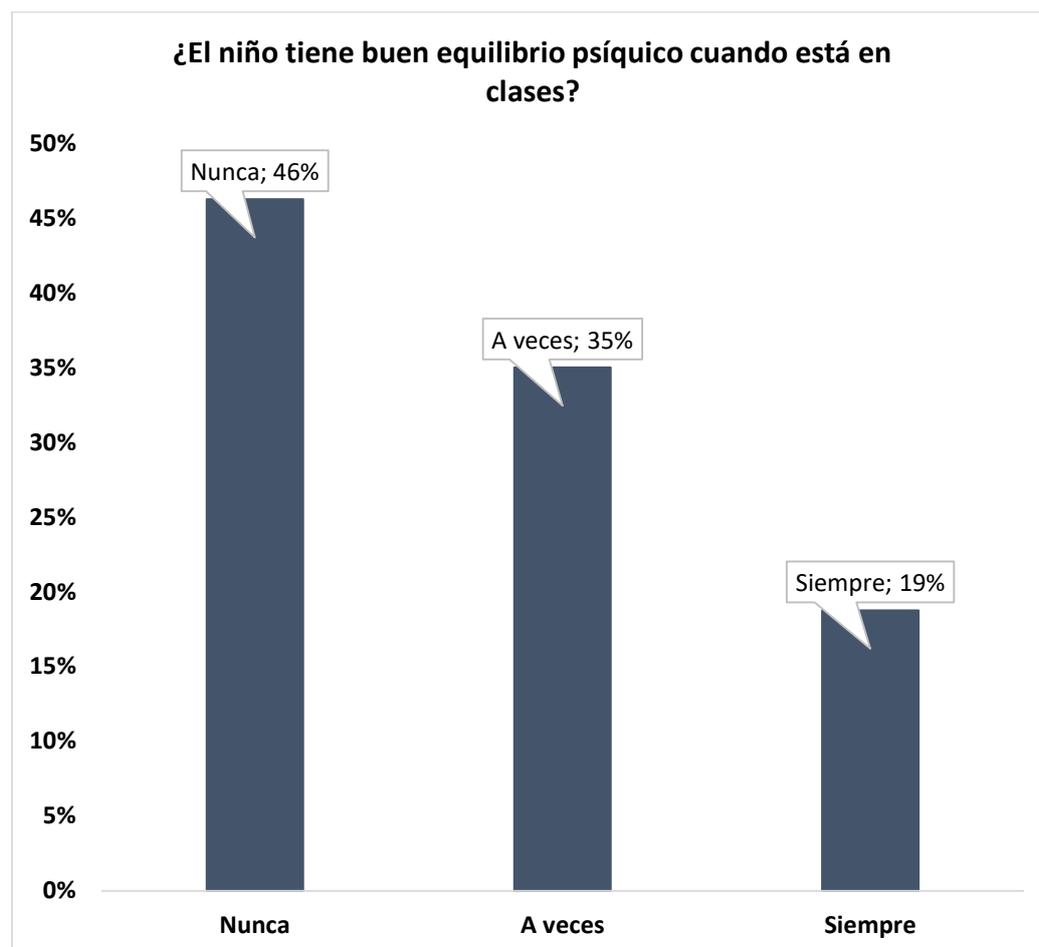


Figura 8 ¿El niño tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 46% nunca tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases, el 35% a veces tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases y el 19% siempre tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases.

Tabla 9

¿El niño aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	18%
A veces	19	24%
Siempre	47	59%
TOTAL	80	100%

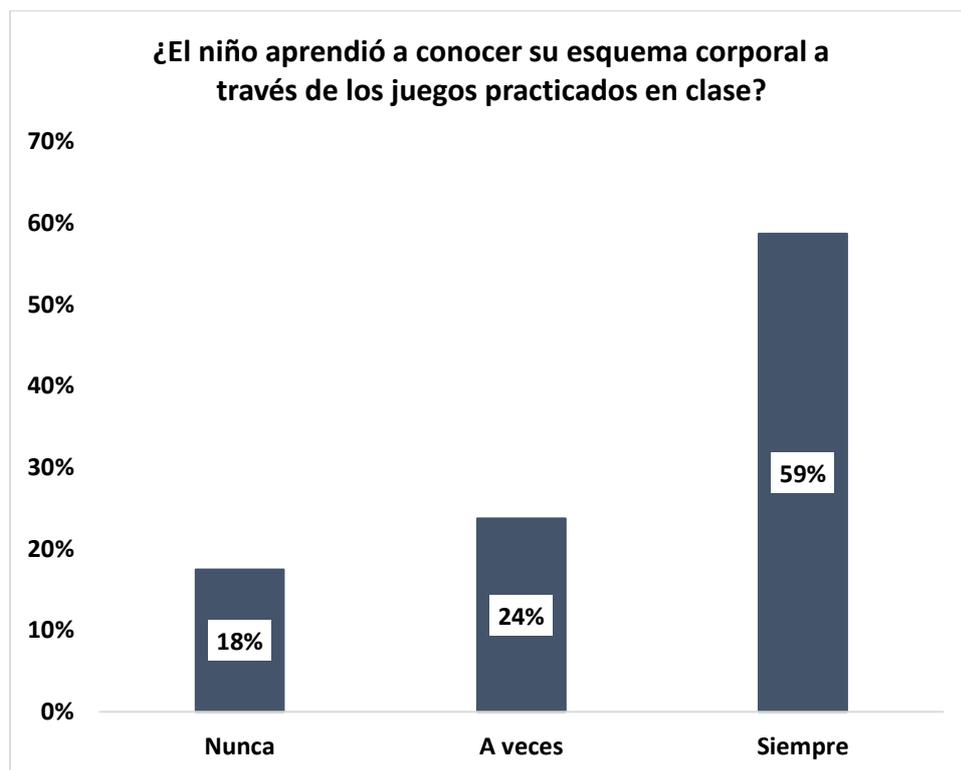


Figura 9; El niño aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 18% nunca aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase, el 24% a veces aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase y el 59% siempre aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase.

Tabla 10

¿El niño aprendió tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	24	30%
A veces	28	35%
Siempre	28	35%
TOTAL	80	100%

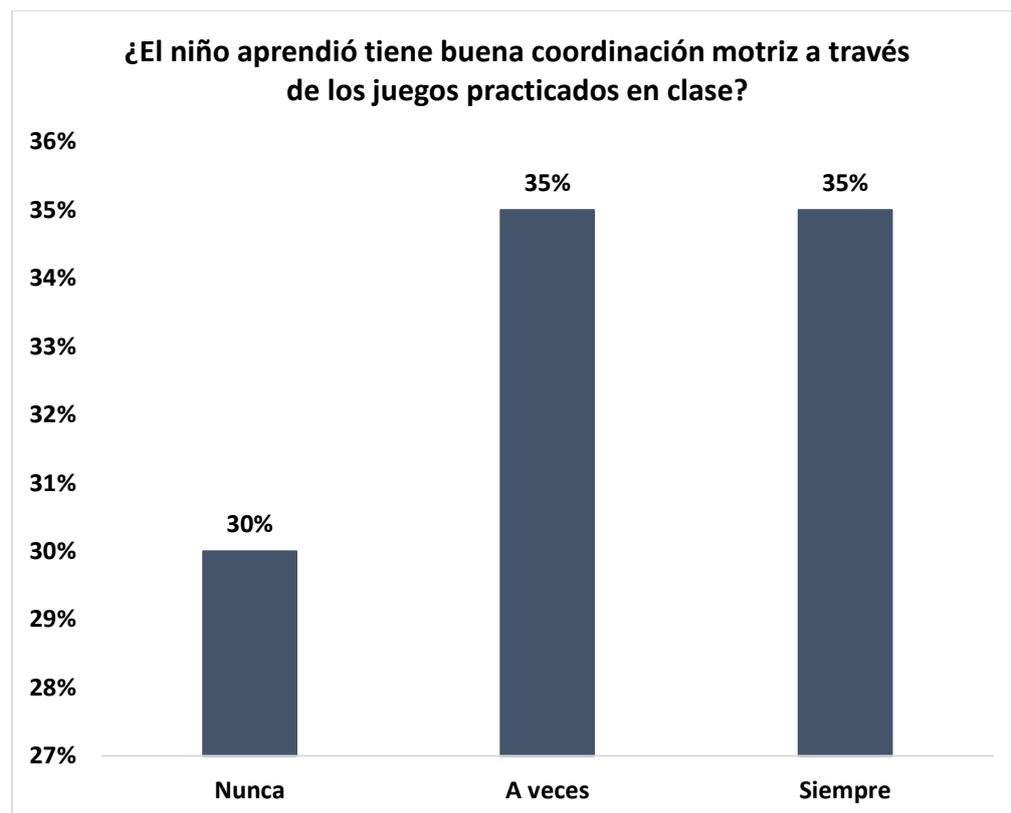


Figura 10 ¿El niño aprendió tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 30% nunca tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase, el 35% a veces tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase y el 35% siempre tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase.

Tabla 11

¿El niño aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	35	44%
A veces	29	36%
Siempre	16	20%
TOTAL	80	100%

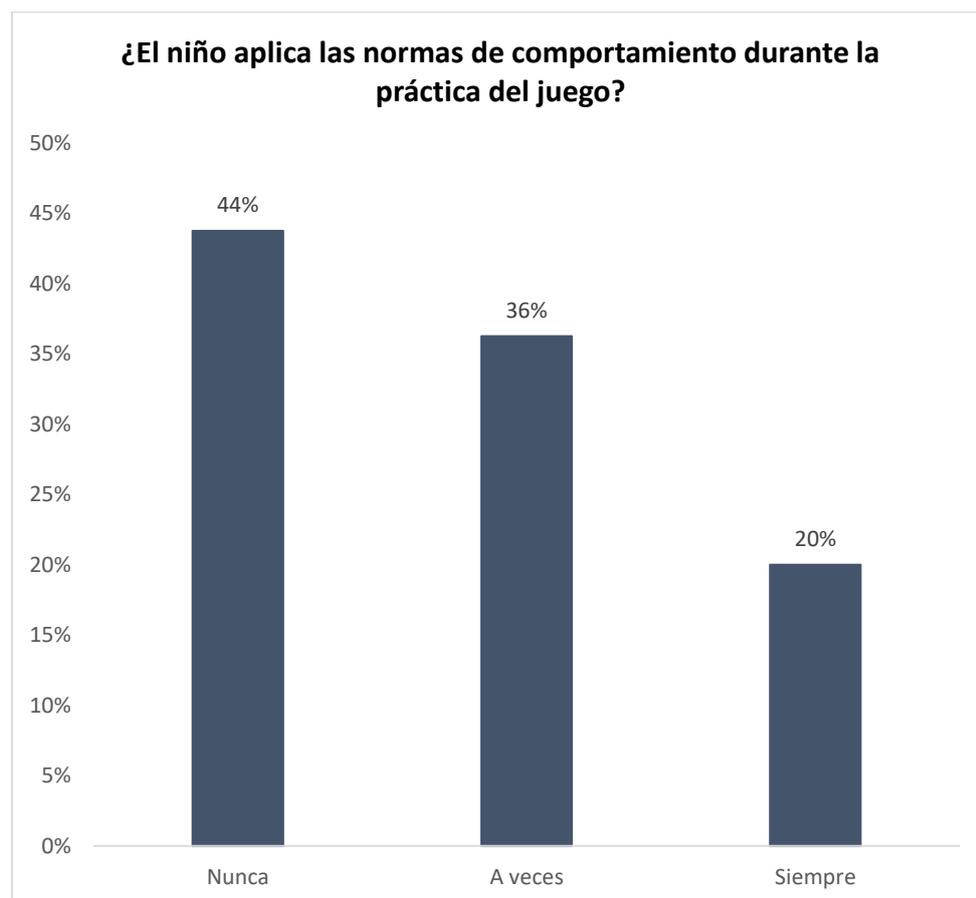


Figura 11 ¿El niño aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 44% nunca aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego, el 36% a veces aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego y el 20% siempre aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego.

Tabla 12
 ¿El niño aplica los valores durante la práctica del juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	34	43%
A veces	27	34%
Siempre	19	24%
TOTAL	80	100%

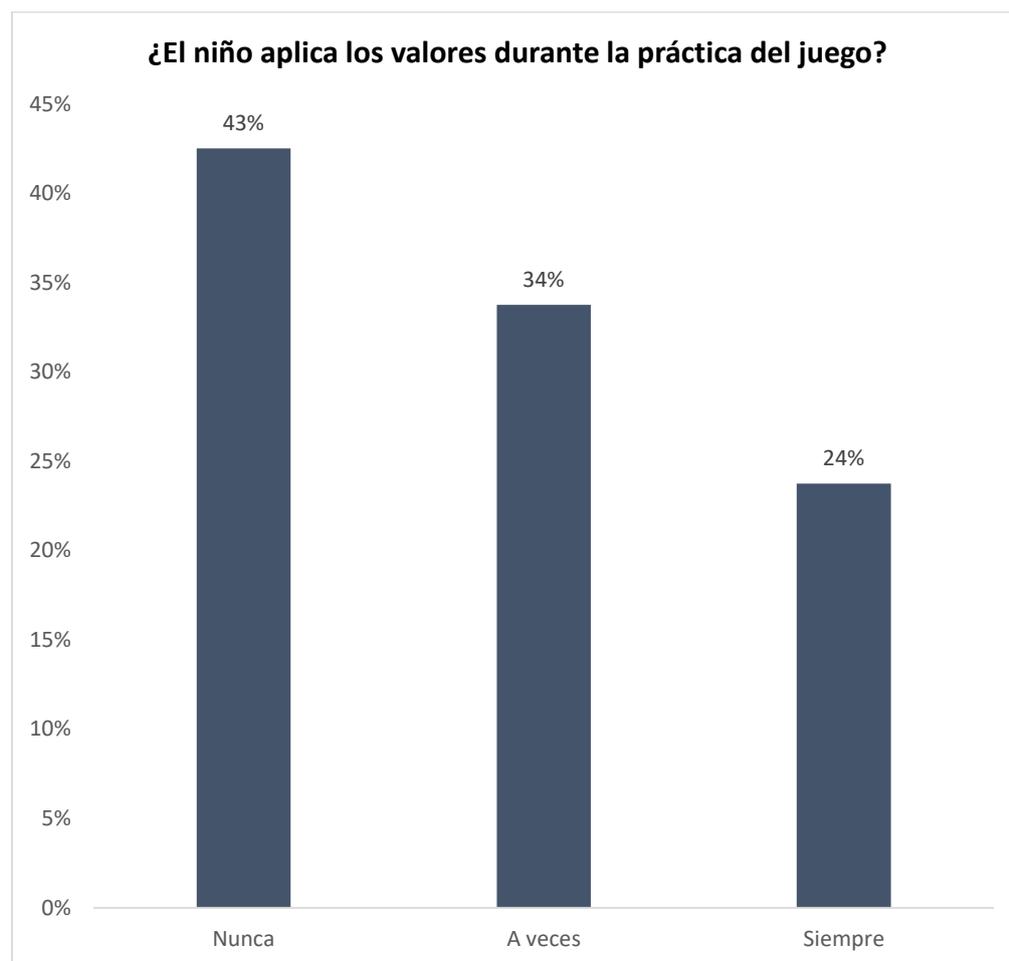


Figura 12 ¿El niño aplica los valores durante la práctica del juego?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 43% nunca aplica los valores durante la práctica del juego, el 34% a veces aplica los valores durante la práctica del juego y el 24% siempre aplica los valores durante la práctica del juego.

Tabla 13

¿El niño aplica la cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	24	30%
A veces	35	44%
Siempre	21	26%
TOTAL	80	100%

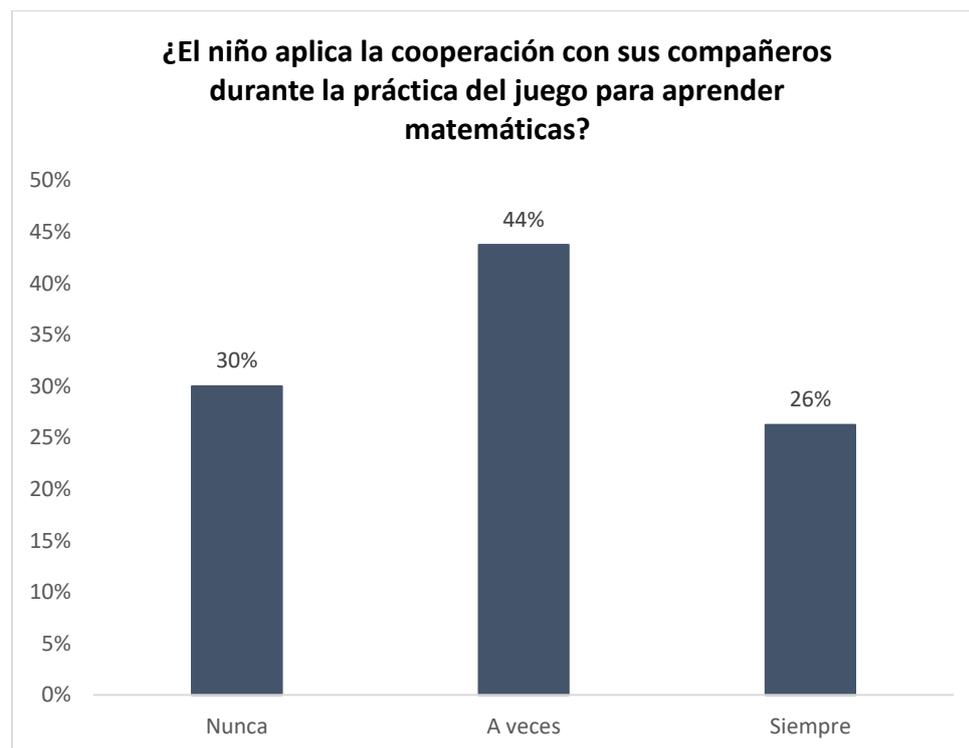


Figura 13 ¿El niño aplica la cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 30% nunca aplica la cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas, el 44% a veces aplica la cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas y el 26% siempre aplica la cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas.

Tabla 14

¿El niño interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	34%
A veces	29	36%
Siempre	24	30%
TOTAL	80	100%

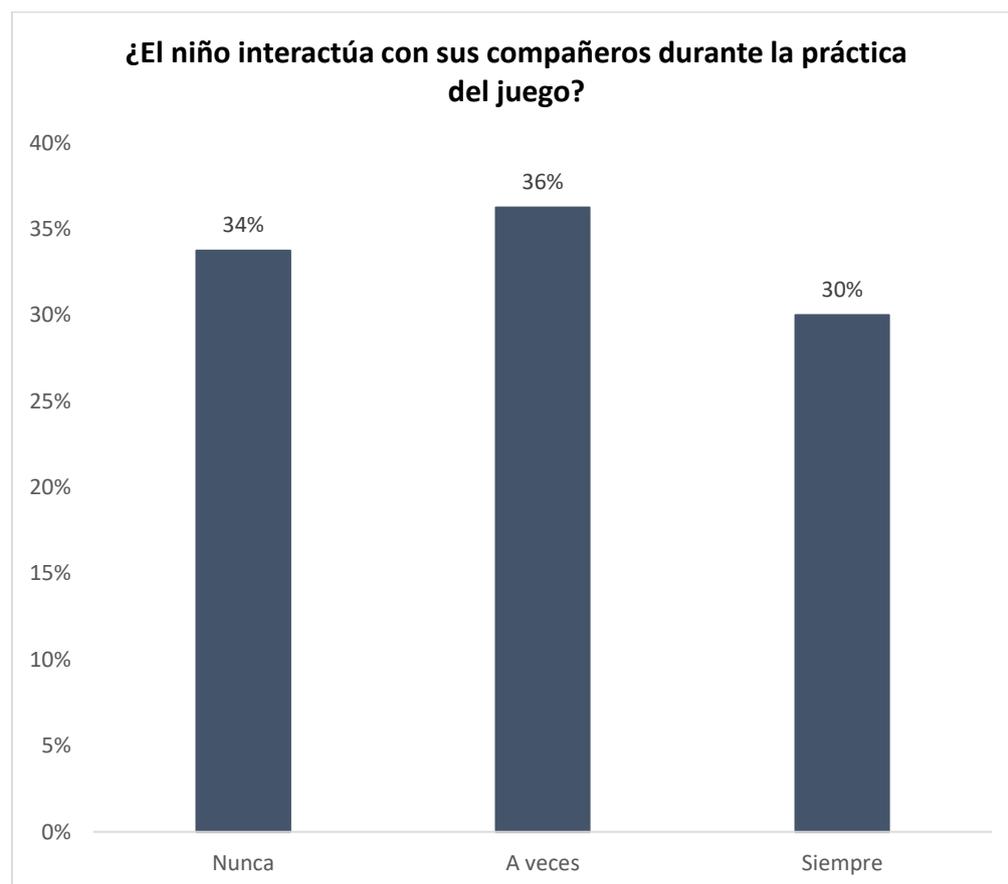


Figura 14 ¿El niño interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 34% nunca interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego, el 36% a veces interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego y el 30% siempre interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego.

Tabla 15

¿El niño practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	34	43%
A veces	27	34%
Siempre	19	24%
TOTAL	80	100%

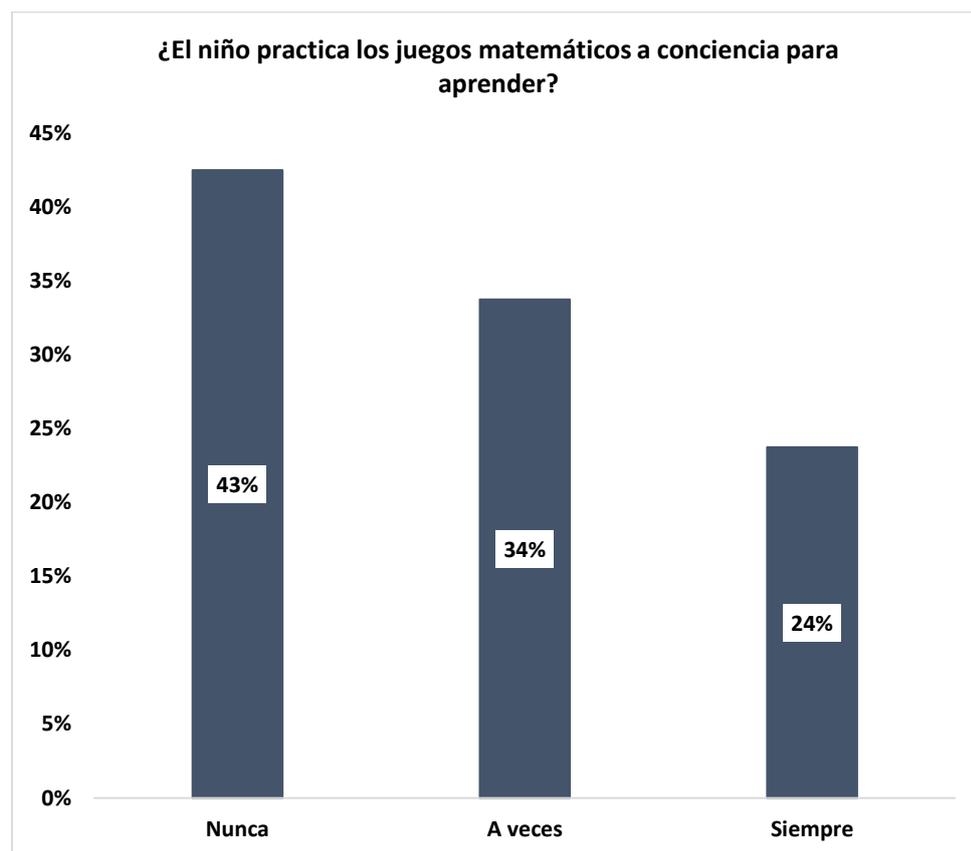


Figura 15 ¿El niño practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 43% nunca practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender, el 34% a veces practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender y el 24% siempre practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender.

Tabla 16

¿El niño practica los juegos matemáticos curioseando para aprender?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	17	21%
A veces	42	53%
Siempre	21	26%
TOTAL	80	100%

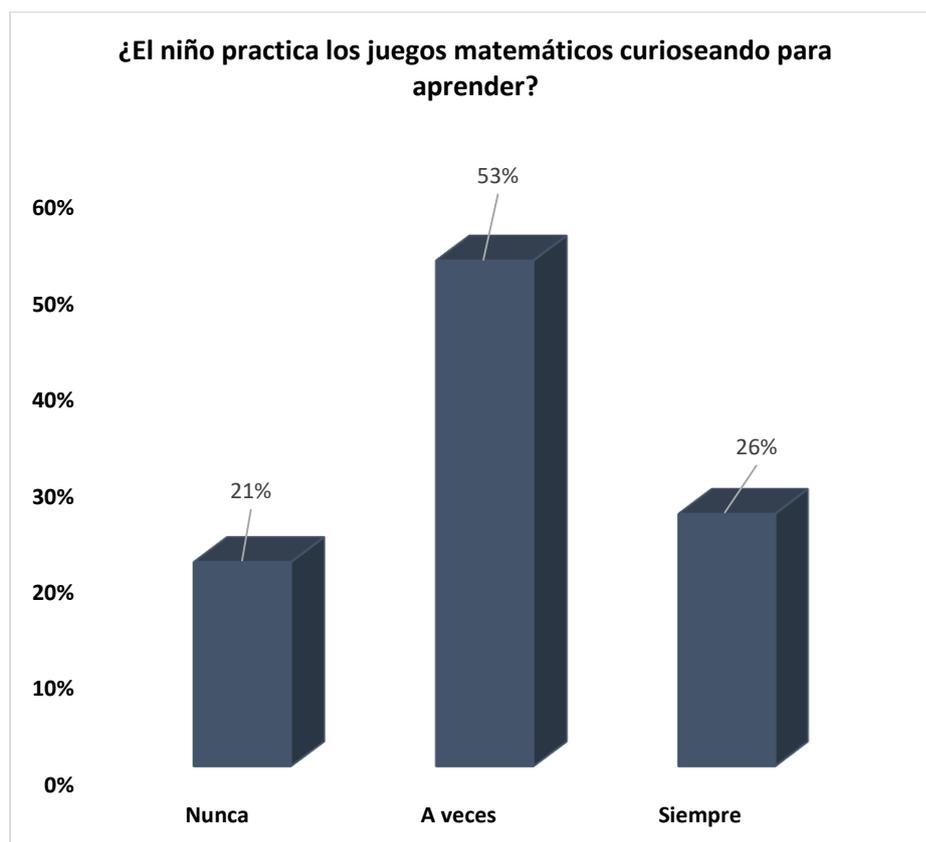


Figura 16 ¿El niño practica los juegos matemáticos curioseando para aprender?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 21% nunca practica los juegos matemáticos curioseando para aprender, el 53% a veces practica los juegos matemáticos curioseando para aprender y el 26% siempre practica los juegos matemáticos curioseando para aprender.

Tabla 17

¿El niño practica los juegos resistentes a conciencia para aprender?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	34%
A veces	35	44%
Siempre	18	23%
TOTAL	80	100%

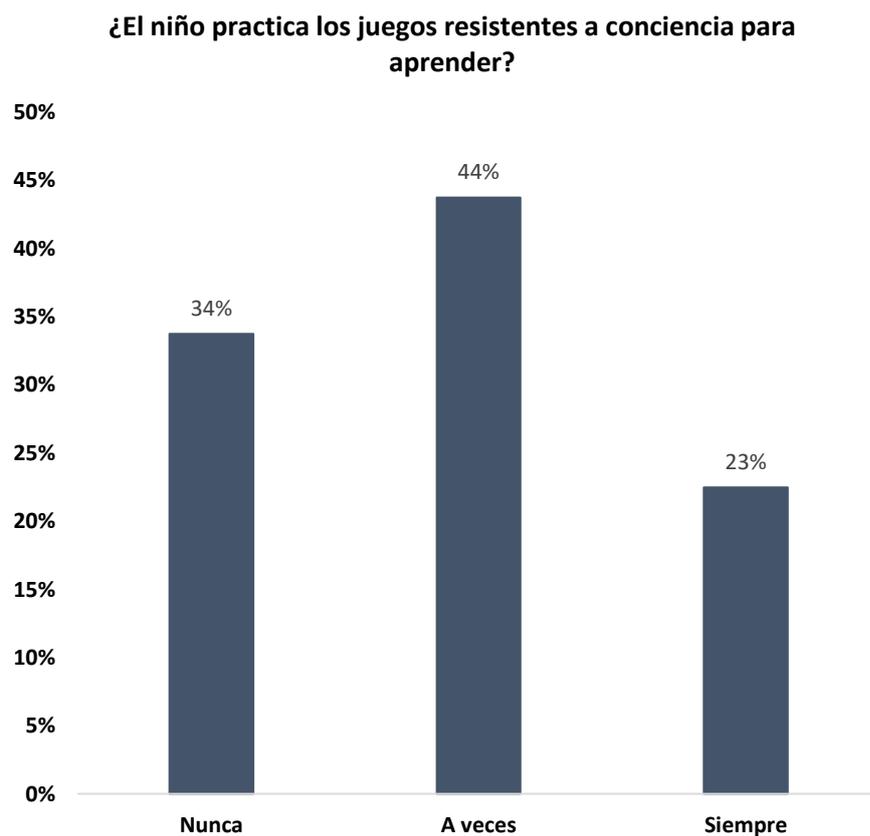


Figura 17 ¿El niño practica los juegos resistentes a conciencia para aprender?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 34% nunca practica los juegos resistentes a conciencia para aprender, el 44% a practica los juegos resistentes a conciencia para aprender y el 23% siempre practica los juegos resistentes a conciencia para aprender.

Tabla 18
 ¿El niño practica los juegos matemáticos éticamente?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	32	40%
A veces	29	36%
Siempre	19	24%
TOTAL	80	100%

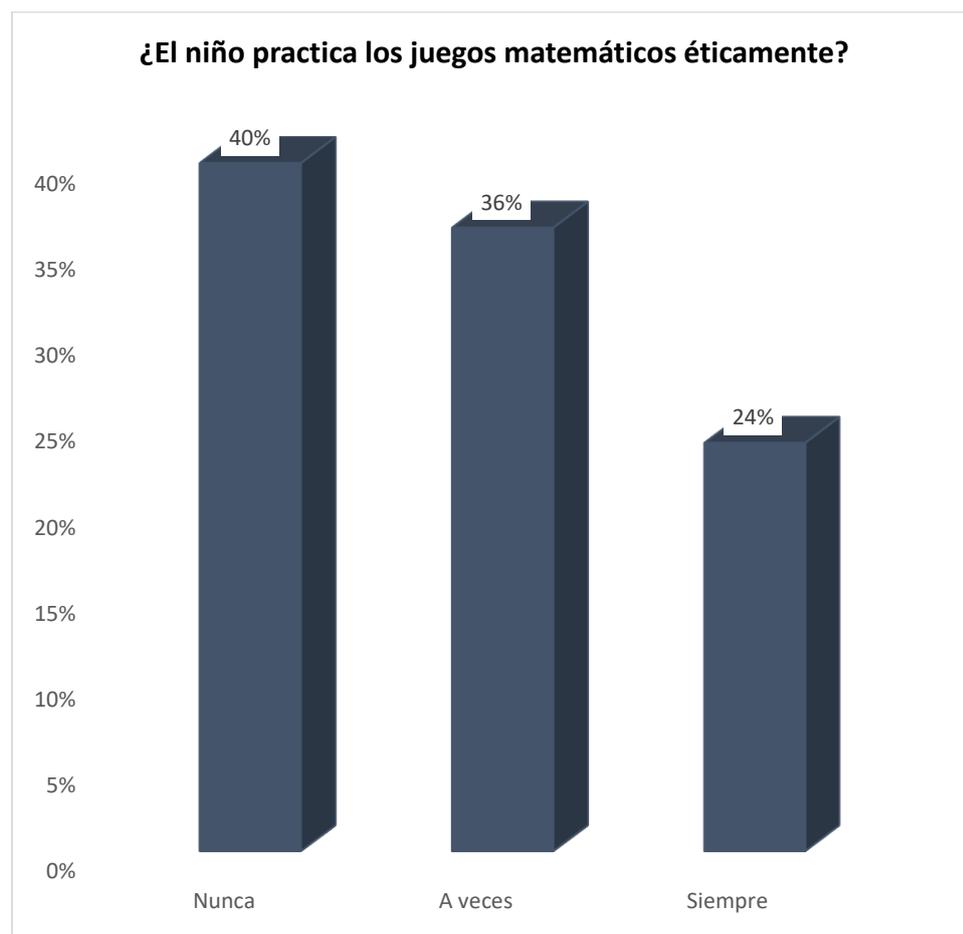


Figura 18 ¿El niño practica los juegos matemáticos éticamente?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 40% nunca practica los juegos matemáticos éticamente, el 36% a veces practica los juegos matemáticos éticamente y el 24% siempre practica los juegos matemáticos éticamente.

Tabla 19

¿El niño practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	34%
A veces	36	45%
Siempre	17	21%
TOTAL	80	100%

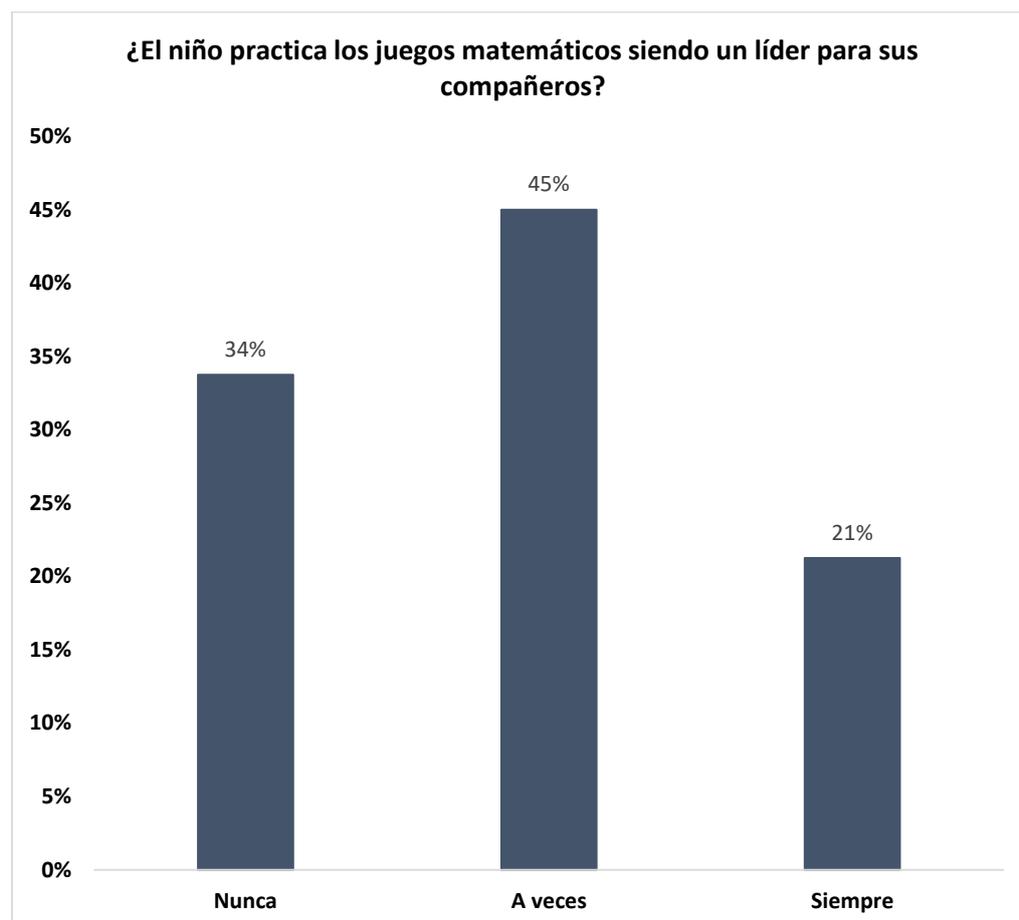


Figura 19 ¿El niño practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 34% nunca practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros, el 45% a veces practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros y el 21% siempre practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros.

Tabla 20

¿El niño se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	34%
A veces	36	45%
Siempre	17	21%
TOTAL	80	100%

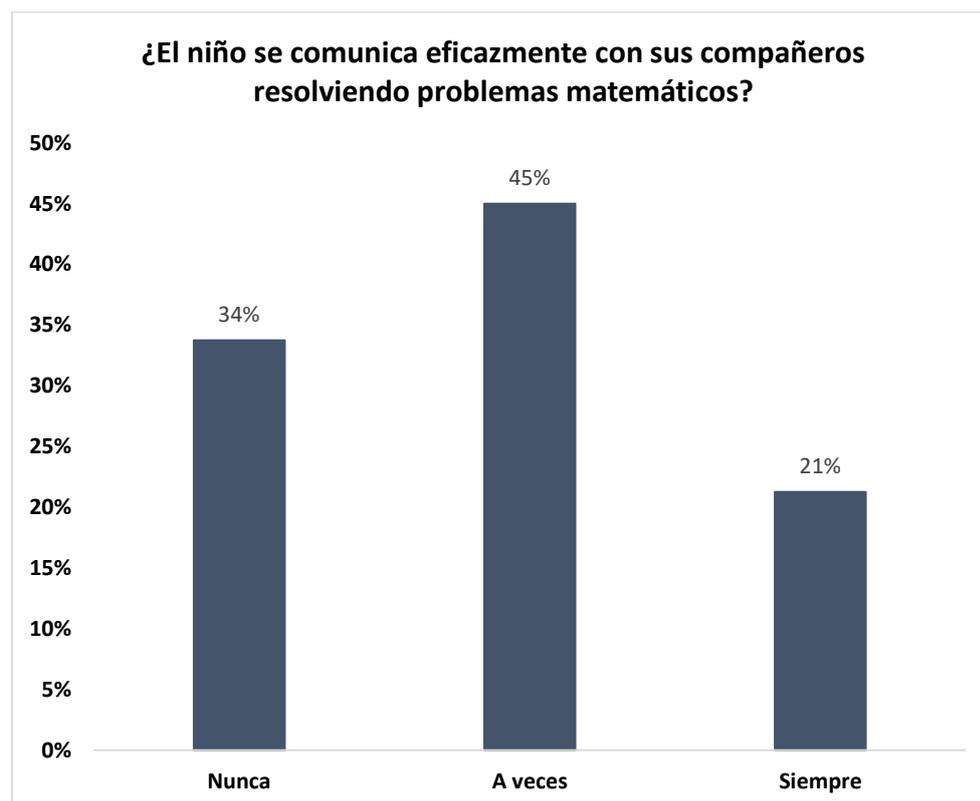


Figura 20 ¿El niño se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 34% nunca se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos, el 45% a veces se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos y el 21% siempre se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos.

Tabla 21

¿El niño colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	39%
A veces	31	44%
Siempre	12	17%
TOTAL	70	100%

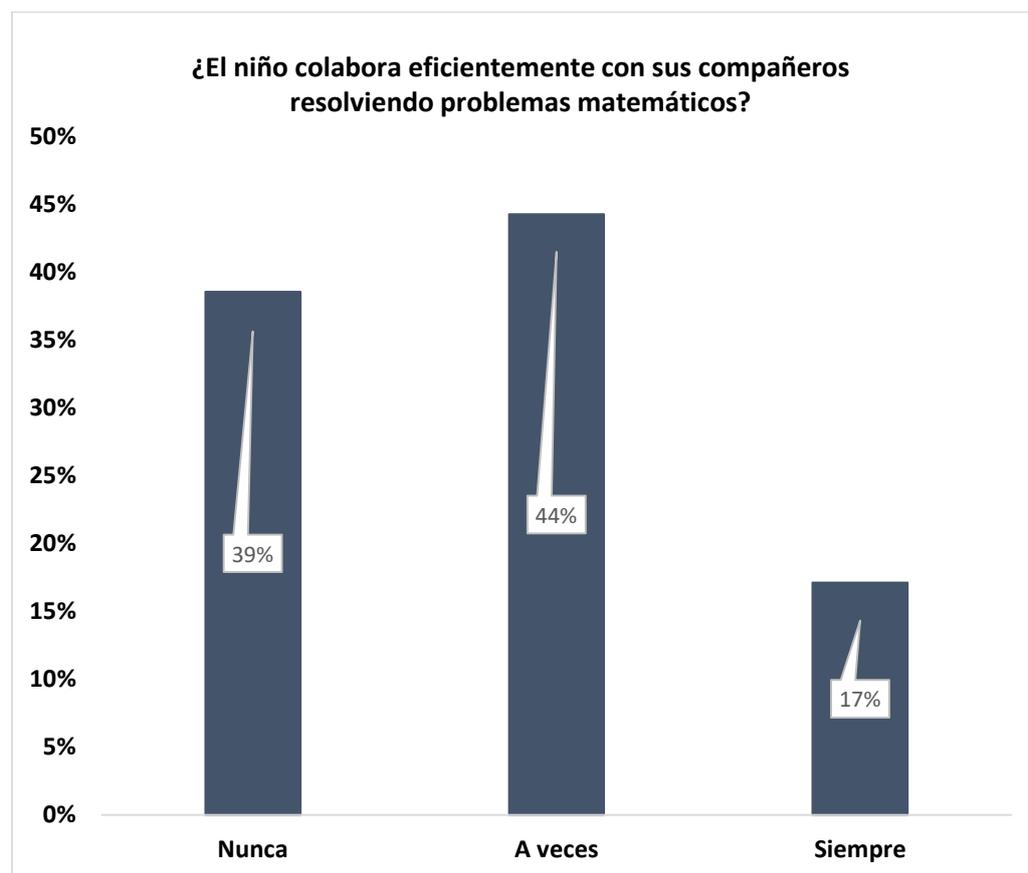


Figura 21 ¿El niño colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 39% nunca colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos, el 44% a veces colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos y el 17% siempre colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos.

Tabla 22

¿El niño aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	46%
A veces	28	35%
Siempre	15	19%
TOTAL	80	100%

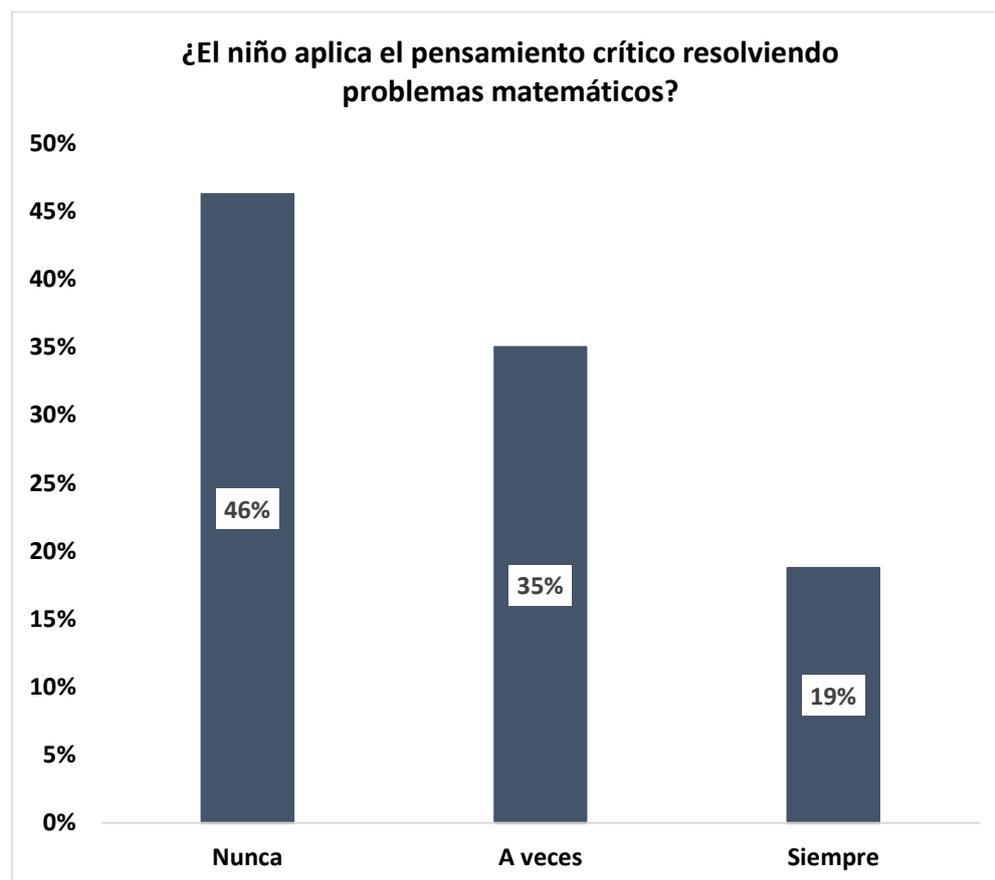


Figura 22 ¿El niño aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 46% nunca aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos, el 35% a veces aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos y el 19% siempre aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos.

Tabla 23

¿El niño es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	46%
A veces	29	36%
Siempre	14	18%
TOTAL	80	100%

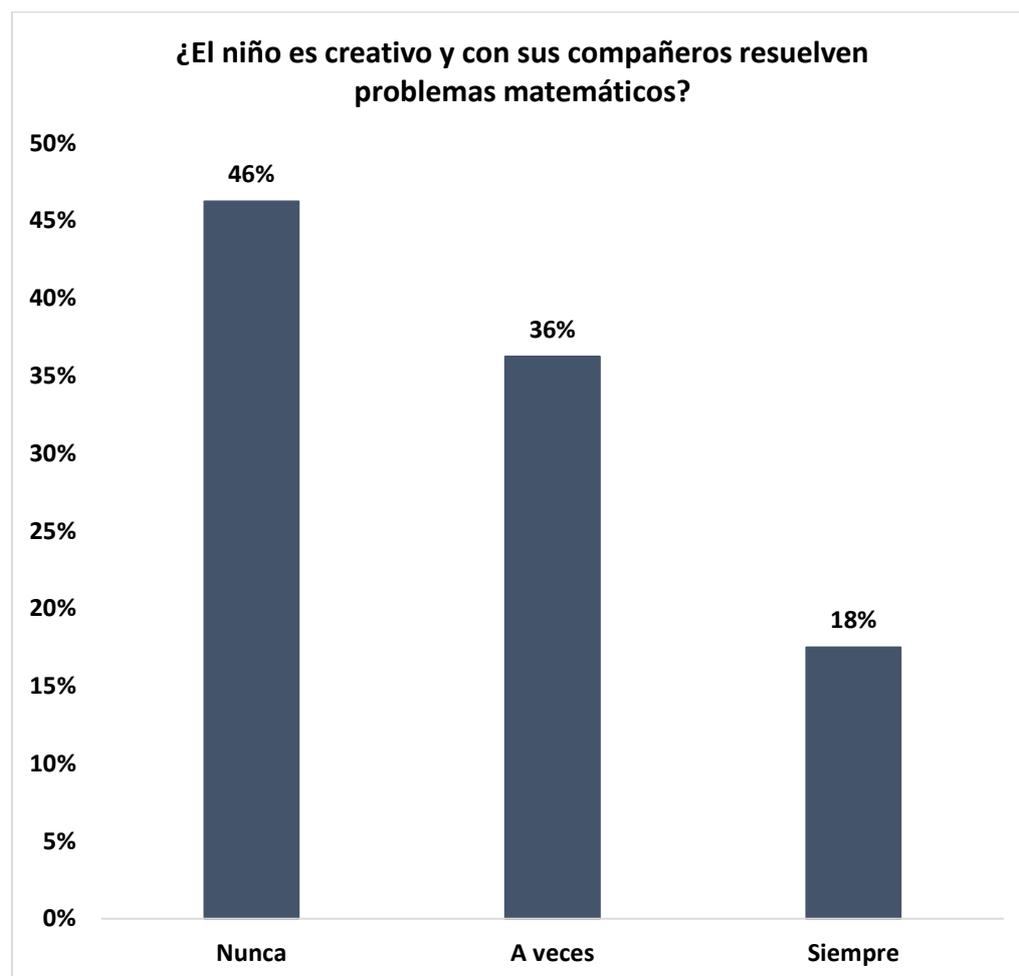


Figura 23 ¿El niño es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 46% nunca es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos, el 36% a veces es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos y el 18% siempre es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos.

Tabla 24

¿El niño conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	29	36%
A veces	37	46%
Siempre	14	18%
TOTAL	80	100%

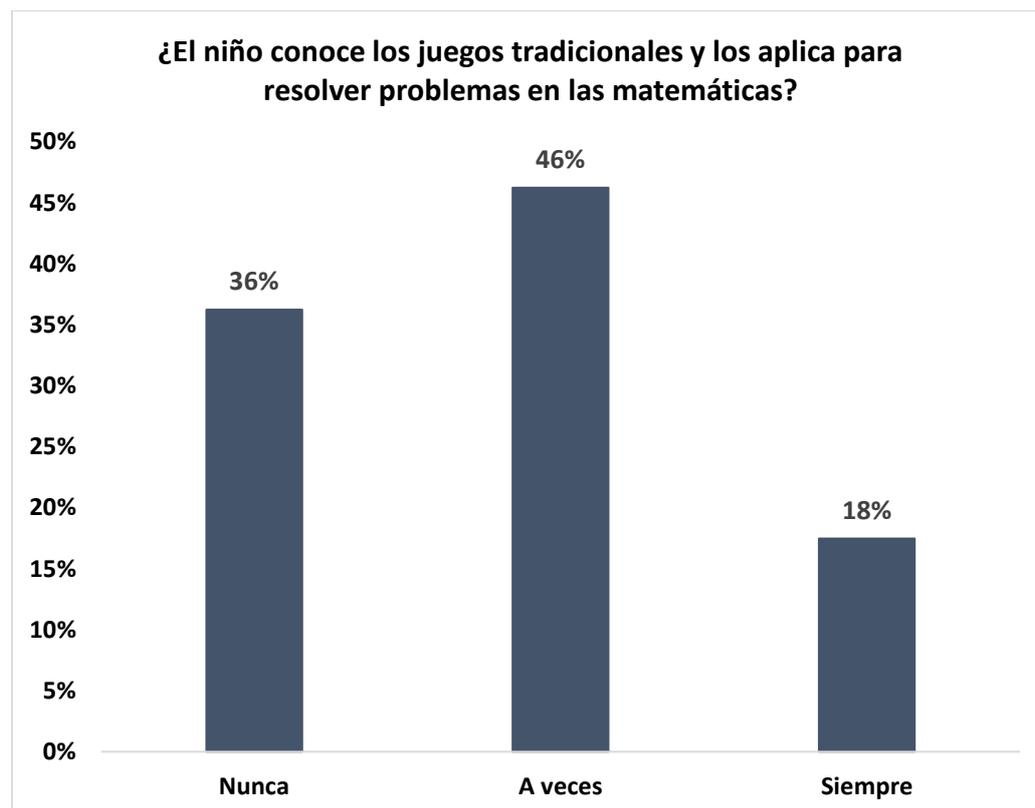


Figura 24 ¿El niño conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 36% nunca conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas, el 46% a veces conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas y el 18% siempre conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas.

Tabla 25

¿El niño conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	18%
A veces	25	31%
Siempre	41	51%
TOTAL	80	100%

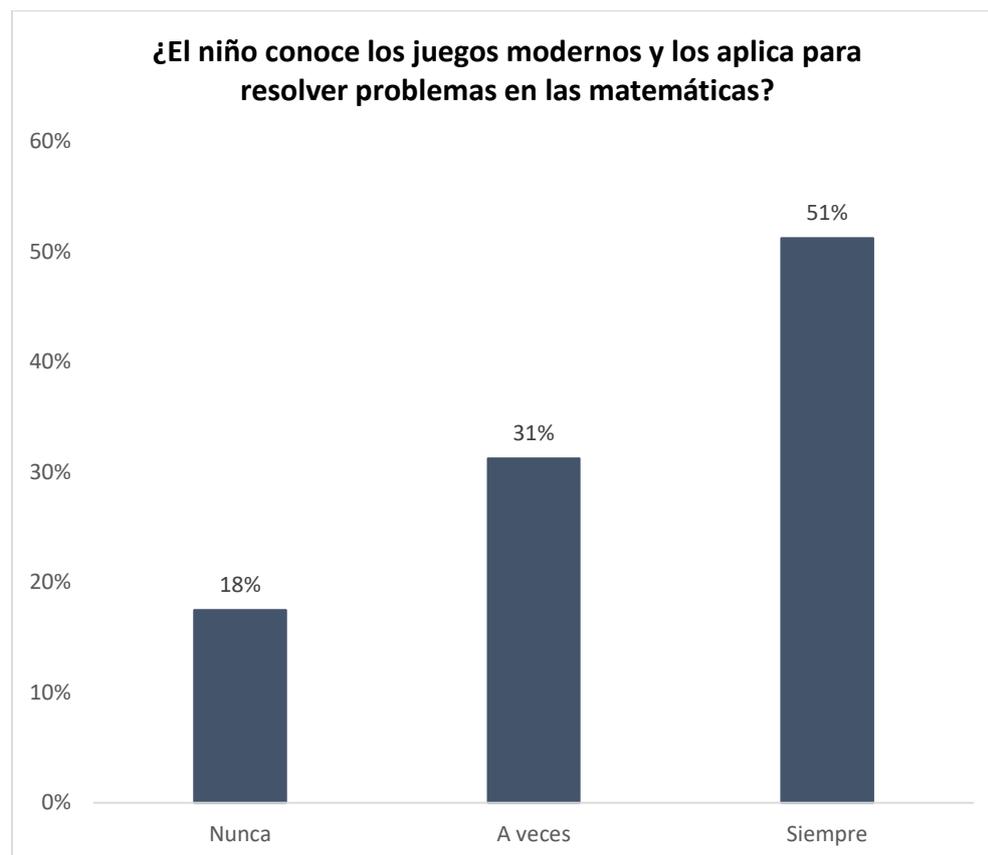


Figura 25 ¿El niño conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 18% nunca conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas, el 31% a veces conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas y el 51% siempre conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas.

Tabla 26

¿El niño conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	46%
A veces	28	35%
Siempre	15	19%
TOTAL	80	100%

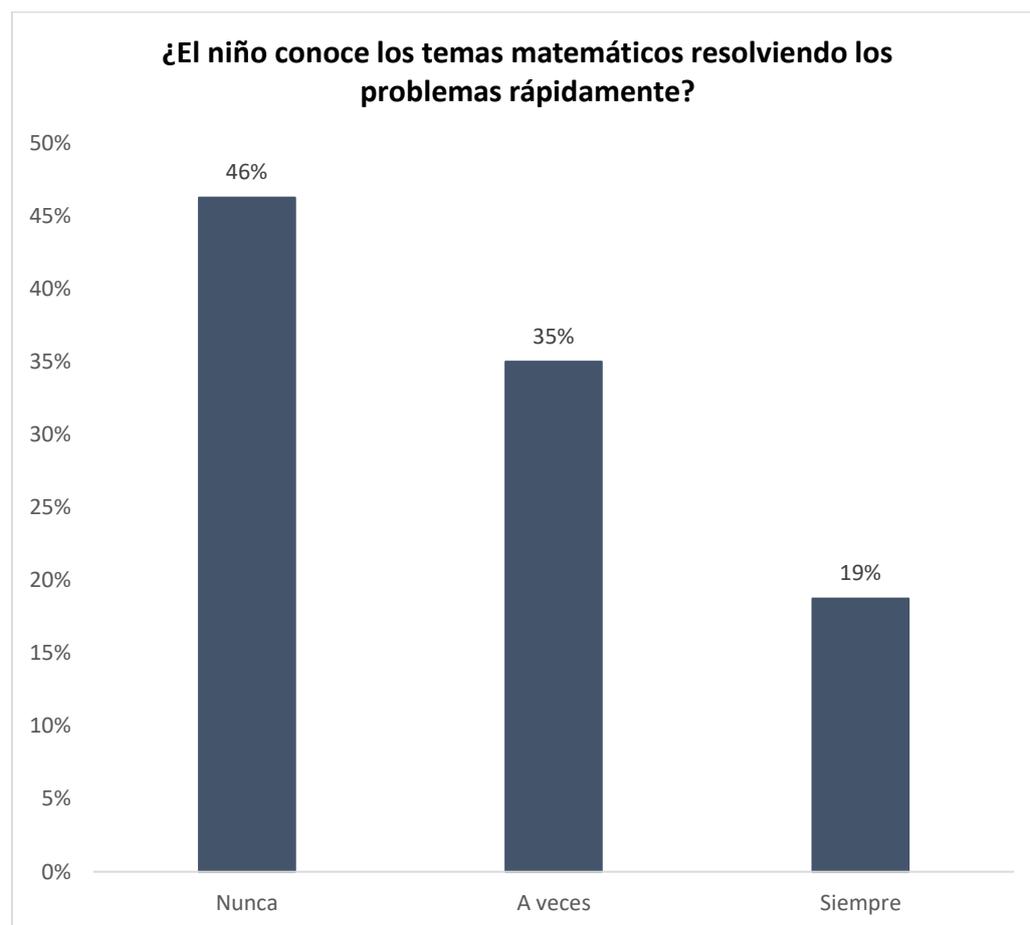


Figura 26 ¿El niño conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 46% nunca conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente, el 35% a veces conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente y el 19% siempre conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente.

Tabla 27

¿El niño aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	34	43%
A veces	26	33%
Siempre	20	25%
TOTAL	80	100%

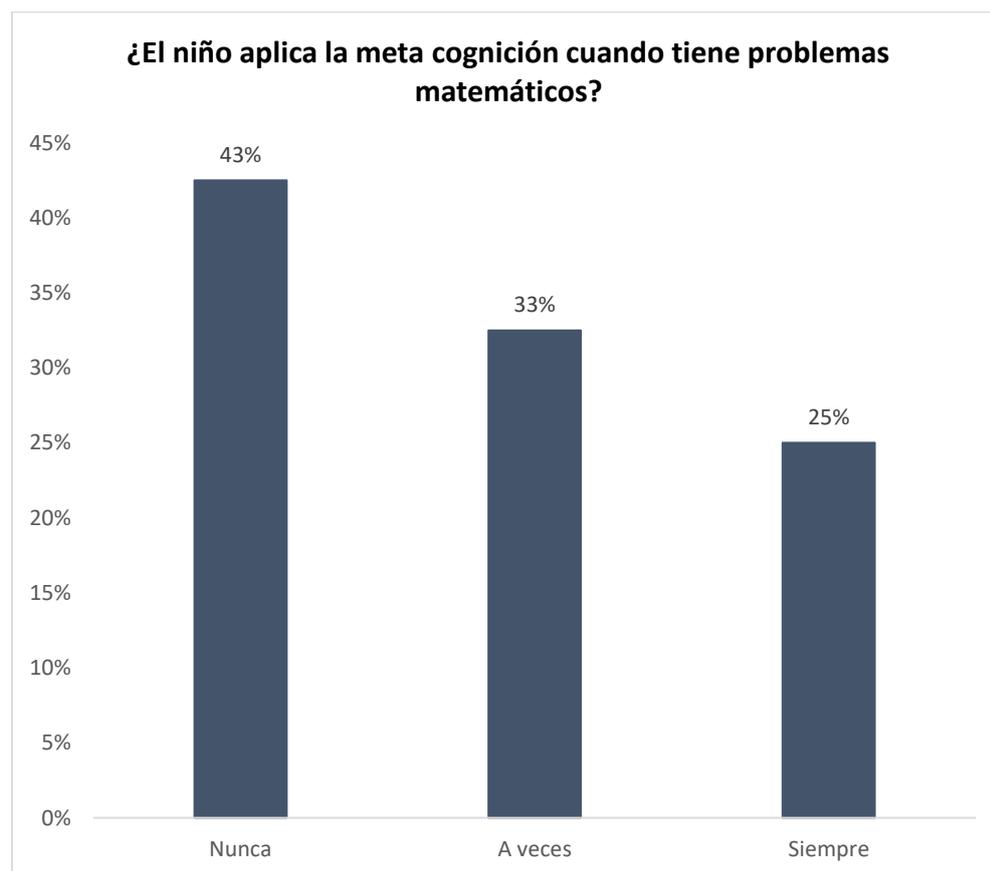


Figura 27 ¿El niño aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 43% nunca aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos, el 33% a veces aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos y el 25% siempre aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos.

Tabla 28

¿El niño tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	54	68%
A veces	25	31%
Siempre	1	1%
TOTAL	80	100%

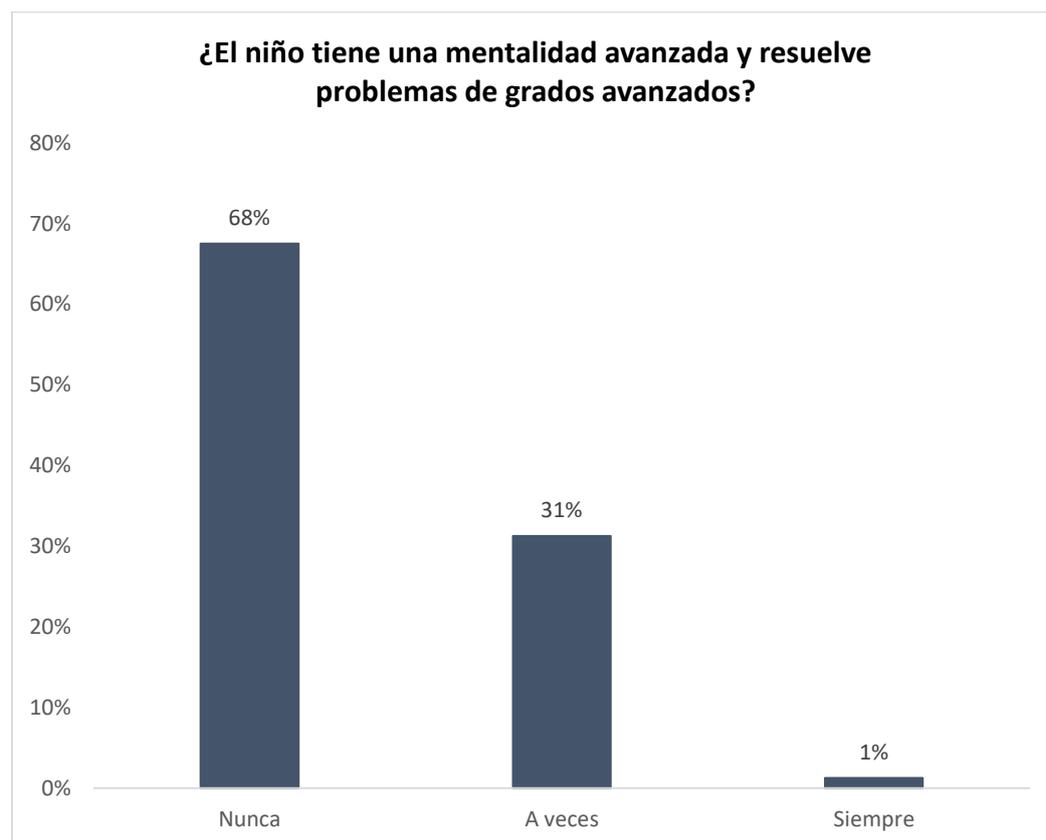


Figura 28 ¿El niño tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados?

INTERPRETACIÓN: Se cotejó a 80 niños de la institución de los cuales; el 68% nunca tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados, el 31% a veces tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados y el 1% siempre tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS GENERAL

H₀: El juego no se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

H₁: El juego si se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 29
Correlación entre el juego y el aprendizaje de matemática

		el juego	aprendizaje de matemática
el juego	Correlación de Pearson	1	0,834*
	Sig. (bilateral)		0,020
	N	80	80
aprendizaje de matemática	Correlación de Pearson	0,834*	1
	Sig. (bilateral)	0,020	
	N	80	80

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

El índice de correlación es de 0,834 según Pearson, y el índice de correlación es positivo y alto.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 1

H₀: El desarrollo intelectual no se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

H₁: El desarrollo intelectual si se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 30

Correlación entre el desarrollo intelectual y aprendizaje de matemática

		desarrollo intelectual	aprendizaje de matemática
desarrollo intelectual	Correlación de Pearson	1	0,802*
	Sig. (bilateral)		0,020
	N	80	80
aprendizaje de matemática	Correlación de Pearson	0,802*	1
	Sig. (bilateral)	0,020	
	N	80	80

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

El valor de la correlación es de 0,802 según Pearson, y el valor de la correlación es positivo y alto.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 2

H₀: El desarrollo emocional no se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

H₁: El desarrollo emocional si se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 31

Correlación entre el desarrollo emocional y aprendizaje de matemática

		desarrollo emocional	aprendizaje de matemática
desarrollo emocional	Correlación de Pearson	1	0,756*
	Sig. (bilateral)		0,034
	N	80	80
aprendizaje de matemática	Correlación de Pearson	0,756*	1
	Sig. (bilateral)	0,034	
	N	80	80

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

La relación de Pearson es 0.756, que corresponde a la escala de Bisquerra, y es positiva y moderado.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 3

H₀: El desarrollo psicomotor no se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

H₁: El desarrollo psicomotor si se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 32

Correlación entre el desarrollo psicomotor y aprendizaje de matemática

		desarrollo psicomotor	aprendizaje de matemática
desarrollo psicomotor	Correlación de Pearson	1	0,843*
	Sig. (bilateral)		0,018
	N	80	80
aprendizaje de matemática	Correlación de Pearson	0,843*	1
	Sig. (bilateral)	0,018	
	N	80	80

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

La relación de Pearson es de 0.843, que corresponde a la escala de Bisquerra y es positiva y alto.

PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS ESPECÍFICA 4

H₀: El desarrollo social no se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

H₁: El desarrollo social si se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

DEMOSTRACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tabla 33

Correlación entre el desarrollo social y aprendizaje de matemática

		desarrollo social	aprendizaje de matemática
desarrollo social	Correlación de Pearson	1	0,827*
	Sig. (bilateral)		0,019
	N	80	80
aprendizaje de matemática	Correlación de Pearson	0,827*	1
	Sig. (bilateral)	0,019	
	N	80	80

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

INTERPRETACIÓN:

La relación de Pearson es de 0.827, que corresponde a la escala de Bisquerra y es positiva y alto.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión

Según los resultados obtenidos El juego se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022, dichos resultados tienen relación con el siguiente autor:

Anapan, Choque, & Fores (2019) en su tesis titulada “*los juegos de instrucción y el conocimiento de las matemáticas en niños del tercer grado de E.P., del Instituto Educativo San José y del Redentor*”, su objetivo es aportar evidencia de la manera en la que los juegos de instrucción afectan el conocimiento de las matemáticas en los niños del tercer grado de E.P.S. de la escuela San José y el Redentor del distrito de La Victoria, concluye que: Los juegos de instrucción tienen un gran efecto sobre el conocimiento de las matemáticas que tienen los estudiantes del tercer grado de E.P.S. de la escuela San José y el Redentor, del municipio de la Victoria. Puesto que: $T_{calculado}=3,054$ es mayor que el $T_{crítico}=2,086$ (p. 108).

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Se concluye que el juego se relaciona significativamente con el aprendizaje de las matemáticas de los niños del nivel inicial, los niños aprenden sumas y restas a través de juegos con cosas y cantos que resultan atractivos para ellos.

Se concluye que los niños en su mayoría tienen un desarrollo intelectual elevado cuando se resuelven problemas matemáticos a través de los juegos siendo un elemento positivo para el desarrollo de cada uno de los niños del nivel inicial.

Se concluye que los niños a través de los juegos se desarrollan emocionalmente de manera positiva pues esto ayuda a que se ayuden en todo momento con sus compañeros para resolver los problemas matemáticos sintiéndose valorados por sus compañeros del nivel inicial, nace aquí el espíritu de trabajo en equipo.

Se concluye que los niños tienen buen desarrollo psicomotor y tienen buena coordinación motriz desarrollado a través de los juegos ya que implican además movimientos corporales.

Se concluye que a través de los juegos los niños aprenden a comportarse de manera correcta basándose en valores y teniendo un interés mayor por aprender las matemáticas ya que resultan para ellos ser algo divertido de aprender.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda a los docentes del nivel inicial continuar con la aplicación de los juegos para el aprendizaje de las matemáticas de los niños del nivel inicial de la institución educativa en estudio.

Se recomienda al docente de la institución trabajar arduamente con el pequeño grupo que aún no tiene el nivel intelectual elevado ayudándolo en todo momento para que continúen esforzándose y poder llegar al nivel deseado.

Se recomienda a los docentes dar énfasis del desarrollo emocional de los niños buscando ayuda también en casa, brindar charlas a los padres para que ayuden en su desarrollo intelectual a través de la resolución de problemas matemáticos basado en juegos divertidos.

Se recomienda a los docentes actualizarse con los juegos constantemente para así evitar que le niño se aburra y pueda estar constantemente aprendiendo divertidamente, los niños son un juego y así debería tomarse.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

7.1. Fuentes documentales

- Adetunji, J. (2022). *¿Qué influye en el aprendizaje de las matemáticas?* Obtenido de <https://theconversation.com/que-influye-en-el-aprendizaje-de-las-matematicas-182346>
- Aga, R. (26 de 02 de 2018). *Educación en Cuatro Dimensiones. Ahora también en Español.* Obtenido de <https://www.noviasalcedo.es/educacion-cuatro-dimensiones-ahora-tambien-espanol/>
- Anapan, E., Choque, D., & Fores, P. (2019). Los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes del tercer grado de Educación Primaria, Institución Educativa San José y el Redentor. *Pregrado*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Cabezas, A. (2020). el juego didáctico de la enseñanza aprendizaje de la matemática en los niños/as de educación general básica elemental de la Unidad Educativa Alicia Marcuath de Yerovi de la provincia de Cotopaxi, Cantón Salcedo, parroquia Cusubamba en el periodo 2019-2020. *Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Cruz, A. (2018). los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2° grado de la I.E. Ludwing Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015. *Posgrado*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- educación, M. d. (2020). *la matemática en el nivel inicial*. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Giarrizzo, A. (2021). *Resolución de problemas matemáticos en el nivel inicial*. Obtenido de <https://www.noveduc.com/nota-matematica-nivel-inicial/>
- Guerrero, J. (2020). *7 Consejos y estrategias efectivas para enseñar matemáticas*. Obtenido de <https://educrea.cl/7-consejos-y-estrategias-efectivas-para-ensenar-matematicas/>

- Idrogo, S. (2018). los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Glicerio David Villanueva Medina, Numbral - Chalamarca, 2014. *Posgrado*. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Perú.
- Jana, A., & McNamee. (2021). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Leija, M. (2019). el juego como herramienta para la enseñanza de las matemáticas. *Pregrado*. Centro Regional de Educación Normal, San Luis de Potosí, México.
- Luna, G. (2018). Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016. *Posgrado*. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Meneses, M. (2021). *EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Patiño, M. (2018). el juego como estrategia didáctica en matemáticas y su influencia en el aprendizaje en el tercer grado de primaria. *Pregrado*. Universidad Don Vasco, Uruapan, Mexico.
- Perez, A. (30 de 06 de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 658 “FE Y ALEGRÍA” – HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es la relación del juego en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿Cuál es la relación del desarrollo intelectual en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022? ¿Cuál es la relación del desarrollo emocional en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022? ¿Cuál es la relación del desarrollo psicomotor en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022? ¿Cuál es la relación del desarrollo social en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar cómo se relaciona el juego en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: Determinar cómo se relaciona el desarrollo intelectual en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. Determinar cómo se relaciona el desarrollo emocional en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. Determinar cómo se relaciona el desarrollo psicomotor en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. Determinar cómo se relaciona el desarrollo social en el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL: El juego se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS: El desarrollo intelectual se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. El desarrollo emocional se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. El desarrollo psicomotor se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. El desarrollo social se relaciona con el aprendizaje de la matemática de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</p>	<p>VARIABLE X</p> <p>El juego</p> <p>VARIABLE Y</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>X1= Desarrollo intelectual</p> <p>X2= Desarrollo emocional</p> <p>X3= Desarrollo psicomotor</p> <p>X4= Desarrollo social</p> <p>Y1= Carácter</p> <p>Y2= Aptitud</p> <p>Y3= Conocimiento</p> <p>Y4= Meta-aprendizaje</p>	<p>NIVEL DE INVESTIGACION: correlacional</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION No experimental</p> <p>TIPO DE INVESTIGACION Básica</p> <p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo</p> <p>POBLACION: 80 niños</p> <p>MUESTRA: 0 niños</p> <p>ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss</p> <p>TECNICA: Lista de cotejo</p> <p>INSTRUMENTOS: Cuestionario</p> <p>14 preguntas para medir la variable X</p> <p>14 Preguntas para medir la variable Y</p>



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

LISTA DE COTEJO

1=Nunca; 2=A veces; 3=Siempre

EL JUEGO				
I. Desarrollo intelectual		Calificación		
		1	2	3
1.	¿El niño usa su creatividad al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?			
2.	¿El niño investiga su entorno antes de practicar los juegos para aprender sumas y restas?			
3.	¿El niño domina correctamente su lenguaje al momento de practicar los juegos para aprender sumas y restas?			
4.	¿El niño practica juegos simbólicos para aprender sumas y restas?			
II. Desarrollo emocional		Calificación		
		1	2	3
5.	¿El niño se desenvuelve correctamente cuando se le da ejercicios de matemáticas?			
6.	¿El niño se resuelve problemas matemáticos cuando está jugando?			
7.	¿El niño equilibra sus emociones cuando no le sale algún ejercicio matemático?			
8.	¿El niño tiene buen equilibrio psíquico cuando está en clases?			
III. Desarrollo psicomotor		Calificación		
		1	2	3
9.	¿El niño aprendió a conocer su esquema corporal a través de los juegos practicados en clase?			
10.	¿El niño aprendió tiene buena coordinación motriz a través de los juegos practicados en clase?			
IV. Desarrollo social		Calificación		
		1	2	3
11.	¿El niño aplica las normas de comportamiento durante la práctica del juego?			
12.	¿El niño aplica los valores durante la práctica del juego?			
13.	¿El niño aplica las cooperación con sus compañeros durante la práctica del juego para aprender matemáticas?			
14.	¿El niño interactúa con sus compañeros durante la práctica del juego?			
APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS				

V. Carácter		Calificación		
		1	2	3
15.	¿El niño practica los juegos matemáticos a conciencia para aprender?			
16.	¿El niño practica los juegos matemáticos curioseando para aprender?			
17.	¿El niño practica los juegos resistentes a conciencia para aprender?			
18.	¿El niño practica los juegos matemáticos éticamente?			
19.	¿El niño practica los juegos matemáticos siendo un líder para sus compañeros?			
VI. Aptitud		Calificación		
		1	2	3
20.	¿El niño se comunica eficazmente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?			
21.	¿El niño se colabora eficientemente con sus compañeros resolviendo problemas matemáticos?			
22.	¿El niño aplica el pensamiento crítico resolviendo problemas matemáticos?			
23.	¿El niño es creativo y con sus compañeros resuelven problemas matemáticos?			
VII. Conocimiento		Calificación		
		1	2	3
24.	¿El niño conoce los juegos tradicionales y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?			
25.	¿El niño conoce los juegos modernos y los aplica para resolver problemas en las matemáticas?			
26.	¿El niño conoce los temas matemáticos resolviendo los problemas rápidamente?			
VIII. Meta-aprendizaje		Calificación		
		1	2	3
27.	¿El niño aplica la meta cognición cuando tiene problemas matemáticos?			
28.	¿El niño tiene una mentalidad avanzada y resuelve problemas de grados avanzados?			

Muchas gracias por su participación