

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**SANTA ROSA**



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA  
DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS  
DE CANTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE  
LA I.E. 51003 ROSARIO CUSCO – 2023**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

YESCENIA SOLEDAD HERRERA MONTERROSO

JESSICA QUISPE RUPA

Asesor:

Zito Delgado Urrutia

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

**CUSCO-PERÚ**

**2023**

## CAPITULO I

### TÍTULO TENTATIVO

#### 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

##### 1.1. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Para evaluar el desempeño de los estudiantes a nivel mundial, se aplica la evaluación PISA, Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (por sus siglas en inglés) **“PISA es actualmente uno de los estudios de medición comparativa de aprendizajes más difundidos a nivel internacional. Asimismo, como en todos sus ciclos, tiene por objetivo fundamental evaluar hasta qué punto estudiantes de 15 años, próximos a finalizar su educación escolar básica, logran desarrollar en la escuela competencias básicas en matemática, ciencia y lectura que sean útiles para afrontar los desafíos de la vida adulta contemporánea”** (MINEDU, 2022) Como podemos ver PISA evalúa las competencias básicas que deben lograr los estudiantes cerca a concluir su Educación Básica Regular en competencias de Matemáticas, Ciencia y Lectura. Luego del análisis realizado de la última evaluación podemos ver que los resultados obtenidos en Matemáticas no son satisfactorios, lo cual nos lleva a reflexionar sobre el trabajo que se viene desarrollando con los estudiantes en el área de Matemáticas.

Para analizar esta problemática en el Perú debemos evaluar el trabajo que viene desarrollando el Ministerio de Educación (MINEDU) que es el organismo encargado de normar la gestión pedagógica, elaborar las políticas educativas y sobre todo verificar su aplicación y cumplimiento, en este sentido el MINEDU ha realizado propuestas y reformas en nuestro sistema educativo, dentro de ellas la elaboración del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB); la mayoría de propuestas y reformas han sido copiadas de otros países, por lo cual no se ha logrado tener los resultados esperados.

Otra problemática de nuestro país es la falta de contextualización del Currículo Nacional de Educación Básica en cada una de las regiones; la Gerencia Regional de Educación (GEREDU) en el Cusco, hasta la fecha no



ha podido presentar un Currículo contextualizado a la realidad de nuestra región, lo cual también es un problema que afronta la educación en nuestro país y se ve reflejado en los resultados de los aprendizajes de los estudiantes en el área de Matemática.

En la Institución Educativa 51003 – Rosario Cusco podemos observar que lo mencionado anteriormente ha repercutido en el aprendizaje de los estudiantes, además de otros problemas como la falta de actualización docente en estrategias de enseñanza aprendizaje de las matemáticas, la educación a distancia que se impartió durante los años 2020 y 2021, donde los Padres de Familia tuvieron que asumir el rol de docentes en casa, empleando estrategias conductistas para enseñar las matemáticas a los niños, ocasionando en la mayoría de ellos el rechazo y la falta de estrategias para resolver problemas matemáticos sobre todo en la competencia “Resuelve problemas de cantidad” .

Es por ello que se propone emplear el juego como una estrategia de aprendizaje de las matemáticas, para que los estudiantes puedan encontrar el gusto por las matemáticas y tener mejores resultados al momento de resolver problemas, sobre todo en los primeros ciclos donde los estudiantes están iniciando su formación.

## **1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION**

### **• PROBLEMA GENERAL**

¿Cómo influye el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023?

### **• PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ✓ ¿Cómo el juego desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco - 2023?
- ✓ ¿Cuál es la relación que existe entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023?



- ✓ ¿En qué medida el juego como estrategia de aprendizaje se relaciona con la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023?

### **1.3. OBJETIVO GENERAL**

#### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

- ✓ Determinar en qué medida el juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023

#### **1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Determinar cómo el juego desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la IE 51003 – Rosario Cusco - 2023
- Determinar cuál es el nivel de relación que existe entre el juego y la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la IE N° 51003 – Rosario Cusco
- Determinar en qué medida el juego se relaciona con la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la IE N° 51003 – Rosario Cusco

### **1.4 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL ESTUDIO**

El presente trabajo tiene el propósito de evaluar la efectividad del juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del tercer ciclo de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023, ya que el estudiante para aprender necesita que el cerebro se estimule de forma positiva a través de la curiosidad y de emociones como la alegría; además, cabe recalcar que los niños del III ciclo de educación primaria, según Piaget, están transitando de la etapa pre operacional a la etapa de operaciones concretas, por lo cual necesitan de material concreto y juegos para el desarrollo de sus competencias; las misma que no se está observando en los estudiantes del III ciclo de la IE N° 51003 – Rosario Cusco; por el contrario los estudiantes tienen dificultades para resolver problemas de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”,



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

por lo que no tienen estrategias suficientes para afrontar situaciones problemáticas. Por ello consideramos que el juego tiene un papel muy importante en el aprendizaje de las matemáticas y que al aplicarlo permita que los estudiantes desarrollen sus habilidades y pensamiento matemático.



## CAÍTULO II - MARCO TEORICO CONCEPTUAL

### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

#### 2.1.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES

TITULO DE LA TESIS: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA.

AUTOR

- ✓ MARIANA CAMPOS ROCHA
- ✓ INGRID CHACC ESPINOZA
- ✓ PATRICIA GÁLVEZ GONZÁLEZ

INSTITUCION DONDE SE PRESENTO: UNIVERSIDAD DE CHILE Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Educación

METODOLOGIA: Tipo exploratorio, diseño mixto en la primera parte no experimental y en la segunda parte experimental

CONCLUSION:

Los juegos realizados consideraron, a juicio de las y los educandos, una menor actividad física que la que hubiesen deseado, sin embargo, de igual modo participaron con alegría y entusiasmo de los juegos más pasivos, llegando incluso, a mencionar en el plenario al juego “fracciarmando” (pasivo) como uno de los juegos más entretenidos. Además, es preciso mencionar que el hecho de haber complementado un juego activo con el objeto pelota, provocó que niños y niñas catalogaran el juego “fraccipelotas” como uno de los más entretenidos, destacando el hecho de correr, buscar/encontrar objetos ocultos y trabajar en equipo. Por contrapartida, el haber conjugado un juego pasivo con un objeto de gran complejidad (dominó), suscitó reacciones adversas, señalando el juego “a dominar fraccionando” como el menos entretenido.

COMENTARIO

La tesis titulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA.” Tiene como objetivo proponer



elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que se aplicó a una población de niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago, la muestra fue tomada de forma aleatoria.

El estudio fue de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las 17 conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación. Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.



### 2.1.2 ANTECEDENTES NACIONALES

TITULO DE LA TESIS: Uso del juego en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de 5º grado de educación primaria en la Institución Educativa corazón de Jesús, UGEL N° 06 Vitarte - 2014.

AUTOR: Quispe Urcuhuaranga, Keyla María

INSTITUCION DONDE SE PRESENTO: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle - FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA

METODOLOGIA: Enfoque cuantitativo. La metodología utilizada fue de tipo básica, con un nivel descriptivo – correlacional; el método utilizado fue el hipotético – deductivo, y el diseño fue no experimental, transversal

CONCLUSION:

En consecuencia, se verifica que: El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes de 5º grado de educación primaria en la Institución Educativa Corazón de Jesús, UGEL N° 06 Vitarte, 2014.

El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje de números, relaciones y operaciones en los estudiantes de 5º grado de educación primaria en la Institución Educativa Corazón de Jesús, UGEL N° 06 Vitarte, 2014.

COMENTARIO

La tesis titulada “Uso del juego en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de 5º grado de educación primaria en la Institución Educativa corazón de Jesús, UGEL N° 06 Vitarte - 2014” tiene como objetivo Determinar la relación que existe entre el uso del juego y el aprendizaje del área de Matemáticas de los alumnos de 5º grado de educación primaria en la Institución Educativa Corazón De Jesús, UGEL N°06 Vitarte, 2014. El enfoque de dicho trabajo es cuantitativo, el nivel es descriptivo correlacional porque se ha descrito las características de cada una de las variables de investigación y correlacional porque se conoció la relación que existe entre las dos variables: el juego y el aprendizaje de las matemáticas.





El presente trabajo ha comprobado que existe una relación entre el juego y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes del 5° grado de primaria, el cual se relaciona con el trabajo que vamos a realizar, que también tiene como objetivo evaluar la efectividad del juego en el aprendizaje de los estudiantes, la diferencia es que buscamos identificar la relación del juego con el aprendizaje en estudiantes de 1° grado de primaria y específicamente en la competencia “Resuelve problemas de cantidad”

Los instrumentos utilizados en este trabajo de investigación para medir la frecuencia del uso del juego y el aprendizaje de la Matemática fueron los cuestionarios para ambas variables, al cual consideramos se debió adicionar fichas de observación para poder recolectar información objetiva.

TITULO DE LA TESIS: Influencia didáctica del juego en la enseñanza - aprendizaje, área de matemática en los alumnos del 3° de educación primaria, de la I. E. N° 1203 Manylsa - Ate - 2013

AUTOR:

- ✓ Llactahuaman Sulca
- ✓ Mariela Mato Rojas,
- ✓ Rosalía Morales Arias, Hilda

INSTITUCION DONDE SE PRESENTO: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE - FACULTAD DE PEDAGOGÍA Y CULTURA FÍSICA

METODOLOGIA: Tipo Cuasi experimental;

CONCLUSION:

Que estadísticamente se demostró, la influencia didáctica del juegos ayuda en la enseñanza - aprendizaje, área Matemática en los alumnos del 3° de educación Primaria de la I.E. N° 1203 Manylsa -Ate, 2013.

Que estadísticamente se demostró la influencia didáctica del juego simbólico ayuda en la enseñanza - aprendizaje, área Matemática en los alumnos del 3° de educación Primaria de la I. E. N° 1203 Manylsa- Ate, 2013.

Que estadísticamente se demostró, la influencia didáctica del juego mental ayuda en la enseñanza - aprendizaje, área Matemática en los alumnos del 3° de educación Primaria de la I. E. N° 1203 Manylsa -Ate, 2013.



## COMENTARIO

La tesis titulada “Influencia didáctica del juego en la enseñanza - aprendizaje, área de matemática en los alumnos del 3° de educación primaria, de la I. E. N° 1203 Manylsa - Ate – 2013” tiene como objetivo principal Demostrar la influencia de la didáctica del juego en la enseñanza – aprendizaje, área de matemática en los alumnos del 3° de educación primaria de la I. E. N° 120S Manylsa- Ate, 201S, cuya metodología de investigación es de tipo cuasi experimental pre test y post test, en la cual se aplico pre test para determinar el grado de interés que demuestran los estudiantes para el juego y el post test donde propusieron juegos que requerían de operaciones matemáticas para su resolución.

La población que se atendió en este trabajo fueron 109 estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa N° 1203 Manylsa -Ate de las secciones A, B, C y D; la muestra fueron 28 estudiantes del 3° C (Aula experimental) y 28 estudiantes del 3° D (aula control)

Las conclusiones del trabajo indican que se demostró la influencia didáctica de los juegos en la enseñanza - aprendizaje, área Matemática en los alumnos del 3° de educación Primaria,

### 2.2.3 ANTECEDENTES LOCALES

TITULO DE LA TESIS: “El juego como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática en los alumnos del 3° grado del nivel de educación primaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq- Cusco”

AUTOR: LOPEZ TITO, MILAGROS YESENIA

INSTITUCION DONDE SE PRESENTO: Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

METODOLOGIA: Tipo de investigación aplicativo, nivel experimental y diseño descriptivo

CONCLUSION:

- ✓ La aplicación en el diseño de investigación (pre - test y post - test en las muestras seleccionadas) en los alumnos del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez, desarrollando juegos como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática, nos permite establecer que



estos influyen positivamente en los logros de aprendizaje, mostrando mejores resultados.

- ✓ En cuanto a la encuesta aplicada a los docentes podemos afirmar que, la gran mayoría no utiliza los juegos matemáticos en la enseñanza aprendizaje del área de matemática, debido al desconocimiento y falta de capacitación del tema.
- ✓ recibieron la aplicación de juegos demuestran una influencia positiva, demostrando predisposición hacia el área de matemática, lo que indica un rendimiento favorable y estable.

#### COMENTARIO

La tesis titulada “El juego como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática en los alumnos del 3° grado del nivel de educación primaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq- Cusco” tiene como objetivo Determinar la forma de influencia que tiene los juegos como estrategia en el aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática de los alumnos del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa "Daniel Estrada Pérez" Wanchaq – Cusco; en este trabajo se determinó la influencia que tienen los juegos en el aprendizaje de las matemáticas desde un nivel experimental el cual fue aplicado a una población de 52 estudiantes de las secciones A y B del 3° grado de primaria de la Institución Educativa “Daniel Estrada Pérez” del Cusco y a 2 maestros de las secciones A y B del 3° grado de primaria. La muestra estuvo formada por 27 estudiantes de la sección A (grupo control) y 25 estudiantes de la sección B (grupo experimental) seleccionados de forma aleatoria simple y la muestra de los docentes son 2 maestros de las secciones A y B del 3° grado, seleccionadas de forma aleatoria circunstancial, es decir porque se encontraban a cargo de estas secciones. Las técnicas e instrumentos aplicados en este trabajo son: Cuadernos de observación, cuestionarios, guías de entrevista, fichas de evaluación y programas de juegos los cuales fueron aplicado en un pre test y post test y sirvieron para comprobar la hipótesis planteada en dicho documento. En este trabajo de investigación se logro comprobar que el juego si influye en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del 3° grado, lo cual nos hace dar cuenta de la importancia del juego en las matemáticas y su



repercusión en el aprendizaje de los estudiantes, desde un enfoque constructivista.

En los objetivos de este trabajo de investigación no se menciona a los docentes, pero se le considera dentro de la población y muestra de investigación, además en las conclusiones también se habla sobre la aplicación que se realizó con los docentes.

TITULO DE LA TESIS: El juego como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento matemático en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 50961 Túpac Amaru, distrito de Santa Ana, Provincia de la Convención – Cusco 2020

AUTOR: LUCY CASAS VALER

INSTITUCION DONDE SE PRESENTO: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

METODOLOGIA: diseño cuasi experimental

CONCLUSION:

- ✓ Se determinó que el nivel de desarrollo del pensamiento matemático antes de la aplicación del juego como estrategia didáctica en los estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución educativa 50961 Túpac Amaru, Distrito de Santa Ana, provincia de la Convención - Cusco 2020, al desarrollar el análisis de calificaciones obtenidas en el pre test indican que; el 19% de los estudiantes está en inicio de aprendizaje, mientras que el 80% en proceso de aprendizaje, apenas el 1% está ubicado en logro previsto de aprendizaje y ninguno está en un nivel de logro destacado de aprendizaje, en relación a las dimensiones establecidas para el desarrollo del pensamiento matemático se obtuvo que; para el desarrollo del pensamiento numérico el 21.3% de los estudiantes está en inicio de aprendizaje, el 73% en proceso de aprendizaje, un 5% está ubicado en logro previsto de aprendizaje y solo el 1% de estudiantes está en un nivel de logro destacado de aprendizaje; para el desarrollo del pensamiento geométrico se observa que el 59% de los estudiantes están en inicio de aprendizaje, el 40% en proceso de aprendizaje, el 1% está ubicado en logro previsto de aprendizaje y ninguno estudiante está en un nivel de logro destacado de



aprendizaje; finalmente para el desarrollo del pensamiento estadístico se aprecia que el 51.3% de los estudiantes está en inicio de aprendizaje, el 38% en proceso de aprendizaje, apenas un 7% está ubicado en logro previsto de aprendizaje y solo el 4% está en un nivel de logro destacado de aprendizaje.

#### COMENTARIO

La tesis titulada El juego como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento matemático en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 50961 Túpac Amaru, distrito de Santa Ana, Provincia de la Convención – Cusco 2020 cuyo objetivo es Determinar si la aplicación del juego como estrategia didáctica permite desarrollar el pensamiento matemático en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución educativa 50961 Túpac Amaru, Distrito de Santa Ana, provincia de la Convención – Cusco 2020, la metodología de investigación que se utilizó fue la cuasi experimental en el cual participaron 80 estudiantes del 6° grado de primaria de la IE 50961 Tupac Amaru que fueron divididos aleatoriamente en dos grupos de 40 estudiantes cada uno (40 estudiantes para el grupo control y 40 para el grupo experimental)

Para la aplicación del pre test y post test se utilizaron diferentes instrumentos como pruebas de entrada, pruebas de salida, fichas de entrevista y lista de cotejo.

En este trabajo de investigación se pudo comprobar a través de la aplicación del pre test y post test y con cantidades porcentuales la efectividad de la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento matemático e nos estudiantes del 6° grado de primaria, pudiendo evaluar a los estudiantes determinando el nivel de logro que alcanzaron en el pre test y post test.

El trabajo de investigación muestra relación entre los objetivos planteados y las conclusiones, además que se pudieron verificar las hipótesis planteadas.



## 2.2 BASES TEORICO CIENTIFICAS

### EL JUEGO

#### 1.1. Definiciones del juego

(tineo, 2010), Define como juego “una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que los practican, brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que lo va a realizar”

Mientras que (S, 2004) nos dice que el juego es “la expresión natural y el modo peculiar de la creación del niño. Es una actividad estructurada que consiste en el ejercicio de las funciones sensorio motriz, intelectuales y sociales, proporcionando al niño estímulos de diversa especie y orden” (p.8).

Por otro lado, (Casimiro, N. Tobanilo, D. Guadalupe G. Chumbimune M & Diaz A, 2008) afirman que “el juego es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño, constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento y acción haciendo uso de la creatividad” (p.5).

Al leer estas definiciones podemos decir que el juego, permite que el estudiante se exprese naturalmente, desarrollando su creatividad y con ello podemos decir que es una forma de actividad que guarda mucha relación con todo el desarrollo de competencias y capacidades.

Siendo así el juego un tipo de actividad que desarrolla el estudiante, considerándolo no solo como una actividad lúdica si no como componente natural de la vida del niño, del que uno se puede apropiarse para valerse la pedagogía, y usarlo en beneficio de su formación integral. Siendo así, que el juego debe ser aprovechado y desarrollado en los centros de formación.



## 1.2. Características del juego

El juego tiene sus características propias, por ejemplo, movimiento libre, espontáneo y sin reglas.

También, se podría decir que el juego posee otras características ya que tienen que responder finalidades, según (tineo, 2010), las características esenciales del juego son:

- Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- Permite descubrir ciertas anomalías biológicas sociales como también permite corregirla.
- En el niño el juego constituye una preparación, una actividad, un ejercicio.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- No tiene un fin inmediato, pero si mediato.
- El juego permite observar las diversas conductas del niño, tanto en sus posibles causas y efectos, como: temor, aspiración material, que puede ser aprovechado para la terapia en base analítica, de niños con problema.

Para (Casimiro, N. Tobanilo, D. Guadalupe G. Chumbimune M & Diaz A, 2008), las características del juego son:

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.



El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza.

El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en práctica las facultades del niño.

El juego en sí es un misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

### 1.3. Objetivos de los juegos

Para (tineo, 2010) los objetivos son:

- Alcanzar actitudes positivas tales como: trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en sí mismo, autoridad y obediencia.
- Mejorar el comportamiento de los educandos prestando las experiencias que interesan a su grado de desarrollo.
- Preparar a los alumnos para los trabajos en grupo, mediante la colaboración entre compañeros, ofreciéndolos la oportunidad de desarrollar la responsabilidad y el comportamiento social.
- Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y su afianzamiento de las cualidades morales.
- Lograr la liberación emocional y el regocijo del alumno, como una ayuda que permita mantener el interés y entusiasmo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrolle de un modo más activo y dinámico.





#### 1.4. Función de los juegos

La función de los juegos se puede clasificar según los siguientes autores:

(Castro, 1987), clasifica la función del juego según sus campos de desarrollo:

- Aspecto intelectual.
- Aspecto físico.
- Aspecto moral.

Para (Calero, 1998) la función del juego tiene dos áreas importantes:

##### a) Según su función educativa

1. Juegos que interesan a la movilidad (motora)
2. Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos).
3. Juegos para desenvolver la inteligencia (inteligencia).
4. Los juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad (afectivos).
5. Juegos artísticos.

##### b) Según su naturaleza biológica

1. Juegos de herencia
2. Juegos de imitación
3. Juegos de imaginación

#### 1.5. Dimensiones del juego

##### a) Juegos espontáneos

El autor (Quispe, 2010), señala que “sus características son la absoluta y libre determinación de los niños para realizarlos. Este juego ofrece posibilidades de socializarse con los demás: se aprovechará la espontaneidad lúdica del niño” (p.44).

Con ello podemos decir, que el juego carece de reglas, apelando a la libertad del niño, es decir este juego se da por iniciativa propia del niño, por lo que no hay adultos que influyan



en la decisión de él.

**b) Juegos de recreación**

(Quispe, 2010) afirma que “son aquellos juegos que sirven de interrupción y descanso a otras tareas y que tienen características espontáneas de grupo, de adiestramiento y de auto-aprendizaje” (p.44)

Aquí el juego, tiene por objetivo proporcionar diversión y entretenimiento a los niños. Donde se entiende que los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudando a estimular la mente y el cuerpo y con ello contribuir al desarrollo de las habilidades.

**c) Juegos de reglas**

Según Dienes son juegos en las que “se dan unas reglas que en cierto modo son restricciones en el juego, éstas representan las limitaciones de las situaciones matemáticas. Cuando se manipulan estas limitaciones se consigue dominar la situación” (p.10).

Una vez realizada el juego libre, los niños inventan reglas o aplican sugerencias de parte del profesor.

Estos tipos de juego poseen una serie de beneficios para el desarrollo del niño, ayudando a la socialización de los pequeños, a la relación con los demás y a las relaciones personales. Los niños adquieren habilidades y competencias propias del razonamiento lógico.

**d) Juegos de construcción**

Martínez (Quispe, 2010) afirma que “son aquellos en que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines

utilitarios sino, para el gozo que obtienen en su construcción” (p.43).

Contribuyen a la socialización y la autosuficiencia. Estimulan



también la creatividad.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

### 1.6. Reglas de juego

Las reglas de un juego, no precisamente se transmiten por tradición, sino que algunas veces podemos moderarlas a las necesidades de acuerdo a la edad del niño, o bien, a sus necesidades. Cualquier juego que represente nuevas exigencias al niño, se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje. En el juego, los niños aprenden con facilidad notable porque están especialmente dispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

El hecho de que los niños aprendan con gusto, convierte al juego en un medio de educación importante. En el cual a veces se rompen ciertas reglas al no cumplirlas, o quizá se altera al agregarle de más.

De cierta manera hay que enseñarle al niño que todo juego tiene reglas que hay que cumplir y que en algunos casos podemos modificarlas y en otros hay que respetarlas tal y como son.

### 1.7. El juego y su función en la escuela

El juego forma parte de las necesidades que tiene el niño para lograr un desarrollo socio emocional equilibrado, si no tiene oportunidad de jugar, perdería muchas de las formas de aprendizajes, ya que a través del juego, expresa de manera adecuada y socialmente aceptable sus emociones; aprende a conocer por intermedio de sus juguetes, los colores, texturas, formas, tamaños, uso y significado de muchos objetos, aprender; a dar y a recibir, respetar reglas acordadas en los



juegos, aprende a establecer relaciones sociales, logra mejor desarrollo físico.

Para ampliar esta información, (Calero, Educa Jugando, 2000), agrega:

Durante los primeros meses de vida sus juegos están centrados en mirar a las personas a su alrededor y los juguetes, que le hayan dado para entretenerlo, realizará unos incardinados movimientos para intentar agarrarlos, esto puede ocurrir entre los tres primeros meses de vida del infante (p.24).

Dentro de esta perspectiva, el niño adquiere cierto control voluntario, tomará los pequeños juguetes para examinarlos y así obtener una satisfacción lúdica, tan pronto empiezan a ponerse en movimientos más evolucionados como andar y correr, va avanzando hasta llegar a la edad de los juguetes.

Influencia de los Juegos en el desarrollo del niño.

El juego es uno de los medios de mayor importancia con el cual el niño tiene oportunidad de ejercitar su impulso, desarrollarse y actuar espontáneamente en su entorno. Le sirve para ponerse a prueba a sí mismo, ya sea con su imaginación a través de fantasías o activamente como persona. Por medio del juego el niño puede pasar de lo conocido a lo desconocido, aspecto este importante en su desarrollo, ya que el comienzo de toda experiencia nueva, puede encerrar un elemento de peligro.

Según lo explica (Gaimza, 2002) al agregar que “él juego requiere repetición y ésta le da al niño la oportunidad para afianzar las habilidades que el juego le exige” (p.66).

El mismo (Calero, Educa Jugando, 2000) afirma que “en educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p.33).



Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

En educación inicial y los primeros grados de educación primaria, en experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuanto más sentidos ponga en juegos el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, en caja, bloques, latas, maderas,

semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, domino, tarjetas, fichas y hojas de preparación. De esta manera, el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el pensamiento lógico. El juego como estrategia metodológica

En la etapa preescolar, entre los tres y cinco años, la actividad del niño, se basa en el juego, por consiguiente, el juego es el trabajo de este nivel escolar, por lo cual este debe constituir en los docentes, la herramienta garante en la promoción de actividades significativas que fomente la construcción de aprendizajes por parte de los educandos.

En este sentido Dunyó (2004) acota que “el maestro tiene que estar convencido de la importancia de las actividades

lúdicas del niño, como forma de expresión y de aprendizaje, en todas las áreas del saber” (p.20), por tal razón el docente debe tener en cuenta de la necesidad que tiene el niño de jugar y de la importancia que éste reviste en la



formación cognitiva, afectiva y psicomotriz de los infantes.

En consecuencia, el docente es la persona más adecuada para estimular, observar y dirigir los juegos, educativos, donde los objetivos deben estar predeterminados y de esta manera poder ejecutar actividades que resulten divertidas y educativas al mismo tiempo, de lo contrario los niños no asumirá el juego como tal, sino como una tarea que deben cumplir.

De igual forma, el docente debe tener presente que es también la etapa del descubrimiento de la realidad externa donde realiza con sus familiares compañeros, y otros adultos, lo cual representa el inicio de la competencia.

Al respecto la misma fuente indica:

El niño a través del juego constituye competencias, y ésta en educación, no es más que usar una motivación infantil y permisiva, la verdadera escuela y el buen docente de preescolar utiliza la etapa de juego simbólico que va paralelo a la evaluación del lenguaje y los aspectos psicomotriz, elementos imprescindibles en el aprendizaje

Por consiguiente, a través de estas estrategias, el niño aprende a ser consciente de las propias acciones, a ser consciente de que cualquier objeto tiene significado, ya que para el niño el juego tiene un carácter serio, por lo que lo conduce una actitud hacia la realidad, desarrollando su intelectualidad.



### 1.1.1 Definición de aprendizaje

Hilgard (Facundo, 1999), sostiene que:

El aprendizaje es un proceso por el cual se origina o cambia una actividad mediante la reacción a una situación dada, siempre que las características del cambio en curso no puedan ser explicadas con apoyo en tendencias reactivas innatas, en la maduración o por cambios temporales de organismo (por ejemplo, la fatiga, las drogas, etc.) (p.24).

El aprendizaje es el cambio en la persona que está aprendiendo, este cambio debe llevarse a cabo por la experiencia, por la interacción de la persona con su medio. Los cambios innatos, los cambios de maduración, los cambios temporales no se clasifican como aprendizaje.

Para los cognitivistas “el aprendizaje es un proceso de modificación interno, con cambios no solo cuantitativos sino cualitativos, se produce como resultado de un proceso interactivo entre la información que procede del medio y un sujeto activo, que en el caso humano, tiene un carácter claramente intencional” (Facundo, 1999)( p.25).

El aprendizaje se desarrolla en su parte interna, sus propias capacidades como resultado de la interacción con su entorno y la persona, cuando está motivado para hacerlo.

Vygotsky (1978, citado por Facundo, 1999), sostiene que:

El aprendizaje es un proceso necesario y universal en el desarrollo de las funciones psicopedagógicas, específicamente humana y organizarlas culturalmente. El aprendizaje es un proceso social, no privado o individualista, por lo tanto tiene que anteceder al desarrollo, para que el desarrollo continúe (p.26)

El aprendizaje es el desarrollo que ocurre dentro de las necesidades en la persona donde se debe integrarse con su medio y su historia.



### 1.1.2 Aprendizaje de las matemáticas

En cuanto al enfoque del aprendizaje de la Matemática, “lo que interesa no es el resultado final de la conducta sino los mecanismos cognitivos que utiliza la persona para llevar a cabo esa conducta y el análisis de los posibles errores en la ejecución de una tarea” (Defior, 2000) p.186.

(Defior, 2000) señala que:

El fruto del conjunto de trabajos realizados desde la perspectiva cognitiva se considera en la actualidad, como bien establecidos, una serie de principios aplicables a toda situación educativa, de los que destacaremos aquí algunos que deben estar siempre presentes en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas (pp.186-188).

El diseño educativo debe partir siempre de los conocimientos previos de los niños y adecuarse a ellos. Tanto el conocimiento conceptual (conocer qué) y procedimental (saber cómo) deben ser enseñados de manera explícita.

La adquisición del conocimiento matemático como un proceso de construcción activa y no una mera absorción por parte del sujeto. Sus experiencias cotidianas fuera de la escuela deben constituir el punto de partida de su enseñanza formal.

Para el aprendizaje de las matemáticas, es indispensable la automatización de los procedimientos, este hecho implica la necesidad de un sobre aprendizaje de las sub habilidades, que deben practicarse hasta que no requieran una atención consciente por parte del sujeto; la automatización conllevará una menor carga cognitiva y permitirá a los sujetos centrarse principalmente en el control de la ejecución matemática y en la interpretación de los problemas.

Para lograr la competencia matemática es necesario aplicar el conocimiento en una gran variedad de contextos.





Que el estudiante pueda transferir los aprendizajes a situaciones nuevas, distintas al contexto en el que se aprendieron.

Finalmente, la importancia de los aspectos motivacionales debe tenerse en cuenta en la intervención educativa.

Seis implicaciones educativas de la teoría cognitiva, dirigidas precisamente a estimular la construcción activa del conocimiento matemático. Los principios que todo profesor debería tener en cuenta como guía de su actuación son según Baroody (citado por Defior, 2000):

- Centrarse en estimular el aprendizaje de relaciones.
- Centrarse en ayudar a los niños a ver conexiones y a modificar sus puntos de vista.
- Planificar la enseñanza teniendo en cuenta que el aprendizaje significativo requiere mucho tiempo.
- Estimular y aprovechar la matemática inventada por los propios niños o matemática informal.
- Tener en cuenta el nivel de desarrollo y la preparación de cada individuo.
- Utilizar el interés natural de los niños por el juego (p.188)

### 2.3 DEFINICION DE TERMINOS

**Aprendizaje:** Actitud organizadora compleja del alumno que elabora sus nuevos conocimientos propuestos a partir de revisiones, selecciones, transformaciones y reconstrucciones de sus antiguos conocimientos pertinentes en cooperación con el maestro y sus compañeros.

**Educando:** Es el sujeto de la educación que se encuentra en proceso de aprendizaje que presenta características propias en los aspectos bio sociales de acuerdo al nivel de educación.

**El juego:** Es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y conocimientos de los sujetos que lo practican,



brindando momentos de felicidad. El juego es algo espontáneo y voluntario por su carácter no obligatorio, es libremente elegido por el que lo va a realizar.

Materiales educativos: Conjunto de medios de los cuales se vale el maestro para la enseñanza - aprendizaje de los números para que estos adquieran conocimientos a través del máximo número de sentido. Es una manera práctica donde el maestro ve resultados satisfactorios en la enseñanza – Aprendizaje.



## CAPITULO III

### MARCO METODOLOGICO

#### 3.1 FORMULACION DE HIPOTESIS

##### 3.1.1 HIPOTESIS GENERAL O CENTRAL

- El uso del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco

##### 3.1.2 HIPOTESIS ESPECIFICAS

- El uso del juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes del primer grado de la 51003 – Rosario Cusco es regular.
- El desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco es regular.
- El uso del juego se relaciona con la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la IE N° 51003 – Rosario Cusco.

#### 3.2 VARIABLES DE INVESTIGACION

##### 3.2.1 VARIABLE INDEPENDIENTE

El uso del juego

##### 3.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.

##### 3.2.3 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA	El juego como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la	El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la	-Tumba latas (numeración)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los números según corresponda.</li> <li>- Ordena números hasta el 10 en forma ascendente</li> </ul>



	<p>experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.</p>	<p>experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego mayor o menor (comparación)</li> <li>- Saltos del sapito (Anterior y posterior)</li> <li>- Tres en raya (Suma)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordena números hasta el 10 en forma descendente</li> <li>- Usa el termino más, menos y tantos como para resolver problemas.</li> <li>- Identifica cuando, es más, menos y tantos como en la ficha de aplicación.</li> <li>- Identifica los números según corresponda.</li> <li>- Menciona el número anterior en la recta numérica.</li> <li>- Menciona el número posterior en la recta numérica.</li> <li>- Identifica el número que falta.</li> <li>- Menciona que para llegar a la meta debe sumar</li> </ul>
--	---	---	--	--

Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
DESARROLLAR COMPETENCIAS DE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<p>Competencia resuelve problemas de cantidad: Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos</p>	<p>La competencia resuelve problemas de cantidad tiene como propósito que el estudiante logre utilizar el juego como estrategia para resolver diferentes problemas de cantidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	<p>Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción con números naturales; al plantear y resolver problemas. Expresa su comprensión del número como ordinal hasta el décimo, como cardinal hasta 50 y de la decena hasta 20, de la comparación de dos cantidades, y de las</p>



	<p>conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para esto selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. El razonamiento lógico en esta competencia es usado cuando el estudiante hace comparaciones, explica a través de analogías, induce propiedades a partir de casos particulares o ejemplos, en el proceso de resolución del problema.</p> <p>(CNEB)</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li><li>- Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones</li></ul>	<p>operaciones de adición y sustracción hasta 20, usando diversas representaciones y lenguaje cotidiano. Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones del 10; el cálculo escrito (sumas y restas sin canjes); estrategias de comparación como la correspondencia uno a uno; y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y (días de la semana, meses del año) y referentes de actividades cotidianas.</p> <p>Explica las equivalencias de un número con ejemplos concretos y menciona los pasos que siguió en la resolución de un problema.</p>
--	--	--	---	--



### **3.10 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION**

#### **3.10.1 METODO**

El método utilizado fue el hipotético deductivo, el cual “es un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (Bernal, 2010, p.56). El método hipotético-deductivo, se inicia con la observación de fenómenos generales con el propósito de señalar las verdades particulares contenidas explícitamente en una situación general.

#### **3.10.2 ENFOQUE DE INVESTIGACION**

Enfoque Cuantitativo: referido a: “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernandez-Sampieri, 2014, p. 4)

#### **3.11 TIPO DE INVESTIGACION**

La investigación es básica. Según su finalidad es básica, ya que “tiene como finalidad el mejorar el conocimiento y comprensión de los fenómenos sociales. Se llama básica porque es el fundamento de otra investigación” (Sierra, 2001, p.32).

#### **3.12 ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACION**

Estudio correlacional: establecen nexos y grados de vínculos entre dos o más variables.

#### **3.13 DISEÑO DE INVESTIGACION**

El diseño de la investigación es cuasi experimental con pre y post tes

#### **3.14 POBLACION Y MUESTRA DE ESTUDIO**

##### **3.14.1 POBLACION**

Población: Estudiantes del primer grado de la IE N° ° 51023 San Luis Gonzaga

1° “A”	1° “B”	1° “C”	1° “D”	Total
30	30	30	30	120



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

### **3.14.2 MUESTRA**

Muestreo no probabilístico

### **3.15 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **3.16 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS**

### **3.17 PLAN DE ANÁLISIS DE DATOS**





## CAPITULO IV – RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

- 4.1. Presentación y análisis de los resultados
- 4.2. Prueba de hipótesis
- 4.3. Discusión de los resultados







ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

## CONCLUSIONES





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

## RECOMENDACIONES/SUGERENCIAS





## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Calero, M. (1998). *Educación Jugando*. Lima- Perú: san Marcos.
- Calero, M. (2000). *Educa Jugando*. Lima- Perú: San Marcos.
- Casimiro, N. Tobanilo, D. Guadalupe G. Chumbimune M & Diaz A. (2008). *Juegos educativos en educación inicial y primaria*. Lima- Perú: Taller se servicios graficos GRAMAL.
- Castro, R. (1987). *El juego y la educación*. Lima - Perú: Talleres Gráficos Villanueva.
- Defior, S. (2000). *Las dificultades del Aprendizaje*. Malaga: ALJIBE.
- Facundo. (1999). *El dibujo: enseñanza - Aprendizaje*. España: universidad Politecnica de Madrid.
- Gaimza, H. d. (2002). *Pedagogía musical, dos décadas de pensamiento y acción educativa*. Buenos Aires: LUMEN.
- MINEDU. (2022). El Perú en PISA 2018. Informe nacional de resultados. *El Perú en PISA 2018. Informe nacional de resultados*, 9.
- Quispe, E. (2010). *Juegos matemáticos*. Lima- Perú: Universidad Nacional de educación Enrique guzman.
- S, A. (2004). *La actividad en la enseñanza - aprendizaje de la matemática*. Huancato Perú: miretu.
- tineo, L. (2010). *juegos educativos para las seis areas del desarrollo personal*. lima- Perú: Ediciones y Representaciones B Honorio J.

## ANEXOS

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿Cómo influye el juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 51003 – Rosario Cusco – 2023?	Determinar en qué medida el juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023	El uso del juego como estrategia de aprendizaje desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023	<b>V1 El juego</b> <b>Dimensiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tumba latas (numeración)</li> <li>- Juego mayor o menor (comparación)</li> <li>- Saltos del sapito (Anterior y posterior)</li> <li>- Tres en raya (Suma)</li> </ul>	<b>Tipo:</b> Descriptivo correlacional <b>Diseño:</b> No experimental de corte transversal <b>Tipología:</b> 
<b>Sub Problemas</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Hipótesis Especificas</b>	<b>V2 competencia</b> resuelve problemas de cantidad <b>Dimensiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>- Comunica su</li> </ul>	<b>Población:</b> 32 estudiantes <b>Muestreo:</b> 32 estudiantes
¿Cómo el juego desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco - 2023? ¿Cuál es la relación que existe entre el juego como estrategia de aprendizaje y la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco – 2023?	Determinar cómo el juego desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la IE 51003 – Rosario Cusco - 2023 Determinar cuál es el nivel de relación que existe entre el juego y la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes	El uso del juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco es regular. El desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 – Rosario Cusco es regular. El uso del juego se relaciona con la competencia resuelve problemas de cantidad en los		



<p>¿En qué medida el juego como estrategia de aprendizaje se relaciona con la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la I.E. 51003 Rosario Cusco – 2023?</p>	<p>del primer grado de la IE N° 51003 – Rosario Cusco</p> <p>Determinar en qué medida el juego se relaciona con la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del primer grado de la IE N° 51003 – Rosario Cusco</p>	<p>estudiantes del primer grado de la IE N° 51003 – Rosario Cusco</p>	<p>comprensión sobre los números y las operaciones</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li><li>- Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones</li></ul>	<p><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b></p> <p>Evaluación diagnóstica</p> <p>Lista de cotejos</p> <p>Técnicas para el análisis de datos</p> <p>Análisis de frecuencias.</p> <p>Prueba de hipótesis.</p> <p>Establecimiento de rangos</p>
---	---	---	--	--



## MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p><b>EL JUEGO</b></p> <p>Según Piaget (1985), “los juegos ayudan a construir una serie de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla. De manera que el juego es esencialmente asimilación de la realidad por el yo</p> <p>(Robbins, S. Comportamiento organizacional 2004, p.281)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tumbalatas (numeración)</li> <li>- Juego mayor o menor (comparación)</li> <li>- Saltos del sapito (Anterior y posterior)</li> <li>- Tres en raya (Suma)</li> <li>- La rayuela (Sumar llevando)</li> <li>- La rayuela (Restar)</li> <li>- Danza de puntos (números ordinales)</li> <li>- Camino de operaciones (adición y sustracción)</li> </ul>	<p>Tumbalatas: tiene como propósito ordenar números hasta el 10 de forma ascendente y descendente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los números según corresponda.</li> <li>- Ordena números hasta el 10 en forma ascendente</li> <li>- Ordena números hasta el 10 en forma descendente</li> </ul>
		<p>Juego mayor o menor: Tiene como propósito identificar cuando hay más, menos y tantos como.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa el termino más, menos y tantos como para resolver problemas.</li> <li>- Identifica cuando, es más, menos y tantos como en la ficha de aplicación.</li> </ul>
		<p>Saltos del sapito: Tiene como propósito reconocer el anterior y posterior de un número.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los números según corresponda.</li> <li>- Menciona el número anterior en la recta numérica.</li> <li>- Menciona el número posterior en la recta numérica.</li> </ul>
		<p>Tres en raya: Tiene como propósito encontrar sumar el número que falta para llegar a la meta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica el número que falta.</li> <li>- Menciona que para llegar a la meta debe sumar</li> </ul>



Competencia resuelve problemas de cantidad: Consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para esto selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. El razonamiento lógico en esta competencia es usado cuando el estudiante hace comparaciones, explica a través de analogías, induce

La competencia resuelve problemas de cantidad tiene como propósito que el estudiante logre utilizar el juego como estrategia para resolver diferentes problemas de cantidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción con números naturales; al plantear y resolver problemas.	
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa su comprensión del número como ordinal hasta el décimo, como cardinal hasta 50 y de la decena hasta 20, de la comparación de dos cantidades, y de las operaciones de adición y sustracción hasta 20, usando diversas representaciones y lenguaje cotidiano.	
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones del 10; el cálculo escrito (sumas y restas sin canjes); estrategias de comparación como la correspondencia uno a uno; y otros procedimientos. Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales y (días de la semana, meses del año) y referentes de actividades cotidianas.	
- Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Explica las equivalencias de un número con ejemplos concretos y menciona los pasos que siguió en la resolución de un problema.	

propiedades a partir de casos particulares o ejemplos, en el proceso de resolución del problema.

(CNEB)

### MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE 1: EL JUEGO

#### INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACION DEL ÍTEM
Tumba latas: tiene como propósito ordenar números hasta el 10 de forma ascendente y descendente	Identifica los números según corresponda.	25	05	¿Identifica los números del 1 al 10 según corresponde?	SI / NO
	Ordena números hasta el 10 en forma ascendente			¿Es capaz de reconocer cuando el numero va de forma ascendente?	
				¿Es capaz de reconocer cuando el numero va de forma descendente?	
	Ordena números hasta el 10 en forma descendente			¿Es capaz de escribir los números del 1 al 10 de forma ascendente?	
				¿Es capaz de escribir los números del 1 al 10 de forma descendente?	





<p>Juego ¿mayor o menor?: Tiene como propósito identificar cuando hay más, menos y tantos como.</p>	<p>Usa el termino más, menos y tantos como para resolver problemas.</p>	25	05	<p>¿Usa el termino MÁS para indicar que el número es mayor con relación al otro número?</p>		
	<p>Identifica cuando, es más, menos y tantos como en la ficha de aplicación</p>			<p>¿Usa el termino TANTOS COMO para indicar que el número es IGUAL con relación al otro número?</p>		
				<p>¿Usa el termino MENOS para indicar que el número es MENOR con relación al otro número?</p>		
				<p>¿Resuelve problemas usando MÁS, MENOS Y TANTOS COMO sin complicaciones?</p>		
<p>Salto del sapito: Tiene como propósito reconocer el anterior y posterior de un número.</p>	<p>Identifica los números según corresponda.</p>	25	05	<p>¿Indica que número sigue después de un número?</p>		
	<p>Menciona el número anterior en la recta numérica.</p>			<p>¿Menciona que número va antes del número presentado?</p>		
				<p>Menciona el número posterior en la recta numérica</p>		<p>¿Escribe en la recta numérica que número falta antes y después del número que ve?</p>
						<p>¿Al dar un salto para adelante reconoce que es numero después del que pisó?</p>
<p>¿Es capaz de retroceder mencionando que es al anterior del numero en el que se encuentra?</p>						
<p>Tres en raya: Tiene como propósito encontrar sumar el número que</p>	<p>Identifica el número que falta para que sea una suma</p>	25	05	<p>¿Reconoce que número más le falta para llegar al total?</p>		
				<p>¿Utiliza la suma para completar el número que falta según indica el total?</p>		
				<p>¿Menciona que debe sumar para llegar al total?</p>		
				<p>¿Compara su respuesta para ver si utilizo la suma correctamente?</p>		



falta para llegar a la meta.	Menciona que para llegar a la meta, debe sumar			¿Reconoce que en la suma se incrementa, aumenta?	
TOTALES		100%	<u>20</u>		

**MATRIZ DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE 2: PLANIFICACION CURRICULAR**

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ÍTEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACION DEL ÍTEM
Traduce cantidades a expresiones numéricas	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción	25	05	¿El alumno es capaz de traducir acciones de juntar, agregar en una adición?	SI / NO
				¿El alumno es capaz de traducir acciones de quitar, restar en una sustracción?	
				¿El alumno es capaz de diferenciar los términos, aumentar y quitar para resolver problemas?	
	Al plantear y resolver problemas usa las expresiones de adición y sustracción			¿El alumno es capaz de plantear problemas usando la expresión de adición?	
	¿El alumno es capaz de plantear problemas usando la expresión de sustracción?				
Comunica su comprensión sobre los números y las	Expresa su comprensión del número como decena hasta 20.			¿El alumno es capaz de comprender el numero como una unidad hasta el 20?	
				¿El alumno es capaz de comprender el numero como una decena hasta el 20?	



operaciones	comparar dos cantidades, De las operaciones de adición y sustracción hasta 20	25	05	¿El alumno es capaz de comparar cantidades al observar los números?	
	usa diversas representaciones y lenguaje cotidiano.			¿Es capaz de representar de diversas formas una adición?	
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo mental, como la suma de cifras iguales, el conteo y las descomposiciones del 10	30	07	¿Es capaz de representar de diversas formas una sustracción?	
				¿El alumno es capaz de hacer cálculos mentales de adición?	
				¿El alumno es capaz de hacer cálculos mentales de sustracción?	
	¿El alumno es capaz de descomponer números hasta el 10?				
	Emplea en (sumas y restas sin canjes); estrategias de comparación como la correspondencia uno a uno			¿El alumno compara usando la correspondencia en sumas?	
	Compara en forma vivencial y concreta, la masa de objetos usando unidades no convencionales, y mide o compara el tiempo usando unidades convencionales			¿El alumno compara usando la correspondencia en restas?	
	¿Usa las unidades no convencionales?				
	¿Usa las unidades convencionales?				



Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones	Explica las equivalencias de un número con ejemplos concretos	20	03	¿El alumno es capaz de explicar las equivalencias que tiene un número?	
	menciona los pasos que siguió en la resolución de un problema			¿El alumno es capaz de compartir las equivalencias de un número con sus pares?	
				¿El alumno menciona que pasos siguió para resolver un problema?	
TOTALES		100%	<u>20</u>		





### 3.18 INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

#### VARIABLE 1: EL JUEGO

#### LISTA DE COTEJO

Actividad: Tumba latas

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Identifica los números del 1 al 10 según corresponde	Reconocer cuándo el número va de forma ascendente	Reconoce cuándo el número va de forma descendente	Escribe los números del 1 al 10 de forma ascendente	Escribe los números del 1 al 10 de forma descendente
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					
31.					
32.					

SI /NO



### LISTA DE COTEJO

Actividad: juego ¿Mayor o menor?

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Usa el termino MÁS para indicar que el número es mayor con relación al otro número	Usa el termino TANTOS COMO para indicar que el número es IGUAL con relación al otro número	Usa el termino MENOS para indicar que el número es MENOR con relación al otro número	Resuelve problemas usando MÁS, MENOS Y TANTOS COMO sin complicaciones
33.				
34.				
35.				
36.				
37.				
38.				
39.				
40.				
41.				
42.				
43.				
44.				
45.				
46.				
47.				
48.				
49.				
50.				
51.				
52.				
53.				
54.				
55.				
56.				
57.				
58.				
59.				
60.				
61.				
62.				
63.				
64.				

SI /NO



## LISTA DE COTEJO

Actividad: SALTOS DEL SAPITO

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Indica que número sigue después de un número	Menciona que número va antes del número presentado	Escribe en la recta numérica que número falta antes y después del número que ve	Reconoce el número que viene después del salto	Retrocede y menciona el número anterior al que se encuentra
65.					
66.					
67.					
68.					
69.					
70.					
71.					
72.					
73.					
74.					
75.					
76.					
77.					
78.					
79.					
80.					
81.					
82.					
83.					
84.					
85.					
86.					
87.					
88.					
89.					
90.					
91.					
92.					
93.					
94.					
95.					
96.					

SI /NO



**LISTA DE COTEJO**

Actividad: TRES EN RAYA

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Reconoce que número más le falta para llegar al total	Utiliza la suma para completar el número que falta según indica el total	Menciona que debe sumar para llegar al total	Compara su respuesta para ver si utilizo la suma correctamente	Reconoce que en la suma se incrementa, aumenta
97.					
98.					
99.					
100.					
101.					
102.					
103.					
104.					
105.					
106.					
107.					
108.					
109.					
110.					
111.					
112.					
113.					
114.					
115.					
116.					
117.					
118.					
119.					
120.					
121.					
122.					
123.					
124.					
125.					
126.					
127.					
128.					

**SI /NO**





VARIABLE 2: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

LISTA DE COTEJO

CAPACIDAD: Traduce cantidades a expresiones numéricas

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Traduce acciones de juntar, agregar en una adición	Traduje acciones de quitar, restar en una sustracción	Diferencia los términos, aumentar y quitar para resolver problemas	Plantea problemas usando la expresión de adición	plantea problemas usando la expresión de sustracción
129					
130					
131					
132					
133					
134					
135					
136					
137					
138					
139					
140					
141					
142					
143					
144					
145					
146					
147					
148					
149					
150					
151					
152					
153					
154					
155					
156					
157					
158					
159					
160					

SI /NO



### LISTA DE COTEJO

CAPACIDAD: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Comprende el número como una unidad hasta el 20	comprende el número como una decena hasta el 20	Compara cantidades al observar los números	Representa de diversas formas una adición	Representa de diversas formas una sustracción
161					
162					
163					
164					
165					
166					
167					
168					
169					
170					
171					
172					
173					
174					
175					
176					
177					
178					
179					
180					
181					
182					
183					
184					
185					
186					
187					
188					
189					
190					
191					
192					

SI /NO



### LISTA DE COTEJO

CAPACIDAD: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Hace cálculos mentales de adición	Hace cálculos mentales de sustracción	Descompone números hasta el 10	Compara usando la correspondencia en sumas	Compara usando la correspondencia en restas
193					
194					
195					
196					
197					
198					
199					
200					
201					
202					
203					
204					
205					
206					
207					
208					
209					
210					
211					
212					
213					
214					
215					
216					
217					
218					
219					
220					
221					
222					
223					
224					

SI /NO



### LISTA DE COTEJO

CAPACIDAD: Argumenta afirmaciones sobre relaciones numéricas y las operaciones

FECHA:

NOMBRE DEL NIÑO/A	Explica las equivalencias que tiene un número	Comparte las equivalencias de un número con sus pares	Menciona que pasos siguió para resolver un problema
225.			
226.			
227.			
228.			
229.			
230.			
231.			
232.			
233.			
234.			
235.			
236.			
237.			
238.			
239.			
240.			
241.			
242.			
243.			
244.			
245.			
246.			
247.			
248.			
249.			
250.			
251.			
252.			
253.			
254.			
255.			
256.			

SI /NO



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

### 3.19 VALIDACION DE INSTRUMENTOS APROBADOS

