

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



“LA ESTRATEGIA LÚDICA Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE 4
Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 220 HUELLITAS DE SANTA ROSA- ABANCAY 2018”

TESIS

PRESENTADO POR:

Bach. Gregoria, QUISPE DAMIÁN

Bach. Isabel, HERRERA UTANI

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA

ABANCAY - PERÚ

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA**

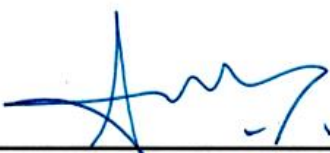


“LA ESTRATEGIA LÚDICA Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 220 HUELLITAS DE SANTA ROSA – ABANCAY 2018”

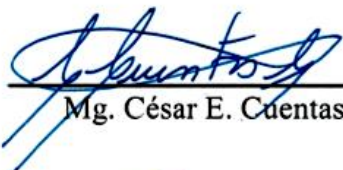
Presentado por Bach. **Gregoria QUISPE DAMIÁN** y Bach. **Isabel HERRERA UTANI**, para optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA.

Sustentado y aprobado el 26 de junio del 2019 ante el jurado:

Presidente:


Pbro. Rev. Dr. Óscar Arbieto Mamani

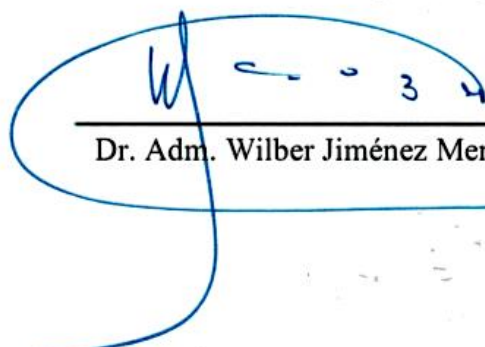
Primer Miembro:


Mg. César E. Cuentas Carrera

Segundo Miembro:


Lic. Oswaldo Quispe Quispe

Asesor (es) :


Dr. Adm. Wilber Jiménez Mendoza

AGRADECIMIENTO

Nuestro más profundo reconocimiento y agradecimiento a nuestro asesor Dr. Adm. Wilber Jiménez Mendoza, por creer en nosotras, por brindarnos su tiempo, su apoyo, paciencia, amistad y sus aportes críticos constructivos que ayudaron en la realización del trabajo de tesis.

El más profundo agradecimiento a nuestros queridos padres por su apoyo incondicional quienes con esfuerzo y sacrificio supieron guiarnos y apoyarnos por el camino del éxito profesional, con mucha paciencia y ejemplo de vida; todo para ellos.

Finalmente, de manera especial a la I.E.I. N° 220 HUELLITAS DE SANTA ROSA de Abancay, y a los papás de los niños de 4 y 5 años por su colaboración, comprensión y estima durante el tiempo que duro la investigación para el recojo de la información.

LAS AUTORAS



DEDICATORIA

Dedico ésta tesis a Jesús mi Dios, a mis padres, y a esposo, a mis hermanos por su apoyo incondicional, por su perseverancia y paciencia, guiándome por el buen camino para poder alcanzar mis objetivos, metas personales y profesionales.

Isabel

Dedico esta tesis al todo poderoso, a mis queridos papás y a mis hermanos, a mi hijo Jordy Smith por estar ahí cuando más los necesité.

Gregoria

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN.....	2
ABSTRACT	3
CAPÍTULO I:.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1 Descripción del problema.....	4
1.2 Enunciado	5
1.2.1 General.....	5
1.2.2 Específicos.....	5
1.3 Objetivos	6
1.3.1 General.....	6
1.3.2 Específicos.....	6
1.4 Justificación	6
1.4.1 Justificación práctica.....	6
1.4.2 Justificación metodológica	7
1.4.3 Justificación teórica	7
1.5 Delimitación.....	7
1.5.1 Delimitación espacial.....	7
1.5.2 Delimitación social	7
1.5.3 Delimitación temporal	7
1.5.4 Delimitación conceptual	7
CAPÍTULO II:.....	8
MARCO TEÓRICO	8
2.1 Antecedentes.....	8
2.2 Marco referencial.....	11
2.2.1 Estrategias lúdicas.....	11
2.2.1.1 Definición de juego.....	11
2.2.1.2 Particularidades de los juegos.....	11
2.2.1.3 Concepto pedagógico del juego.....	13
2.2.1.4 Momentos del juego	13
2.2.1.5 Planificación	14
2.2.1.6 Organización.....	14
2.2.1.7 Ejecución	14

2.2.1.8	Orden	14
2.2.1.9	Socialización.....	14
2.2.1.10	Representación.....	15
2.2.2	Aprendizaje humano	15
2.2.2.1	Aprendizaje y componentes.....	15
2.2.2.2	Teorías del aprendizaje	15
2.2.2.2.1	Enfoque piagetiano sobre el aprendizaje	15
2.2.2.2.2	Enfoques constructivistas de Vigotsky	16
2.2.2.2.3	Ausubel y el aprendizaje significativo.....	17
2.2.2.3	Constructivismo y aprendizaje significativo.....	17
2.2.2.3.1	Fases del aprendizaje significativo	18
2.2.2.3.2	Tipos de aprendizaje significativos.....	19
2.2.2.3.3	Momentos del proceso para un aprendizaje significativo.....	20
2.2.2.3.4	Variables que intervienen en el proceso de aprendizaje significativo	21
2.2.2.3.5	Recursos que favorecen el aprendizaje significativo	22
2.2.2.3.6	Estrategias para un aprendizaje significativo.....	23
2.2.3	Aprendizaje lógico matemático	24
2.2.3.1	Aprendizaje y matemáticas.....	24
2.3	Definición de términos (marco conceptual)	25
2.3.1	Estrategias lúdicas.....	25
2.3.1.1	Planificación de las estrategias lúdicas.....	25
2.3.1.2	Organización de las estrategias lúdicas	25
2.3.1.3	Ejecución de las estrategias lúdicas	25
2.3.1.4	Orden de las estrategias lúdicas.....	26
2.3.1.5	Socialización de las estrategias lúdicas	26
2.3.1.6	Representación de las estrategias lúdicas	26
2.3.2	Aprendizaje significativo	26
2.3.2.1	Asimilación.....	27
2.3.2.2	Acomodación.....	27
2.3.2.3	Conservación	27
2.3.2.4	Aplicación.....	27
2.3.2.5	Transferencia	27
CAPÍTULO III:		28
DISEÑO METODOLÓGICO.....		28
3.1	Definición de Variables.....	28
3.2	Operacionalización de variables	28
3.2.1	Variables	28

3.2.2	Dimensiones e Indicadores	29
3.3	Tipo y diseño de la investigación.....	31
3.3.1	Tipo.....	31
3.3.2	Nivel	31
3.3.3	Método y diseño de investigación.....	31
3.4	Hipótesis de la Investigación (opcional según tipo investigación).....	31
3.4.1	Hipótesis general.....	31
3.4.2	Hipótesis específicas.....	32
3.5	Población y muestra.....	32
3.5.1	Población	32
3.5.2	Ubicación temporal.....	32
3.6	Procedimiento de la investigación.....	33
3.7	Material de investigación.....	33
3.7.1	Instrumentos de investigación	33
3.7.1.1	Técnicas	33
3.7.1.2	Instrumentos	33
3.7.2	Diseño de material de investigación	33
3.8	Plan de tratamiento de datos.....	34
3.8.1	Técnicas estadísticas.....	34
CAPÍTULO IV:.....		35
RESULTADOS		35
4.1	Análisis de confiabilidad del instrumento.....	35
4.2	Descripción de los resultados	36
4.2.1	Variable 1: Estrategias lúdicas.....	36
4.2.1.1	Dimensión 1: Planificación.....	37
4.2.1.2	Dimensión 2: Organización	41
4.2.1.3	Dimensión 3: Ejecución.....	45
4.2.1.4	Dimensión 4: Orden.....	48
4.2.1.5	Dimensión 5: Socialización	51
4.2.1.6	Dimensión 6: Representación	55
4.2.2	Variable 2: Aprendizaje significativo	59
4.2.2.1	Dimensión 1: Asimilación	60
4.2.2.2	Dimensión 2: Acomodación	64
4.2.2.3	Dimensión 3: Conservación.....	67
4.2.2.4	Dimensión 4: Aplicación	70

4.2.2.5	Dimensión 5: Transferencia.....	73
4.3	Correlación de las variables	77
4.4	Contrastación de hipótesis General.....	77
4.4.1	Hipótesis de investigación e Hipótesis nula.....	77
4.4.2	Hipótesis estadísticas	78
4.4.3	Resultados de la Prueba de Hipótesis	78
4.5	Contrastación de Hipótesis Específicas.....	79
4.5.1	Correlación de Hipótesis Específica 1	79
4.5.1.1	Hipótesis de investigación e Hipótesis nula	79
4.5.1.2	Hipótesis estadística.....	79
4.5.1.3	Resultados de la prueba de Hipótesis	79
4.5.2	Correlación de Hipótesis Específica 2	80
4.5.2.1	Hipótesis de investigación e Hipótesis nula	80
4.5.2.2	Hipótesis estadística.....	80
4.5.2.3	Resultados de la prueba de Hipótesis	80
4.5.3	Correlación de Hipótesis Específica 3	81
4.5.3.1	Hipótesis de investigación e Hipótesis nula	81
4.5.3.2	Hipótesis estadística.....	81
4.5.3.3	Resultados de la prueba de Hipótesis	82
4.5.4	Correlación de Hipótesis Específica 4	82
4.5.4.1	Hipótesis de investigación e Hipótesis nula	82
4.5.4.2	Hipótesis estadística.....	83
4.5.4.3	Resultados de la prueba de Hipótesis	83
4.5.5	Correlación de Hipótesis Específica 5	84
4.5.5.1	Hipótesis de investigación e Hipótesis nula	84
4.5.5.2	Hipótesis estadística.....	84
4.5.5.3	Resultados de la prueba de Hipótesis	84
4.5.6	Correlación de Hipótesis Específica 6	85
4.5.6.1	Hipótesis de investigación e Hipótesis nula	85
4.5.6.2	Hipótesis estadística.....	85
4.5.6.3	Resultados de la prueba de Hipótesis	85
CAPÍTULO V.....		87
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		87
5.1	Conclusiones	87
5.2	Recomendaciones	90
BIBLIOGRAFÍA.....		91



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Definición conceptual y operacional de la variable 1: Estrategia lúdica.	29
Tabla 2.- Definición conceptual y operacional de la variable 2: Aprendizaje significativo. ...	29
Tabla 3.- Dimensiones e Indicadores de la variable de investigación.....	30
Tabla 4.- Resumen del procesamiento de los casos.	35
Tabla 5.- Estadísticos de fiabilidad.....	35
Tabla 6.- Variable 1: Estrategias lúdicas.	36
Tabla 7.- Dimensión 1: Planificación.	37
Tabla 8.- Indicador 1: Expresa con espontaneidad sus ideas.	38
Tabla 9.- Indicador 2: Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	39
Tabla 10.- Indicador 3: Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.....	40
Tabla 11.- Dimensión 2: Organización.	41
Tabla 12.- Indicador 4: Elige y dice en qué juego va a participar.....	42
Tabla 13.- Indicador 5: Explica por qué eligió el juego.	43
Tabla 14.- Indicador 6: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizarán.	44
Tabla 15.- Dimensión 3: Ejecución.	45
Tabla 16.- Indicador 7: Juega libremente utilizando los materiales del juego elegido.	46
Tabla 17.- Indicador 8: Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	47
Tabla 18.- Dimensión 4: Orden.	48
Tabla 19.- Indicador 9: Guarda en su lugar los materiales del juego.	49
Tabla 20.- Indicador 10: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.....	50
Tabla 21.- Dimensión 5: Socialización.	51
Tabla 22.- Indicador 11: Expresa lo que hizo durante la actividad.	52
Tabla 23.- Indicador 12: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	53
Tabla 24.- Indicador 13: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	54
Tabla 25.- Dimensión 6: Representación.	55
Tabla 26.- Indicador 14: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día.....	56
Tabla 27.- Indicador 15: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad.....	57
Tabla 28.- Indicador 16: Expone de manera entendible lo que hizo en el juego elegido.....	58
Tabla 29.- Variable 2: Aprendizaje significativo.	59

Tabla 30.- Dimensión 1: Asimilación.	60
Tabla 31.- Indicador 17: Recuerda conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material.	61
Tabla 32.- Indicador 18: Se motiva y compromete con su propio proceso de construcción de conocimiento.	62
Tabla 33.- Indicador 19: Interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales.	63
Tabla 34.- Dimensión 2: Acomodación.	64
Tabla 35.- Indicador 20: Integra y organiza los nuevos conocimientos.	65
Tabla 36.- Indicador 21: Redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos.	66
Tabla 37.- Dimensión 3: Conservación.	67
Tabla 38.- Indicador 22: Amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos.	68
Tabla 39.- Indicador 23: Incorpora los nuevos aprendizajes.	69
Tabla 40.- Dimensión 4: Aplicación.	70
Tabla 41.- Indicador 24: Pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares.	71
Tabla 42.- Indicador 25: Generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas.	72
Tabla 43.- Dimensión 5: Transferencia.	73
Tabla 44.- Indicador 26: Emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria.	74
Tabla 45.- Indicador 27: Crea su propio aprendizaje.	75
Tabla 46.- Indicador 28: Es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos.	76
Tabla 47.- Intensidad de la Correlación de Spearman.	77
Tabla 48.- Coeficientes de Correlación: Estrategia lúdica y Aprendizaje significativo.	78
Tabla 49.- Coeficientes de Correlación: planificación y Aprendizaje significativo.	80
Tabla 50.- Coeficientes de Correlación: Organización y Aprendizaje significativo.	81
Tabla 51.- Coeficientes de Correlación: Ejecución y Aprendizaje significativo.	82
Tabla 52.- Coeficientes de Correlación: Desafíos y Aprendizaje significativo.	83
Tabla 53.- Coeficientes de Correlación: Socialización y Aprendizaje significativo.	84
Tabla 54.- Coeficientes de Correlación: Representación y Aprendizaje significativo.	86

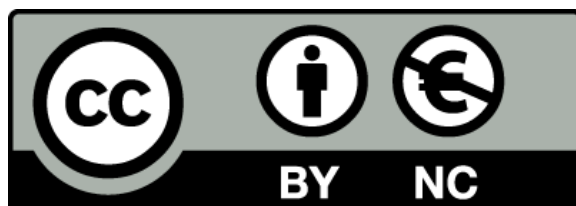
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Variable 1: Estrategias lúdicas.....	36
Figura 2.- Dimensión 1: Planificación.....	37
Figura 3.- Indicador 1: Expresa con espontaneidad sus ideas.	38
Figura 4.- Indicador 2: Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	39
Figura 5.- Indicador 3: Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.....	40
Figura 6.- Dimensión 2: Organización.	41
Figura 7.- Indicador 4: Elige y dice en qué juego va a participar.	42
Figura 8.- Indicador 5: Explica por qué eligió el juego.....	43
Figura 9.- Indicador 6: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizarán.	44
Figura 10.- Dimensión 3: Ejecución.....	45
Figura 11.- Indicador 7: Juega libremente utilizando los materiales del juego elegido.	46
Figura 12.- Indicador 8: Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	47
Figura 13.- Dimensión 4: Orden.....	48
Figura 14.- Indicador 9: Guarda en su lugar los materiales del juego.....	49
Figura 15.- Indicador 10: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.	50
Figura 16.- Dimensión 5: Socialización.	51
Figura 17.- Indicador 5: Expresa lo que hizo durante la actividad.....	52
Figura 18.- Indicador 12: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.	53
Figura 19.- Indicador 13: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	54
Figura 20.- Dimensión 6: Representación.	55
Figura 21.- Indicador 14: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día.....	56
Figura 22.- Indicador 15: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad.....	57
Figura 23.- Indicador 16: Expone de manera entendible lo que hizo en el juego elegido.	58
Figura 24.- Variable 2: Aprendizaje significativo.....	59
Figura 25.- Dimensión 1: Asimilación.	60
Figura 26.- Indicador 17: Recuerda conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material.	61
Figura 27.- Indicador 18: Se motiva y compromete con su propio proceso de construcción de conocimiento.	62

Figura 28.- Indicador 19: Interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales.....	63
Figura 29.- Dimensión 2: Acomodación.	64
Figura 30.- Indicador 20: Integra y organiza los nuevos conocimientos.....	65
Figura 31.- Indicador 21: Redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos.....	66
Figura 32.- Dimensión 3: Conservación.....	67
Figura 33.- Indicador 22. Amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos.	68
Figura 34.- Indicador 23. Incorpora los nuevos aprendizajes.....	69
Figura 35.- Dimensión 4: Aplicación.	70
Figura 36.- Indicador 24: Pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares.	71
Figura 37.- Indicador 25: Generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas.	72
Figura 38.- Dimensión 5: Transferencia.....	73
Figura 39.- Indicador 26: Emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria.....	74
Figura 40.- Indicador 27: Crea su propio aprendizaje.	75
Figura 41.- Indicador 28: Es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos.....	76

**“LA ESTRATEGIA LÚDICA Y SU RELACIÓN CON EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 220
HUELLITAS DE SANTA ROSA- ABANCAY 2018”**

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación se efectuó con el propósito de establecer de forma precisa, la correlación explicativa entre el método de enseñanza lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años, ya que otros estudios han manifestado que la idea de jugar se ha abandonado de los auténticos conocimientos. Todo este problema empieza cuando el niño inicia sus estudios en el al jardín de niños, los niños empiezan con confianza y con una actitud considerable de saber de buena tinta el mundo que lo rodea.

Los niños esperan crear muchas habilidades, establecer nuevos amigos, nuevos juegos. La motivación de los juegos lúdicos debe empezar de una manera encantadora para el niño, teniendo en cuenta que el aprendizaje lúdico es un asunto progresivo. En este contexto el desarrollo evolutivo son las actividades del juego lúdico está seleccionada a desarrollar la exactitud, el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemática, sin embargo esto no sucede en nuestro contexto, las educadores prefieren usar metodologías automáticas y usuales, teniendo como resultado un defectuoso perfeccionamiento de la enseñanza que perturba en forma periódica en casi toda la formación de la educación inicial, que se demuestran subsiguientemente en los problemas de aprendizajes significativos que muestran los niños y niñas en la formación de educación inicial..

En la actualidad se toma en cuenta a las matemáticas, como una acción mental que requiere la utilización de competencias cognitivas complicadas. que requieren ser perfeccionadas de manera eficiente. Por lo tanto, como el hacer y el saber hacer en matemática incorpora un verdadero reto para los niños y niñas que empiezan a insertarse en la educación inicial, es así que varios períodos no están capacitados a enfrentar la metodología del proceso de enseñanza utilizada toma un papel importante en el proceso de formación de los conocimientos que mejoren el pensamiento lógico matemático, y por lo tanto incentivan el beneficio del aprendizaje.

Es así como cuando se pretende de modificar este contexto que registra primariamente a la función del docente, por lo que debe producir el perfeccionamiento del pensamiento lógico matemático a través de las diferentes habilidades, de acuerdo a las características de sus alumnos, por tratarse de niños y niñas, por lo tanto, podemos precisar que es una excelente alternativa es hacer uso de los juegos lúdicos educativos.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje se puede proporcionar de muchas formas donde intervienen muchos factores, sin embargo se puede precisar que las operaciones básicas de la matemáticas precisadas en los manuales y libros, representa el niño y niña alumno un problema muy extensa, esto por lo que las formas de enseñanza involucran la adquisición de los aprendizajes de estos conceptos, es así que, estas sistematizaciones muchas veces están al margen del argumento social del niño y niña, y varias veces sus aprendizaje significativos no es coherente con su ambiente social académico.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Metodológicamente correspondió a un trabajo de tipo básica y el nivel de investigación fue de correlacional; apoyado en un trabajo de campo y en una revisión documental bibliográfica. La población estuvo constituida por niños matriculados con cuatro y cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 220 Huellitas de Santa Rosa - Abancay que asciende al número de 46. A quienes se les aplicó la lista de cotejo compuesto de 28 ítems y su fiabilidad se demostró con la aplicación de alfa de Cronbach, siendo esta una media de las correlaciones entre las variables que forman parte de la escala. El procesamiento de la información se obtuvo mediante la aplicación de una lista de cotejo, mediante la estadística descriptiva e inferencial y los resultados se presentan mediante cuadros de frecuencia, porcentajes y gráficos ilustrativos; esto permitió elaborar un conjunto de conclusiones y recomendaciones.

Se determinó que producto de los resultados del análisis de los datos obtenidos a través de las fichas de cotejo han evidenciado que la planificación de las actividades lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia encontrada, coeficiente de Spearman igual a 0.951, señala que existe una relación positiva muy fuerte entre la estrategia didáctica y aprendizaje significativo. Esto significa que la estrategia lúdica determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo.

Los resultados del trabajo brindan insumos para quienes son responsables de conducir las sesiones de clases de manera más atareada. Los beneficiarios directos fueron los niños de 4 y 5 años de la I.E.I N° 220 Huellitas de Santa Rosa- Abancay, y los profesores del área interesados en aquellos aspectos que derivan de la importancia de las estrategias lúdicas y la capacidad para la resolución de problemas matemáticos.

Palabras claves: estrategias lúdicas, aprendizaje significativo, pensamiento lógico matemático.

ABSTRACT

The objective of the present investigation is to determine the relationship between the playful strategy and the significant thought of the mathematical logical reasoning of the children of 4 and 5 years of the I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa - Abancay 2018. Methodologically corresponded to a basic type of work and the level of research was correlational; supported by a fieldwork and bibliographic documentary review. The population was constituted by children enrolled with four and five years of age in the Initial Educational Institution N° 220 Huellitas of Santa Rosa - Abancay that amounts to the number of 46. The validity of the instrument was verified by expert judgment, and its reliability was demonstrated with the application of Cronbach's alpha, this being an average of the correlations between the variables that are part of the scale. The processing of the information was obtained by applying a checklist, through descriptive and inferential statistics and the results are presented by frequency tables, percentages and illustrative graphs; this allowed us to draw up a set of conclusions and recommendations.

It was determined that product of the results of the analysis of the data obtained through the matching cards have shown that the planning of the playful activities is related to the significant learning of the children of the I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. The evidence found, Spearman coefficient equal to 0.951, indicates that there is a very strong positive relationship between the didactic strategy and significant learning. This means that the playful strategy significantly determines the variation of meaningful learning.

The results of the work provide inputs for those who are responsible for conducting class sessions in a more active manner. The direct beneficiaries were the children of 4 and 5 years of the I.E.I. N° 220 Huellitas of Santa Rosa de Abancay, and the professors of the area interested in those aspects that derive from the importance of the playful strategies and the capacity for the resolution of math problems.

Key words: playful strategies, meaningful learning, mathematical logical thinking.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El proceso de enseñanza de las matemáticas está considerado como una herramienta fundamental en nuestra vida diaria, el aprendizaje de esta herramienta surge de la necesidad de resolver problemas concretos de la cotidianidad. Hemos de apreciar que, en los alumnos de nuestro país, existe un deficiente proceso de aprendizaje en cuanto a las matemáticas básicas, eso lo podemos apreciar en los resultados de diversas pruebas internacionales de rendimiento escolar (PISA, 2017) indican que el sistema educativo peruano está en un nivel por debajo de otros países latinoamericanos.

El Ministerio de Educación en su afán de detectar las deficiencias de la educación peruana, han desarrollado capacidades de medición del rendimiento sobre todo en comunicación integral y lógico matemático, lo que es bueno pero insuficiente para una evaluación más integral de los aprendizajes y más aún para una evaluación global de la calidad educativa.

El Ministerio de Educación, ha efectuado la entrega de trece millones de textos, 200 mil guías metodológicas para escolares y docentes de primaria. En cuanto al área de matemática, a pesar de contar con nuevos y mejores insumos desde fines de los años 90, más del 90% de los estudiantes de segundo y sexto grado de primaria no exhibe capacidades matemáticas elementales.

Esto nos lleva a deducir que algunas de las causas por las que los niños y niña de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa, de la ciudad de Abancay, presentan deficientes estándares de calidad en las matemáticas, que viene a ser la enseñanza de las matemáticas de manera rutinaria, falta de métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje, por ende, aún se sigue el modelo tradicionalista. Esto se puede comprobar en el registro de notas, los cuales exhiben notas deficientes.

Ahora bien, el proceso de aprendizaje se puede dar de muchas maneras e intervienen muchos factores, pero podemos dar cuenta también que las operaciones básicas de matemáticas comprendidas en los libros de textos, representan para el alumno un gran problema, debido a que las formas de enseñanza complican la adquisición de los conocimientos de estos conceptos, por otro lado estas operaciones muchas veces están fuera del contexto social del alumno, y muchas veces su aprendizaje no está relacionado con su entorno.

Los aprendizajes significativos de la matemática son de suma importancia en los niños y niñas, especialmente del nivel inicial, porque de ello depende el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un niño que desarrolla un adecuado pensamiento no tendrá problemas posteriores para resolver problemas vivenciales de matemática, caso contrario, tendrá serias dificultades para el desarrollo de esta. Debido a este problema, es muy común encontrar a niños del nivel de educación primaria que tienen serias dificultades para el análisis lógico matemático, o caso contrario, presentan una deficiencia de pensamiento, hecho que puede ser arrastrado incluso hasta los niveles de educación secundario y superior.

1.2 Enunciado

1.2.1 General

¿Cuál es la relación que existe entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?

1.2.2 Específicos

PE1: ¿Qué relación existe entre la planificación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?

PE2: ¿Qué relación existe entre la organización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?

PE3: ¿Qué relación existe entre la ejecución y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?

PE4: ¿Qué relación existe entre el orden y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?

PE5: ¿Qué relación existe entre la socialización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?

PE6: ¿Qué relación existe entre la representación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?

1.3 Objetivos

1.3.1 General

Determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

1.3.2 Específicos

OE1: Establecer la relación entre la planificación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

OE2: Establecer la relación entre la organización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

OE3: Establecer la relación entre la ejecución y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

OE4: Establecer la relación entre el orden y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

OE5: Establecer la relación entre la socialización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

O6: Establecer la relación entre la representación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación práctica

El presente estudio de investigación se justifica porque el proyecto sale como una necesidad de fortificar el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa - Abancay, mediante la aplicación de las estrategias lúdicas que pretende que los niños y niñas desarrollen sus habilidades motrices y pensamientos mediante el juego auditivos, visuales y coordinación espacial.

1.4.2 Justificación metodológica

El estudio de investigación se justifica metodológicamente porque recobra la significatividad de las técnicas y procesos que se emplearan en la formación del desarrollo de esta investigación, que se puede emplear a otros proyectos de investigación de características similares. Pedagógicamente en principio es significativa, porque los profesores a partir de sus encuentros; estarán en la capacidad de incursionar en la propuesta de trabajos de investigación innovadores de características similares a la población y muestra en las instituciones educativas iniciales.

1.4.3 Justificación teórica

En el proceso de aprendizaje del niño, las sesiones académicas donde se hace uso materiales gráficos se debe desarrollar en aulas que tengan un contexto significativo, de instrumentos de juegos que lo ayuden a formarse y desarrollarse significativamente en forma creativa y progresiva; de tal manera que no lo restrinja a una práctica de aplicación de la matemática mecanizada, el mismo que involucra que los profesores desarrollen el método de enseñanza lúdica de la matemática en sesiones multidisciplinarias que cubran estos aprendizajes de la matemática lúdica.

1.5 Delimitación

1.5.1 Delimitación espacial

La presente investigación se realizó en la ciudad de Abancay, departamento de Apurímac.

1.5.2 Delimitación social

La investigación tuvo como sujetos de estudio a los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Los estudiantes que participaron como sujetos de estudio de la investigación fueron los niños y niñas matriculados en el año escolar 2018.

1.5.3 Delimitación temporal

La investigación se desarrolló durante el año 2018. En ese sentido, la investigación posee las características de un estudio transversal, puesto que la recolección de datos se realizó una sola vez, durante el año 2018.

1.5.4 Delimitación conceptual

La temática que fue objeto de la presente investigación gira en torno a los conceptos de estrategia lúdica y aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Efectuada la revisión en repositorios se logró recopilar otras investigaciones, que servirán de aportes de información a la investigación presente:

- a) **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA JARDÍN —AII DEL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLOS.** Tesis para optar el Título de Licenciatura en Pedagogía Infantil presentado por Arevalo Berrio, Melissa y Carreazo Torres, Yonelys (2016). La investigación tiene como objetivo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín A de H.I.C Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. La misma, se basa en la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento (de los niños), como también en la propuesta de investigación - acción participación. Aplicado en el Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos de la bahía de Cartagena. Se llegó a las siguientes conclusiones: (a) El estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. (b) El juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. (c) Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. (d) Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas

áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante es que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

- b) **EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA LÓGICO MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, 2017.** Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Educación presentado por Quiñones Cabrejos, Silvia L. (2018). El estudio tuvo como objetivo determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017. La investigación es de diseño experimental, habiéndose aplicado a 170 alumnos de 5 años del nivel inicial, turno mañana de ambos sexos de las secciones “amistad”, “solidaridad” y “bondad” de la Institución Educativa 315 “Los Ángeles Y María” del distrito de Carabayllo - Lima. Se llegó a las conclusiones siguientes: (a) Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años; ya que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo control el 16% de los estudiantes y en el grupo experimental el 8% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemática. (b) Se determinó que el juego desde la dimensión saberes previos es favorable; ya que en el grupo control el 4% de los estudiantes y en el grupo experimental el 4% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos. (c) Se determinó que el juego desde la dimensión asimilación es favorable; ya que en el grupo control el 0% de los estudiantes y en el grupo experimental el 8% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro

del 36% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación. (d) Se determinó que el juego tiene un efecto favorable desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento; en el grupo control el 16% de los estudiantes y en el grupo experimental el 4% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 56% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 40% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento.

- c) **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 PEREZ WANCHAQ- CUSCO.** Tesis para optar el Título Profesional de Educación presentado por Lopez Tito, Milagros Y. (2014). La investigación 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. La investigación plantea ser aplicativo (experimental), usando el juego como estrategia metodológica para el aprendizaje significativo de las matemáticas de los educandos del 3° grado del nivel primaria de la Institución Educativa "Daniel Estrada Pérez" - Wanchaq – Cusco. Para la aplicación se usó técnicas como: Observación directa, encuesta, entrevista, pres test, aplicación del programa de juegos y post test. Las conclusiones a las cuales llego la investigación son: (a) 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. (b) 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. (c) De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta los docentes consideran los juegos como un recurso didáctico complementario; porque raras veces lo aplican; sin embargo los estudiantes evidencian logros positivos, porque al aplicar el juego muestran aprendizajes significativos. (d) Encontramos que aquellos alumnos que recibieron

la aplicación de juegos demuestran una influencia positiva, demostrando predisposición hacia el área de matemática, lo que indica un rendimiento favorable y estable.

2.2 Marco referencial

2.2.1 Estrategias lúdicas

2.2.1.1 Definición de juego

El juego es, pues, patrimonio privilegiado y uno de los derechos de la infancia, pero además es una necesidad que la escuela debe no sólo respetar, sino también favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue. (Malajovich, 2000, citado por Gonzáles & Weinstein, 2016). Asimismo, Delgado (2011) indicó que el juego:

Es una actividad innata del ser humano, presente en todas las edades, culturas y tiempos. Es una estrategia imprescindible para la adquisición de capacidades y el desarrollo de destrezas y habilidades (p.4).

Zapata (1989) menciona, que el juego:

Es un componente esencial en la enseñanza escolar, los niños tendrán mejores aprendizajes mientras juegan. Es por ello que el juego debe ser tomado en cuenta para como una estrategia muy importante en educación. Una enseñanza a través de los movimientos proporcionará al niño grandiosos beneficios (p.114).

Según Ayarza, (2004, pág. 8), la estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica, donde el juego es la expresión oriunda del niño. Es una acción ordenada que radica en el ejercicio de las funciones sensorio motriz, intelectuales y sociales, proveyendo al niño estímulos adecuados.

Según Calero, (1998, p. 14), la estrategia lúdica define, que educar jugando es mil veces más provechoso que educar reprimiendo, indudablemente.

Según Decroly, (2005), la estrategia lúdica define que: El juego educativo no es un fin más al contrario, es un período que se registra en las sistematizaciones de la pedagogía activa, usados como medio de manifestación, los juegos lúdicos educativos formarán una lección, ilustrada, inoportuna como la mayor parte de las enseñanzas clásicas"

2.2.1.2 Particularidades de los juegos

Linaza (1991, citado en Chamorro, 2005) establece una serie de elementos comunes a los juegos (o actividades lúdicas) para conseguir su identificación:

- a) El juego es libre. Sólo el individuo que juega puede decidir si realmente está jugando. Una actividad desarrollada por una imposición externa no es nunca un juego. He aquí una de las principales dificultades del aprovechamiento didáctico del juego en el aula. Las potencialidades educativas del juego vienen determinadas por sus características, como éstas están condicionadas por la elección libre de jugar.

- b) El juego no está condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. Las otras conductas «serias» siempre están condicionadas por la realidad externa, a la que deben adaptarse, y tratan de obtener algún fin.
- c) El juego produce placer. Es una característica ha sido objeto de distintas interpretaciones psicológicas acerca del papel del juego en el desarrollo humano, especialmente dentro de los enfoques psicoanalistas, al otorgar al juego un papel reductor de ansiedades, dando al niño un cierto control sobre el mundo y una forma aceptada de expresar los impulsos inconscientes.
- d) Predominan los medios sobre los fines. Es quizá el rasgo más característico del juego. Al contrario de las otras conductas que siempre tienen algún objetivo, cuando jugamos la acción misma ya produce satisfacción. El objetivo principal del juego son las propias acciones que lo conforman.
- e) Las conductas lúdicas presentan ciertas especificidades. Incluso en el caso del juego simbólico, con un componente importante de representación de la realidad, siempre existen diferencias conscientes entre la conducta inmersa en el juego y su correspondiente conducta seria. Si observamos a los niños representar alguna escena cotidiana siempre ponen de manifiesto su carácter de ficción. Son ellos los primeros que no confunden la realidad con su representación lúdica.

Otras particularidades del juego lúdico, según sostiene Ayarza (2004) en su trabajo de investigación son: (a) El juego es una diligencia libre. (b) El juego no es la existencia consciente o la existencia adecuadamente dicha más bien consiste en aventarse de esta en una esfera temporal de diligencia que posee su propensión propia. (c) Es definitivamente autónomo del mundo exterior, es inmediatamente objetivo. (d) Convierte el contexto externo, estableciendo un mundo de imaginación. (e) El juego es desprendido, crea orden. (f) El juego oprime, libera, es una tendencia para la solución de problemas. (g) Es una disputa por algo o una representación de algo.

Según Quiñones (2017), el juego puede ser visto como una simple actividad sin compromiso y como distracción, sin embargo, implica procesos que aportan y favorecen al crecimiento integral del niño, tales funciones del juego en el niño, son:

- a) Función educativa, por medio del juego se logra estimular al niño en lo intelectual, ya que le permite realizar juicios sobre lo que sabe a través de la resolución de problemas, esto le va a permitir estar atento durante la actividad durante un prolongado tiempo. También le permite el desarrollo de su imaginación, inteligencia, creatividad.
- b) Función física, el juego le permitirá al niño el desarrollo de habilidades motrices ayudándolo en el control de su cuerpo y coordinación de movimientos al tratar de lograr y ejecutarlos como se deben.

- c) Función emocional, el juego permite al niño expresar emociones que quizás con las palabras le son difícil de expresar, ayudándolo en su confianza e independencia ya que se le permite tomar decisiones y ejecutar reglas sin que nadie lo reprima o imponga.
- d) Función social, por medio del juego el niño se hace consciente de su medio que lo rodea, aprendiendo a compartir y cooperar con otros. Aprende reglas y a ganar o perder. (Quiñones, 2018)

2.2.1.3 Concepto pedagógico del juego

Según Malajovich (2000, citado por Gonzáles & Weinstein, 2016), considera necesario diferenciar el juego que el niño realiza de las situaciones construidas por el docente con la intención de enseñar. Al respecto Malajovich (2000, citado por Gonzáles & Weinstein, 2016), distingue tres tipos de situaciones:

- a) Situación lúdica: el niño tiene la libertad de elegir el qué, el cómo y con quién jugar. No la vive como una situación de aprendizaje. El docente planifica la situación general, a partir de determinados contenidos que pueden o no trabajarse en el desarrollo de la situación, pues es el niño quien toma la iniciativa. El docente adopta un rol de observador. Son situaciones no estructuradas.
- b) Situación de aprendizaje con elementos lúdicos: Es una situación estructurada planificada por el docente para trabajar intencionalmente determinados contenidos. La propuesta incluye la previsión de: materiales, consigna, organización grupal. Se trata de una estrategia para enseñar. El problema a resolver se presenta en forma de juego, y son los niños quienes buscan diversas formas de resolución.
- c) Situaciones de no juego: son actividades estructuradas con la intención de enseñar determinados contenidos, que no presentan componentes lúdicos, pero los niños sienten placer por realizarlas. (Malajovich, 2000; citado por Gonzáles & Weinstein, 2016, pág. 32-33)

Su importancia recae, en la adecuada combinación de elementos pedagógicos, dentro de los que se consideren las actividades lúdicas puede lograr cambios y mejoras en el aprendizaje de los estudiantes. Se plantea el uso del juego como una herramienta, no como actividad exclusiva o dominante. La clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdicoeducativas, sino aquella que tiene unos objetivos docentes muy concretos y utiliza el juego didáctico para mejorar e incentivar en el momento adecuado. (Alvarez, y otros, 2007)

2.2.1.4 Momentos del juego

Según el Ministerio de Educación (2009) el juego como estrategia pedagógica cuenta con seis momentos en su desarrollo, los cuales son: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.

2.2.1.5 Planificación

Planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad (Franco, 2013).

2.2.1.6 Organización

Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores (MINEDU, citado en Otero, 2015)

2.2.1.7 Ejecución

Es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente (MINEDU, citado en Otero, 2015).

2.2.1.8 Orden

Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden. Ordenar implica la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales: pero, además, es necesario considerarlo como un momento que genera oportunidades para que el estudiante desarrolle por ejemplo, su coordinación motora fina, establezca relaciones, haga clasificaciones, seriaciones y realice otras habilidades más (Otero, 2015).

2.2.1.9 Socialización

Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como

intención promover una reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego. Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás (Otero, 2015).

2.2.1.10 Representación

En este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso sea ejecutado todos los días. En todo su proceso esta propuesta es una fuente en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes (MINEDU, citado en Otero, 2015).

La docente tomará en cuenta cómo se muestran, cuáles y como son sus juegos, que pudieran estar expresando sus necesidades, preocupaciones intereses y gustos propios e inclusive sus conflictos personales o familiares (MINEDU, citado en Otero, 2015).

2.2.2 Aprendizaje humano

2.2.2.1 Aprendizaje y componentes

El aprendizaje ha sido objeto de trabajo de numerosos estudiosos, por lo que a lo largo de la historia se han desarrollado varias teorías que pretenden explicarlo y mejorar su rendimiento. (Echarri, 2007)

El proceso de aprendizaje requiere en principio por lo menos la presencia de un sujeto que aprende, un objeto o contenido a aprender y un componente situacional, es decir, un contexto que pone en cierta relación los elementos en juego. (Echarri, 2007) Sin embargo, en el contexto escolar: (a) El sujeto que aprende es un alumno y ser alumno tiene ya una serie de implicancias nada triviales sobre factores que obran sobre la motivación, las condiciones en las que se está aprendiendo, las prácticas de evaluación y las expectativas de logro que regularán las prácticas de enseñanza que orientarán tales aprendizajes, etc. (b) Los contenidos u objetos a aprender están definidos de acuerdo a decisiones culturales, que se concretan en decisiones curriculares sobre fines, objetivos, etc. de la educación. (c) El contexto, claro, es el de una escuela. Esto es el de una institución con formas de organización del trabajo específicas, normativas que regulan la concreción de sus fines y la convivencia de los que pertenecen a ella, formas de comunicación particulares, etc. (Echarri, 2007, págs. 15-16)

2.2.2.2 Teorías del aprendizaje

2.2.2.2.1 Enfoque piagetiano sobre el aprendizaje

El enfoque piagetiano sobre el aprendizaje depende de dos factores: la madurez del sistema nervioso, y la oportunidad que se le brinde al sujeto que aprende de conocer los objetos

o conceptos sugeridos para el aprendizaje. Dicho enfoque engloba conceptos como: Esquema, asimilación, acomodación y equilibrio. (Guzmán & Concepción, 2004)

Según Piaget, la asimilación y el equilibrio están presentes a lo largo del desarrollo del individuo: son invariables, mientras que las estructuras y los esquemas son cambiantes, lo que permite el desarrollo. También plantea que durante el desarrollo de la inteligencia se produce la adaptación al medio, y los procesos de maduración y de aprendizaje. (Guzmán & Concepción, 2004, pág. 68)

Concepciones básicas, según Piaget: (a) El esquema consiste en la estructura cognitiva, a través de la cual el individuo se adapta y se organizan los estímulos del ambiente. (b) La asimilación es el proceso psicológico, mediante el cual el organismo incorpora nuevos elementos del exterior a sus estructuras cognitivas. El proceso de asimilación es el que permite ampliar los esquemas existentes, a la vez que la acomodación facilita el cambio de esquema. (c) La acomodación consiste en la creación de nuevos esquemas, o la modificación de los existentes. Una vez que se produce la acomodación, el estímulo está asimilado y el individuo adquiere una nueva estructura o esquema. Los procesos de asimilación y acomodación son necesarios para el crecimiento y desarrollo cognoscitivo del individuo. (d) El equilibrio constituye el balance entre la asimilación y la acomodación. La presencia de desequilibrio es lo que se conoce, desde el punto de vista cognoscitivo, como la motivación para que el niño busque nuevamente el equilibrio. (Guzmán & Concepción, 2004)

La teoría de Piaget, considera al aprendizaje como un proceso y no así un producto, el mismo que ocurre a través de los períodos o etapas del desarrollo cognitivo, cuando el pensamiento del individuo se va haciendo más complejo y surgen nuevas formas de organizar y de responder a la experiencia. Es interaccionista, donde el individuo debe interactuar con su ambiente, moviéndose en espacios, manipulando objetos, e investigando con sus sentidos. Además, la motivación para el aprendizaje es intrínseca, es decir, está dentro del organismo. Otra característica del aprendizaje es el carácter humano, pues el único objeto de estudio es el hombre. (Guzmán & Concepción, 2004)

2.2.2.2.2 *Enfoques constructivistas de Vigotsky*

Vygotsky tiene la concepción del aprendizaje como el proceso global de relación que involucra tanto al que enseña como al que aprende. Donde, el que enseña no se refiere exclusivamente a una persona, sino que el enseñante puede ser un ambiente organizado, un objeto, o el entorno que rodea al individuo. (Guzmán & Concepción, 2004) El enfoque constructivista de Vigotsky indica que:

La construcción del conocimiento es producto de la interacción social donde el lenguaje, como principal instrumento cultural, permite la regulación y la transformación del mundo externo y de la propia conducta. (Trianes, 1995 citado por Guzmán & Concepción, 2004, pág. 73)

Según Vigotsky, aprendizaje y desarrollo están íntimamente ligados dentro de un contexto cultural que permite el funcionamiento psicológico del individuo. El individuo, de esta manera, cumple su proceso de desarrollo movido por mecanismos de aprendizaje externos a él. Por tanto, el aprendizaje impulsa al desarrollo, por lo que la escuela, como agente social y encargada de transmitir sistemas de conocimientos organizados, desempeña un papel esencial en la promoción del desarrollo de los niños y de los jóvenes bajo su influencia. (Guzmán & Concepción, 2004)

Adicionalmente, la concepción constructivista del aprendizaje escolar que imparten las instituciones educativas, es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda específica mediante la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una actividad mental constructivista. (Coll, 1988 citado por Díaz-Barriga & Hernández, 2010)

2.2.2.2.3 Ausubel y el aprendizaje significativo

Ausubel plantea diferentes tipos de aprendizajes. La primera diferencia la establece entre aprendizaje significativo y aprendizaje memorístico. Esta distinción está vinculada con el método de enseñanza que se utilice. La segunda diferencia, la establece entre el aprendizaje receptivo y el aprendizaje por descubrimiento. (Guzmán & Concepción, 2004)

2.2.2.3 Constructivismo y aprendizaje significativo

El constructivismo como la interacción en el aprendizaje del componente ambiental y del componente individual. El individuo iría construyendo su propio conocimiento en la interacción de esos dos componentes. El conocimiento personal resultante, más o menos cercano a la realidad, estaría influido, por tanto, por los conocimientos previos de cada persona y las experiencias vividas. Dicho de otro modo, cada persona construye los nuevos conocimientos a partir de los que ha adquirido anteriormente. (Echarri, 2007) Por tanto, el aprendiz humano como activo procesador de la información, es también buscador de información; quien busca, selecciona y extrae información en el entorno, la interpreta según sus expectativas, experiencias o conocimiento previo y le atribuye significado. (Rivas, 2008)

Según Guzmán & Concepción (2004) un aprendizaje significativo, es que, el individuo debe tratar de relacionar los nuevos conocimientos con los conceptos y proposiciones relevantes que ya conoce. Entendiendo, que el material aprendido se ha incorporado a la estructura cognoscitiva y se tiene disponible para, en un momento determinado, reproducirlo, relacionarlo con otro aprendizaje o solucionar un problema.

Para Ausubel y otros (citado por Baquero, 1999) mencionan que existe un aprendizaje significativo si la tarea de aprendizaje puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no memorista), con lo que el alumno ya sabe y si éste adopta la actitud de aprendizaje

correspondiente para hacerlo así. Por lo contrario, un aprendizaje por repetición, se da cuando la tarea de aprendizaje consta de puras asociaciones arbitrarias, si el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativa, y también, si el alumno adopta la actitud simple de internalizar de modo arbitrario y al pie de la letra.

Entonces el significado es potencial o lógico al poseer el material simbólico debido a su propia naturaleza, y solo podrá convertirse en significado real o psicológico cuando el significado potencial se convierta en un contenido nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro del sujeto particular. (Díaz-Barriga & Hernández, 2010)

Para lograr un aprendizaje significativo, se debe resaltar aspectos como: (a) La necesidad que tiene el docente de comprender los procesos motivacionales y afectivos subyacentes al aprendizaje de sus alumnos, así como de disponer algunos principios y estrategias efectivos de aplicación en la clase. (b) La importancia que tiene el conocimiento de los procesos de desarrollo intelectual y de las capacidades cognitivas en las diversas etapas de ciclo vital de los alumnos. (Díaz-Barriga & Hernández, 2010)

2.2.2.3.1 Fases del aprendizaje significativo

Shuell (1990, citado por Díaz-Barriga & Hernández, 2010) postula que el aprendizaje significativo ocurre en una serie de fases, que dan cuenta de una complejidad y profundidad progresiva. El mismo, que el aprendizaje recibió diferentes aportaciones de distintas líneas cognitivas, coinciden al entender al aprendizaje como un fenómeno polifacético. Distinguiéndose tres fases del aprendizaje significativo. Mencionadas a continuación, según Díaz-Barriga & Hernández (2010):

- a) Fase inicial del aprendizaje. El aprendiz percibe a la información como constituida por piezas o partes aisladas sin conexión conceptual, las cuales tiende a memorizar o interpretar en la medida de lo posible estas piezas, y para ello usa su conocimiento esquemático.

El procesamiento de la información es global y este se basa en: escasos conocimientos sobre el dominio a aprender, estrategias generales independientes de dominio, uso de conocimientos de otro dominio para la interpretar la información (para comparar y usar analogías). Además, se usa estrategias de repaso. Progresivamente el aprendiz va construyendo un panorama global del dominio o del material, para lo cual usa su conocimiento esquemático, establece analogías para representar ese nuevo dominio, construye suposiciones basadas en experiencias previas, etc.

- b) Fase intermedia de aprendizaje. El aprendiz encuentra relaciones y similitudes entre las partes aisladas y llega a configurar esquemas y mapas cognitivos acerca del material y el dominio de aprendizaje en forma progresiva. Se genera, de manera

paulatina un procesamiento más profundo del material, donde el conocimiento se vuelve aplicable llegando a ser más abstracto, es decir, menos dependiente del contexto donde originalmente fue adquirido.

Es posible el empleo de estrategias elaborativas u organizativas tales como: mapas conceptuales y redes semánticas, así para usar la información en la solución de tareas-problema, donde se requiera la información a aprender.

- c) Fase terminal del aprendizaje. Los conocimientos que comenzaron a ser elaborados en esquemas o mapas cognitivos, llegan a estar más integrados y a funcionar con mayor autonomía. En consecuencia, las ejecuciones comienzan a ser automáticas y a exigir un menor control consciente. Igualmente, las ejecuciones del sujeto se basan en estrategias específicas del dominio para la realización de tareas, tales como la solución de problemas, respuestas a preguntas, etc.

En la fase de ejecución ocurren: (a) la acumulación de información a los esquemas preexistentes y (b) aparición progresiva de interrelaciones de alto nivel en los esquemas. (Díaz-Barriga & Hernández, 2010)

2.2.2.3.2 Tipos de aprendizaje significativos

Ausubel (1976) distingue tres tipos de aprendizaje significativo, detallados a continuación (Echarri, 2007):

- a) Aprendizaje de representaciones, es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos (por ejemplo, las palabras sustantivas). Por ejemplo: “Cuando un niño está aprendiendo el significado de la palabra ‘perro’ se le indica que el sonido de la palabra representa, o es equivalente, al objeto-perro en particular que esté percibiendo en ese momento y, por consiguiente, que significa la misma cosa.
- b) Aprendizaje de conceptos, son adquiridos a través de los procesos de formación y asimilación. En la formación de conceptos, las características del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación de hipótesis y su comprobación. Por ejemplo, el niño adquiere el significado genérico y cultural de la palabra.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que se amplía el vocabulario. Los conceptos pueden conllevar atributos que se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva. Por ello el niño podrá distinguir distintas características de un concepto.

- c) Aprendizaje de proposiciones, este aprendizaje va más allá de la simple combinación de palabras. Lo que pretende es captar el significado de las ideas que contienen las proposiciones. El educando debe tener en cuenta el significado

denotativo que contiene la proposición (las características de los conceptos) y connotativo (el componente emocional y cultural que conllevan los conceptos). Estos significados se integran en la estructura cognitiva de acuerdo con las ideas que ya existen y de esta manera surgen los significados de la nueva proposición. (Echarri, 2007)

2.2.2.3.3 Momentos del proceso para un aprendizaje significativo

Cuando el aprendizaje es significativo, quiere decir que el alumno está viviendo los siguientes momentos: asimilar, acomodar, conservar, aplicar y transferir. En esos momentos participan el docente como facilitador y el alumno como protagonista del aprendizaje, en forma simultánea Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.2.2.3.3.1 Asimilar

Consiste en que el alumno recuerda sus conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material, se motiva y compromete con su propio proceso de construcción del conocimiento e interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales propuestos (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.2.2.3.3.2 Acomodar

Implica que el alumno a través de las experiencias grupales, personales y poniendo en marcha sus esquemas mentales internos existentes, redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos como algo importante, valioso y significativo para él (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.2.2.3.3.3 Conservar

Consiste en que el alumno amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos y elabora organizadores gráficos para guardar en su memoria de largo plazo, de una manera ordenada y fácil de recordar, la nueva información aprendida (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.2.2.3.3.4 Aplicar

Implica que el alumno pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares y generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.2.2.3.3.5 Transferir

Consiste en que el alumno aplica de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades que va aprendiendo en sus clases para resolver situaciones nuevas, en situaciones de

la vida diaria diferentes a las actividades escolares y es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos y habilidades cada vez más amplios (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.2.2.3.3.6 Recomendaciones para un aprendizaje significativo

Primero, el material debe tener un significado lógico, y sus elementos tienen que estar organizados. Segundo, el sujeto debe estar predispuesto al aprendizaje significativo, ya que si se limita a repetir, por muy organizado que esté el material, no se producirá un aprendizaje significativo. Para que éste se realice, el estudiante debe tener experiencias y debe poder reflexionar sobre ellas. Tercero, la estructura cognitiva del alumno ha de tener "ideas incluseras" que puedan ser relacionadas con el material a aprender, de modo que confieran significado lógico a las ideas nuevas y puedan afianzarlas. (Guzmán & Concepción, 2004)

2.2.2.3.4 Variables que intervienen en el proceso de aprendizaje significativo

Dentro del aula existen variables que pueden influir en el aprendizaje significativo, tales son: El trabajo con materiales de instrumento abiertos, la motivación, el medio, la creatividad, los mapas conceptuales y la adaptación curricular.

El trabajo con materiales de instrumentos abiertos, es causado por la heterogeneidad del grupo de alumnos presentes en el aula. Teniendo en cuenta, que el aprendizaje significativo parte de la base del alumno. Las instrucciones que se preparan con materiales abiertos permiten varias respuestas, y varias capacidades o actitudes a trabajar, pudiéndose adaptar a diversos niveles de conocimientos de partida. El trabajo con materiales de instrucción abiertos permite, por un lado, evaluar personalmente los conocimientos que presenta cada alumno sobre cada contenido, sean los de más nivel y los de menos nivel, ya que así tienen más posibilidades de contestar. A partir de esas respuestas es más fácil conocer, a su vez, el nivel de conocimientos de cada uno, e incluso se pueden llegar a conocer sus motivaciones intrínsecas y la implicación personal en la realización de la instrucción. La aplicación de materiales abiertos requiere tanto un mayor papel activo del profesor, como un grado de atención al alumno más elevado, posibilitando así una mayor personalización en los aprendizajes. (Echarri, 2007)

La motivación es un factor cognitivo-afectivo que acompaña todo acto de aprendizaje, por lo que está presente en todo procedimiento didáctico (Guzmán & Concepción, 2004). La motivación es la predisposición interna favorable que se basa en una necesidad del sujeto, la misma, facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes, etc. El educando motivado, trabaja con propósito y energía (Guzmán & Concepción, 2004). Sin embargo, la motivación del alumno es un proceso interactivo, es decir, no depende exclusivamente del sujeto que aprende, sino que depende, de la tarea, del contenido de ésta, de cómo ésta sea presentada, etc., y del contexto en el que ésta se produzca. (Limón, 1999)

El medio para facilitar el aprendizaje, lo constituye el conjunto de condiciones ambientales, sociales y culturales en que vive el alumnado. La presentación de situaciones reales conocidas por el alumno durante el aprendizaje le permite acercarse más a la propia realidad como a lo que se intenta enseñar. Dicho de otro modo, le permite establecer múltiples conexiones y relaciones en la red conceptual de su estructura cognitiva, aumentando la posibilidad de que la instrucción sea significativa. Se trata de buscar que la instrucción sea lo más cercana a la realidad del educando, intentando integrar en el proceso de aprendizaje sus propias vivencias. (Echarri, 2007)

La creatividad se considera una variable clave en el aprendizaje, tanto para el diseño de la instrucción como en el desarrollo o resultado final de la misma. Además, (...) la creatividad es muy estimable desde el punto de vista individual y colectivo, porque es esencial para el desarrollo de la personalidad y el progreso social y cultural. (Echarri, 2007)

En principio, la creatividad es una cualidad humana que puede desarrollarse y potenciarse. Según Ballester (2002, citado por Echarri, 2007) menciona que la creatividad tiene componentes como: La imaginación, inventiva, inteligencia, divergencia, ensoñación, pensamiento lateral, punto de vista, lo insólito, la curiosidad, la creatica, lo diferente, establecer asociaciones, inventar, innovar, la sensibilidad a los problemas, el análisis, la síntesis, la comunicación. (Echarri, 2007)

Los mapas conceptuales, son una herramienta pedagógica de representación del conocimiento que, en general, se utiliza para ayudar a conseguir un aprendizaje más significativo, facilitando sistematizar y estructurar la información. (Echarri, 2007)

La adaptación curricular, son las modificaciones que es necesario realizar en los diversos elementos del currículo básico para adecuarlos a las diferentes situaciones, grupos y personas a las que se aplica. La adaptación curricular se considera clave, por la heterogeneidad del alumnado. (...) Por lo tanto, el docente debe tener en cuenta esta circunstancia en su programación educativa para adaptar el currículo, dentro de lo posible, a las características de su alumnado. (Echarri, 2007)

2.2.2.3.5 Recursos que favorecen el aprendizaje significativo

Echarri (2007) indica que los recursos que se utilizan en el programa educativo independientemente de la metodología que se utilice, podrá favorecer más o menos que los aprendizajes sean significativos, según Ballester (2002, citado por Echarri, 2007):

- a) Recursos de lectura: (a) La prensa, (b) Las revistas, (c) Los libros de texto, (d) Las aventuras, (e) Las biografías, (f) Los cuentos, (g) Las narraciones, (h) Las novelas, (i) La investigación bibliográfica.
- b) Los recursos basados en el trabajo en equipo: (a) Los debates, (b) Las dramatizaciones, (c) La lluvia de ideas, (d) Los juegos, (e) Los juegos de simulación, (f) La mesa redonda.

- c) Los recursos audiovisuales: (a) El magnetófono: la radio y el disco compacto, (b) El DVD: el cine, la televisión, (c) Las diapositivas: El episcopio, (d) El retroproyector, (e) El vídeo: los gráficos, los mapas conceptuales, (f) Los esquemas: los cuadros, los croquis, (g) Los dibujos, (h) Los cómics: los planos, los mapas, los atlas, (i) Las pizarras: los tableros didácticos, los carteles, (j) Los murales, (k) Las fotocopias, (l) Las láminas: las postales, los pósters, las caricaturas, los chistes, (m) Las fotografías, (n) Los álbumes: los folletos, las maquetas, el teléfono, el fax, los montajes audiovisuales, el diaporama, (o) Los programas informáticos, (p) El CD-Rom: las presentaciones multimedia, (q) Internet.
- d) Los recursos del medio: (a) El medio, (b) El trabajo de campo, (c) Las salidas, (d) Las visitas, (e) Las excursiones, (f) Los itinerarios, (g) Los viajes de estudio, (h) Los servicios educativos.
- e) Otros recursos: (a) Las exposiciones orales, (b) Las conferencias, (c) Los informes, (d) Las exposiciones, (e) Los experimentos, etc. (Echarri, 2007)

2.2.2.3.6 Estrategias para un aprendizaje significativo

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos, enlazándolo con medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica. (Díaz-Barriga & Hernández, 2010)

Según Díaz-Barriga & Hernández (2010) se deben tener en consideración cinco aspectos para determinar qué estrategia es la indicada: (a) Considerar características generales de los alumnos. (b) Tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular. (c) la intencionalidad o meta que se desea lograr y actividades cognitivas y pedagógicas que debe realizar el alumno para conseguirla. (d) Vigilancia constante del proceso de enseñanza. (e) Determinación del contexto intersubjetivo creado con los alumnos hasta ese momento.

La clasificación de estrategias son (Díaz-Barriga & Hernández, 2010):

- a) Estrategias para activar o generar conocimientos previos. Estrategias dirigidas para activar los saberes previos y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevo aprendizaje. Estas son de tipo preinstrumental, y se recomienda usarlas al inicio de la sesión, episodio o secuencia educativa.
- b) Estrategias para orientar y guiar a los aprendices sobre aspectos relevantes de los contenidos de aprendizaje. Son de exclusiva aplicación para mantener la atención de los aprendices durante una sesión o discurso o texto. Estas son de tipo coinstrumental dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los

alumnos en que conceptos o ideas focalizar los procesos de atención y codificación.

- c) Estrategias para mejorar la codificación (elaborativa) de la información a aprender presenta una mayor conceptualización o riqueza elaborativa para que los aprendices asimilen mejor, tales puede ser información gráfica.
- d) Estrategias para organizar la información nueva por aprender. Tales estrategias proveen de una mejor organización de las ideas contenidas en la información.
- e) Estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que se ha de aprender. Son estrategias para crear enlaces adecuados entre los conocimientos previos y la información nueva a aprender, asegurando una mayor significatividad de los aprendizajes logrados, se le denomina construcción de conexiones externas. Por medio de los organizadores previos y las analogías. (Díaz-Barriga & Hernández, 2010)

2.2.3 Aprendizaje lógico matemático

2.2.3.1 Aprendizaje y matemáticas

Según Brousseau (1998, citado por Chamorro, 2005), indica:

Saber matemáticas no es solamente saber definiciones y teoremas para reconocer la ocasión de utilizarlos y aplicarlos, es ocuparse de problemas» que, en un sentido amplio, incluye tanto encontrar buenas preguntas como encontrar soluciones. Una buena reproducción, por parte del alumno, de la actividad matemática exige que este intervenga en dicha actividad, lo cual significa que formule enunciados y pruebe proposiciones, que construya modelos, lenguajes, conceptos y teorías, que los ponga a prueba e intercambie con otros, que reconozca los que están contruidos conforme a la cultura matemática y que tome los que le son útiles para continuar su actividad. (p. 10)

Asimismo, Brousseau (1994, citado por Chamorro, 2005) considera:

Enseñar un conocimiento matemático concreto es, en una primera aproximación, hacer posible que los alumnos desarrollen con dicho conocimiento una actividad de creación matemática en el sentido anterior. El profesor debe imaginar y proponer a los alumnos situaciones matemáticas que ellos puedan vivir, que provoquen la emergencia de genuinos problemas matemáticos y en las cuales el conocimiento en cuestión aparezca como una solución óptima a dichos problemas, con la condición adicional de que dicho conocimiento sea construible por los propios alumnos. La gestión de una enseñanza de las matemáticas que dé respuesta a este modelo de actividad matemática queda bajo la responsabilidad del profesor, y no es nada nuevo el afirmar que constituye uno de los más importantes problemas a los que se enfrenta la Didáctica de las Matemáticas. (p. 27)

En síntesis, es clave en la educación infantil, el medio que está constituido por situaciones que permitan a los niños «jugar y trabajar para aprender». El diseño de estas situaciones no es

una tarea trivial ni espontánea, sino que implica un serio trabajo de ingeniería didáctica ajustado a modelos teóricos que controlan su validez y pertinencia para el aprendizaje de las matemáticas. (Chamorro, 2005)

2.3 Definición de términos (marco conceptual)

2.3.1 Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas implican visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. Orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un clima lúdico (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje). (Domínguez, 2015)

2.3.1.1 Planificación de las estrategias lúdicas

Planificar el juego, permite al niño establecer relaciones entre aquello que piensa y lo que quiere hacer, poniendo en práctica sus experiencias aprendidas. Asimismo, comprende el tiempo anticipándose a las acciones que realizará posteriormente, se ejercita en la toma de decisiones y asume cierto control sobre sus propias acciones, verbaliza sus ideas con claridad para ser comprendido, escucha y acepta las propuestas de sus compañeros. Lo más sustantivo es que nace un proyecto en conjunto que iniciará a los estudiantes en el trabajo cooperativo en el intercambio de puntos de vista y la organización propia de la actividad (Franco, 2013).

2.3.1.2 Organización de las estrategias lúdicas

Este segundo momento se da en proceso, a fin de brindar un espacio donde los niños puedan tomar decisiones eligiendo el sector donde van a trabajar, estableciendo acuerdos o en todo caso recordándolos a fin de realizar la actividad en un marco de confianza y respeto. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización de cada uno de estos sectores (MINEDU, citado en Otero, 2015)

2.3.1.3 Ejecución de las estrategias lúdicas

Es el momento central del proceso basado en el juego libre. Aquí se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los

hechos. No siempre lo planificado se lleva a cabo exactamente (MINEDU, citado en Otero, 2015).

2.3.1.4 Orden de las estrategias lúdicas

Este momento puede llegar a ser una actividad mecánica de disponer y colocar las cosas en su lugar, si es que no se rescata la posibilidad de que los niños también realicen aprendizajes durante el orden. Ordenar implica la formación de hábitos de aseo, de orden y cuidado de los materiales: pero además, es necesario considerarlo como un momento que genera oportunidades para que el estudiante desarrolle por ejemplo, su coordinación motora fina, establezca relaciones, haga clasificaciones, seriaciones y realice otras habilidades más (Otero, 2015).

2.3.1.5 Socialización de las estrategias lúdicas

Es el momento donde los niños comentan lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron en el sector donde se desarrollaron, teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego. Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás (Otero, 2015).

2.3.1.6 Representación de las estrategias lúdicas

En este momento los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso sea ejecutado todos los días. En todo su proceso esta propuesta es una fuente en el desarrollo de la comunicación de los estudiantes (MINEDU, citado en Otero, 2015).

La docente tomará en cuenta cómo se muestran, cuáles y como son sus juegos, que pudieran estar expresando sus necesidades, preocupaciones intereses y gustos propios e inclusive sus conflictos personales o familiares (MINEDU, citado en Otero, 2015).

2.3.2 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo ocurre a través de la interacción de los conocimientos factuales y conceptos con la nueva información que ya existen en la estructura cognitiva. (Ausubel, 1968)

Según Novack y Gowin (1984; citado por Posada, 2014), hablar de aprendizaje significativo implica enfatizar en el proceso de construcción de significados como núcleo del proceso de enseñanza - aprendizaje que depende de cada alumno que aprende, el cual establece relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conceptos nuevos y los que ya sabe. De tal forma

que el aprendizaje es una actividad individual mientras que los significados sí se pueden compartir e intercambiar, es un generar continuo en una secuencia de aprendizaje de eslabón a eslabón de manera interpretativa individual.

2.3.2.1 Asimilación

Consiste en que el alumno recuerda sus conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material, se motiva y compromete con su propio proceso de construcción del conocimiento e interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales propuestos (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.3.2.2 Acomodación

Implica que el alumno a través de las experiencias grupales, personales y poniendo en marcha sus esquemas mentales internos existentes, redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos como algo importante, valioso y significativo para él (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.3.2.3 Conservación

Consiste en que el alumno amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos y elabora organizadores gráficos para guardar en su memoria de largo plazo, de una manera ordenada y fácil de recordar, la nueva información aprendida (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.3.2.4 Aplicación

Implica que el alumno pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares y generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

2.3.2.5 Transferencia

Consiste en que el alumno aplica de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades que va aprendiendo en sus clases para resolver situaciones nuevas, en situaciones de la vida diaria diferentes a las actividades escolares y es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos y habilidades cada vez más amplios (Tecnológico de Monterrey, s.f.).

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Definición de Variables

La presente investigación tiene por propósito determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. En ese sentido la investigación toma como variables de investigación a las estrategias lúdicas y la resolución de problemas matemáticos.

3.2 Operacionalización de variables

3.2.1 Variables

Tal como se señaló en la sección anterior, las variables de estudio de la presente investigación son: (a) estrategia lúdica; y (b) aprendizaje significativo. Por tanto, teniendo la investigación un alcance correlacional se procederá a determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

En ese sentido, la operacionalización de las variables de estudio de la presente investigación se presenta en la tablas 1 y 2, respectivamente.

Tabla 1***Definición conceptual y operacional de la variable 1: Estrategia lúdica.***

Variable	Estrategia lúdica
Definición conceptual	Las estrategias lúdicas implican visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. Orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un clima lúdico (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje). (Domínguez, 2015)
Definición operacional	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Planificación ◇ Organización ◇ Ejecución ◇ Orden ◇ Socialización ◇ Representación

Fuente: Rutas de Aprendizaje

Tabla 2***Definición conceptual y operacional de la variable 2: Aprendizaje significativo.***

Variable	Aprendizaje significativo
Definición conceptual	El aprendizaje significativo implica enfatizar en el proceso de construcción de significados como núcleo del proceso de enseñanza - aprendizaje que depende de cada alumno que aprende, el cual establece relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conceptos nuevos y los que ya sabe. De tal forma que el aprendizaje es una actividad individual mientras que los significados sí se pueden compartir e intercambiar, es un generar continuo en una secuencia de aprendizaje de eslabón a eslabón de manera interpretativa individual (Novack y Gowin, 1984, citado en Posada, 2014),
Definición operacional	<ul style="list-style-type: none"> ◇ Asimilación ◇ Acomodación ◇ Conservación ◇ Aplicación ◇ Transferencia

Fuente: Rutas de Aprendizaje

3.2.2 Dimensiones e Indicadores

Las dimensiones e indicadores de la presente investigación se presentan en la tabla 3:

Tabla 3

Dimensiones e Indicadores de la variable de investigación.

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable1: Estrategia lúdica	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa con espontaneidad sus ideas ✓ Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo ✓ Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elige y dice en qué juego va a participar ✓ Explica por qué eligió el juego ✓ Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizarán
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juega libremente utilizando los materiales del juego elegido ✓ Solicita ayuda a la docente cuando es necesario
	Orden	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guarda en su lugar los materiales del juego ✓ Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó
	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa lo que hizo durante la actividad ✓ Expresa lo que más le agradó durante esta actividad ✓ Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad
	Representación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día ✓ Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad. ✓ Expone de manera entendible lo que hizo en el juego elegido.
	Variable2: Aprendizaje significativo	Asimilación
Acomodación		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integra y organiza los nuevos conocimientos. ✓ Redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos.
Conservación		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos. ✓ Incorpora los nuevos aprendizajes.
Aplicación		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incorpora los nuevos aprendizajes. ✓ Generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas.
Transferencia		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria. ✓ Crea su propio aprendizaje. ✓ Es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos.

Fuente: Rutas de Aprendizaje

3.3 Tipo y diseño de la investigación

3.3.1 Tipo

La investigación que se realizó es de tipo básica o pura.

Según el Consejo Nacional de la Universidad Peruana (CONUP), citado por (Caballero, 2013) es: “la que está dirigida hacia un fin netamente cognoscitivo, repercutiendo en unos casos en correcciones, y en otros en perfeccionamiento de los conocimientos, pero siempre con un fin eminentemente perfectible de ellos”. (p.38)

3.3.2 Nivel

El nivel de la investigación fue correlacional.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que los estudios correlacionales tienen por finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables. Para evaluar el grado de asociación entre dos o más variables, en los estudios correlacionales primero se mide cada una de éstas, y después se cuantifican, analizan y establecen las vinculaciones. Tales correlaciones se sustentan en hipótesis sometidas a prueba.

3.3.3 Método y diseño de investigación

- Método

La investigación se desarrolló bajo el método de investigación deductivo.

El método deductivo consiste en tomar conclusiones generales para obtener explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etcétera, de aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares (Bernal, 2010).

- Diseño

El diseño de la investigación fue no experimental, del tipo transaccional o transversal.

El diseño no experimental se trata de estudios en los que no se hace variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que se hace en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para analizarlos (Hernández et al., 2014).

3.4 Hipótesis de la Investigación (opcional según tipo investigación)

3.4.1 Hipótesis general

La estrategia lúdica tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

3.4.2 Hipótesis específicas

HE1: La planificación tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

HE2: La organización tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

HE3: La ejecución tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

HE4: El orden tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

HE5: La socialización tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

HE6: La representación tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

3.5 Población y muestra

3.5.1 Población

Según precisa Bernal, (2006, p.164), la población “es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación”. También se define como el conjunto de todas las componentes de muestreo.

Se ha considerado la población para la investigación a desarrollarse a los niños y niñas de la Institución Educativa “Huellitas de Santa Rosa” de Abancay, que es de 46 niños.

En vista que la población es pequeña, se trabajó con todos los niños y niñas de la Institución Educativa “Huellitas de Santa Rosa” de Abancay. Por tanto, no se utilizó realizó un muestreo para elegir a los elementos de la población para ser estudiados; en su lugar se hizo un trabajo censal.

3.5.2 Ubicación temporal

La unidad de investigación está ubicada en el distrito y provincia de Abancay, departamento de Apurímac, de la I.E.I. N° 220 “Huellitas de Santa Rosa” de Abancay, 2018.

3.6 Procedimiento de la investigación

El diseño estadístico se realizó mediante el Análisis Estadístico de Correlación de las Dimensiones de la Variable 1 con la Variable 2, que logrará el nivel de correlación, el coeficiente de determinación, y mediante la distribución Beta se explica la contribución de cada dimensión en las variables de aprendizaje significativo de lógica matemática de los niños.

Los datos obtenidos se efectuaron mediante la aplicación de las técnicas e instrumentos antes indicados, para luego ser analizados e incorporados al programa computarizado SPSS y para la contrastación de hipótesis se hará la prueba con la correlación lineal. El análisis de datos descriptivos se efectuará con la aplicación del Excel.

3.7 Material de investigación

3.7.1 Instrumentos de investigación

3.7.1.1 Técnicas

La técnica de investigación que fue empleada en la presente investigación fue:

- La observación.

3.7.1.2 Instrumentos

El instrumento de investigación que fue empleado en la presente investigación fue:

- La lista de cotejo

3.7.2 Diseño de material de investigación

La presente investigación utilizó información proveniente de fuentes primarias. La técnica de investigación que se empleó para recolectar la información fue la observación.

Respecto a la información proveniente de fuentes primarias, se administrarán como instrumento de recolección de datos, dos listas de cotejo, que fueron aplicadas a los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

El primer instrumento, denominado Lista de Cotejo 1, fue aplicado a los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018 para obtener datos respecto a cómo desarrollan las estrategias lúdicas en aula planteadas por el docente para desarrollar los contenidos de pensamiento matemático. La ficha consta de 6 bloques y 16 ítems.

El segundo instrumento, denominado Lista de Cotejo 2, fue aplicado a los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018 para obtener datos respecto al logro de los aprendizajes sobre los contenidos de pensamiento matemático desarrollados por medio de las estrategias lúdicas planteadas por el docente. La ficha consta de 5 bloques y 12 ítems.

3.8 Plan de tratamiento de datos

3.8.1 Técnicas estadísticas

En la presente investigación para el análisis de datos, se aplicó la estadística descriptiva y estadística inferencial.

Por un lado, la estadística descriptiva implica calcular una serie de medidas de estadística descriptiva (así llamadas porque describen las características generales de un conjunto o distribución de puntajes). Estas cifras permiten al investigador obtener una primera impresión exacta del aspecto que presentan los datos (Salkind, 1999). Por otra parte, La estadística inferencial utiliza la teoría matemática de las probabilidades para medir la validez con que se pueden generalizar los resultados obtenidos en una muestra de individuos a toda la población de la que forman parte, contrastar hipótesis y confirmar si los resultados descriptivos obtenidos se deben probablemente al azar o reflejan la existencia de una relación real (Hernández, 2004).

Los estadísticos descriptivos empleados para analizar los datos de la presente investigación fueron: la distribución de frecuencias y las medidas de variabilidad.

Asimismo, la prueba estadística que fue aplicada para realizar el análisis inferencial de los datos, fue la prueba de Spearman.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis de confiabilidad del instrumento

Para medir la fiabilidad del instrumento (entendida como la consistencia interna) se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach.

El Alfa de Cronbach consiste en la correlación inter elementos promedio y asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Los valores de este coeficiente oscilan entre 0 y 1, considerando como criterio general un coeficiente aceptable cuando su valor es igual o superior a 0.70 que equivale a 1.

Tabla 4

Resumen del procesamiento de los casos.

		N	%
Casos	Validos	46	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	46	100,0

- a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento

Tabla 5

Estadísticos de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	Número de elementos
0.996	28

El coeficiente Alfa Cronbach obtenido, para la prueba de confiabilidad del instrumento, resultó igual a 0.996 (con 28 elementos). Este coeficiente señala que el instrumento es sumamente confiable, puesto que alcanzó un valor superior al 0.7.

4.2 Descripción de los resultados

En la presente sección, se presentan los resultados del análisis estadístico descriptivo que se obtuvo a partir de la información obtenida por medio de las fichas de cotejo (ficha de información) a los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

Para el análisis e interpretación de la correlación entre las variables de estudio se utilizó el paquete estadístico SPSS.

4.2.1 Variable 1: Estrategias lúdicas

El desarrollo de las estrategias lúdicas por parte de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positivo.

Se advierte que el 67.4% de los niños desarrollan de manera activa las estrategias lúdicas propuestas por el docente, mientras que el 32.6% no aplica activamente las estrategias lúdicas.

Tabla 6

Variable 1: Estrategias lúdicas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, se reafirma la forma como los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa desarrollan las estrategias lúdicas propuestas por el docente es adecuada.

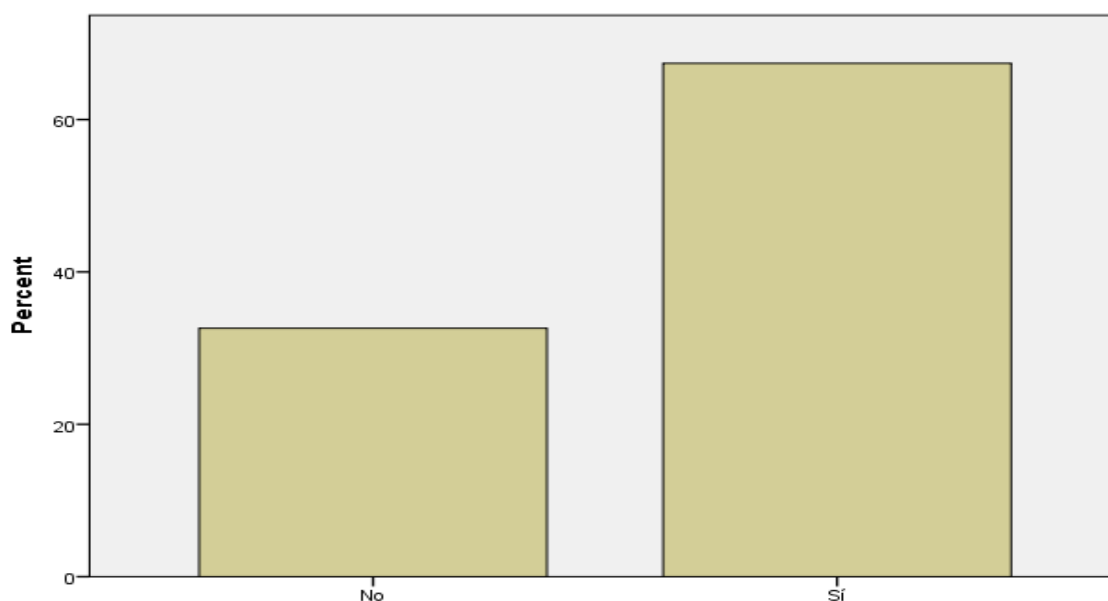


Figura 1

Variable 1: Estrategias lúdicas.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

4.2.1.1 Dimensión 1: Planificación

La participación de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa en la planificación de las estrategias lúdicas es positiva.

Se advierte que el 63.0% de los niños participa de manera activa en la planificación de estrategias lúdicas propuestas por el docente, mientras que solo el 37.0% no participa activamente en la planificación.

Tabla 7

Dimensión 1: Planificación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	37.0	37.0
Sí	29	63.0	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, la participación de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa en la planificación de las estrategias lúdicas propuestas por el docente es adecuada.

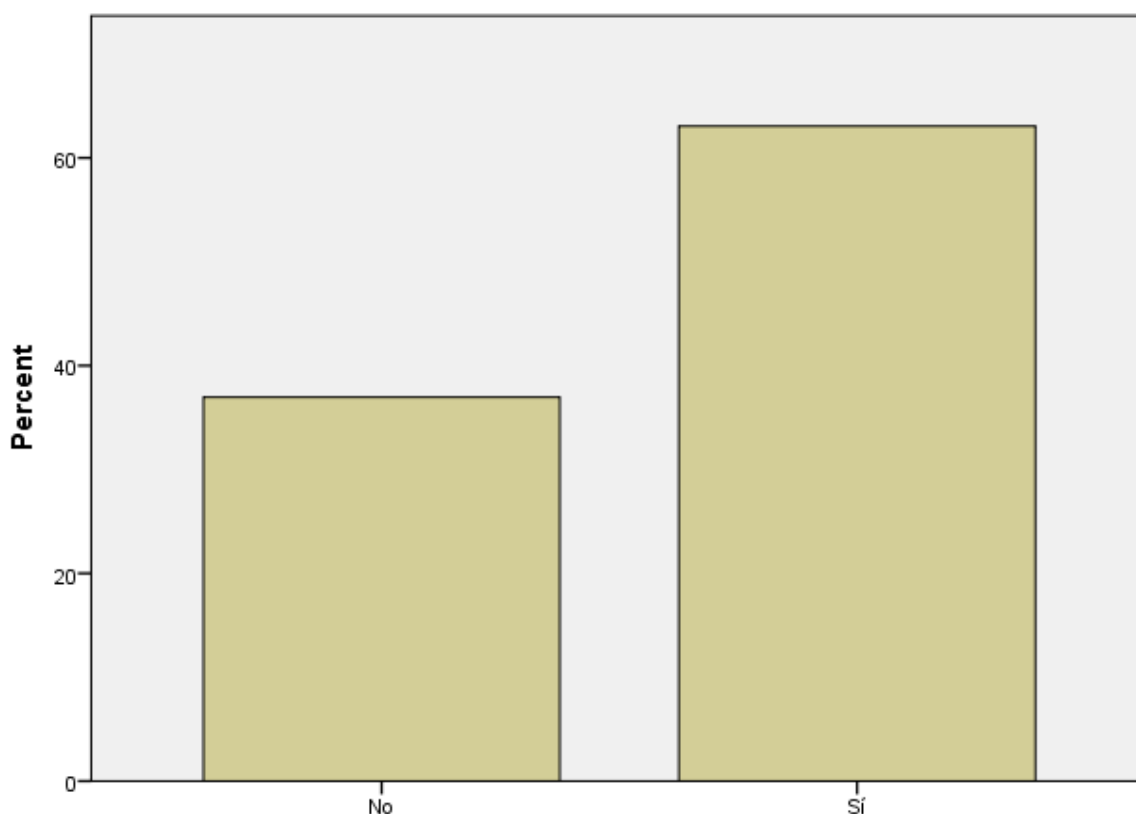


Figura 2

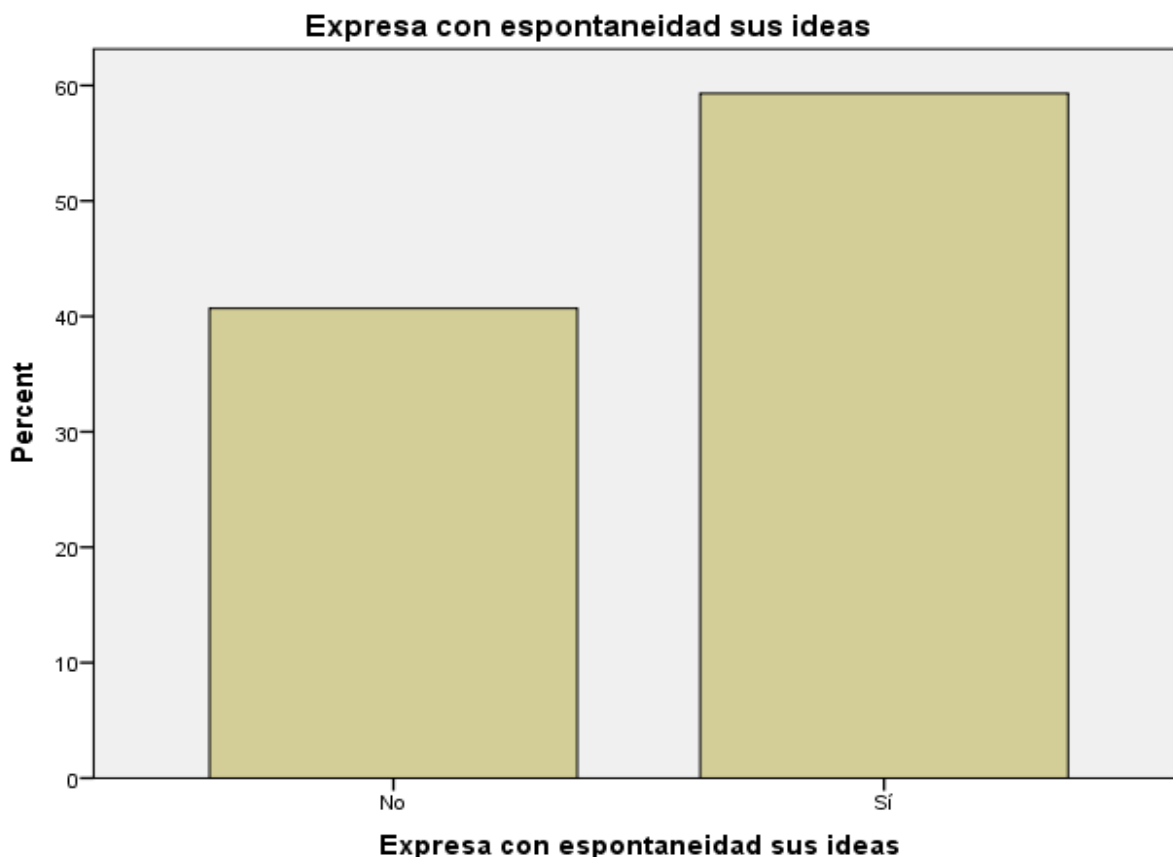
Dimensión 1: Planificación.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 8**Indicador 1: Expresa con espontaneidad sus ideas.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	19	41.3	41.3
Sí	27	58.7	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 3****Indicador 1: Expresa con espontaneidad sus ideas.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

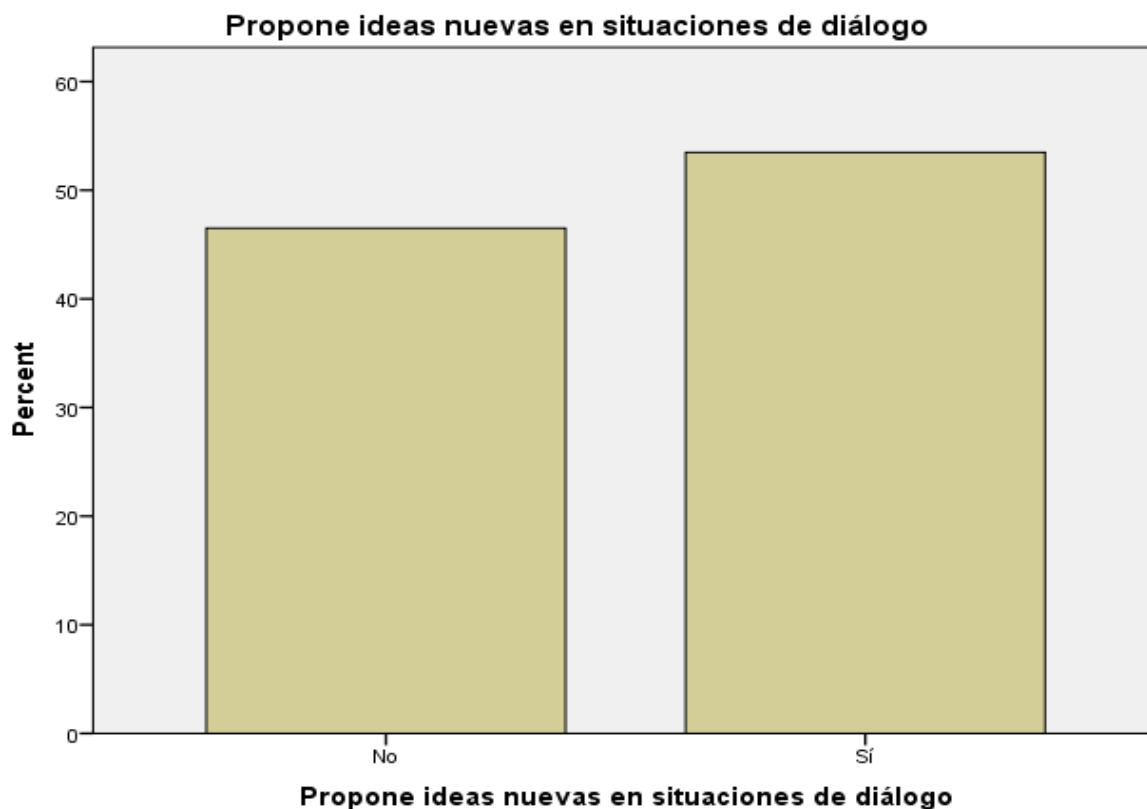
Análisis e interpretación

Se advierte que el 58.7% de los niños expresa con espontaneidad sus ideas con libertad y naturalidad, en el entendido de que el lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva que permite interactuar y aprender además que sirve para expresar sensaciones, emociones, sentimientos, obtener y dar información diversa durante el proceso. Mientras que solo un 41%.3 no expresa libre y espontáneamente sus ideas.

Tabla 9**Indicador 2: Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	22	47.8	47.8
Sí	24	52.2	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 4****Indicador 2: Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.**

Fuente: SPSS 23. Elaboración Propia.

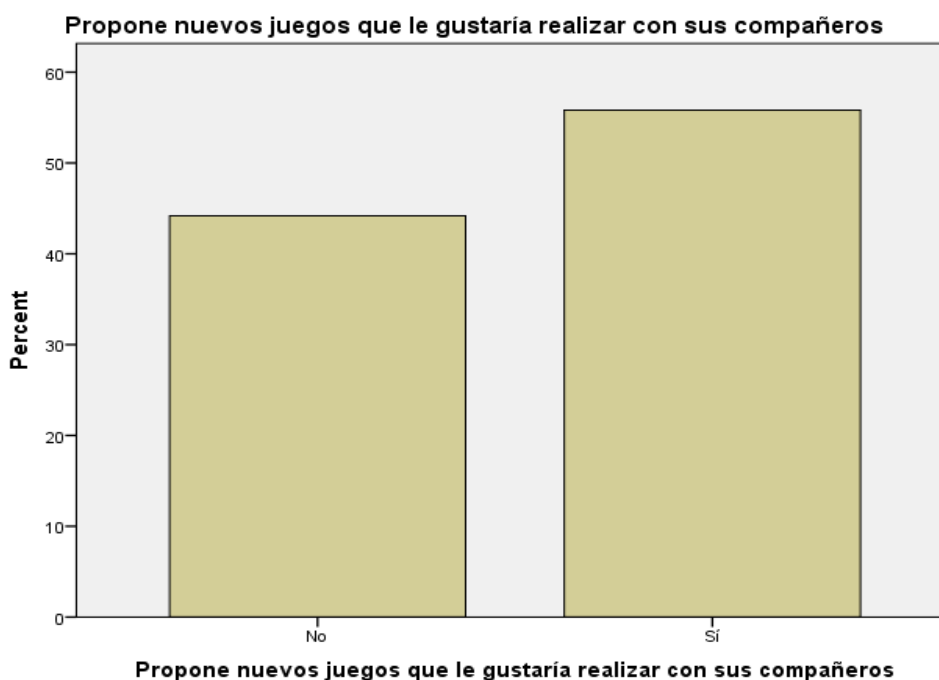
Análisis e interpretación

Se anota que el 52.2% de los niños propone ideas nuevas en situaciones de diálogo, es entonces que, así como la familia, el jardín debe generar variadas experiencias que propicien la expresión ya que es ahí donde el alumno tiene acercamiento con otras personas fuera del ambiente familiar al permitirle interactuar y comunicar con los demás. Mientras que solo un importante 47.8% actúa de modo contrario, situación que preocupa y al mismo tiempo llama la atención, por lo que se deberá de corregir o mejorar el trabajo de motivación en aula.

Tabla 10**Indicador 3: Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	37.0	37.0
Sí	29	63.0	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 5****Indicador 3: Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.**

Fuente: SPSS 23. Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se aprecia que el 63.0% de los niños propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros, de ahí la importancia del juego en el desarrollo del niño, en vista de que el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, por lo que concluimos expresando lo siguiente: el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprende a conocer la vida jugando. Solo un 37.0% no proponen nuevos juegos, situación que preocupa a no dudarlo.

4.2.1.2 Dimensión 2: Organización

La participación de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa en la organización de las estrategias lúdicas es positiva.

Se advierte que el 60.9% de los niños participa de manera activa en la organización de estrategias lúdicas propuestas por el docente, mientras que solo el 39.1% no participa activamente en la organización.

Tabla 11

Dimensión 2: Organización.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	18	39.1	39.1
Sí	28	60.9	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, la participación de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas en la organización de las estrategias lúdicas propuestas por el docente es adecuada.

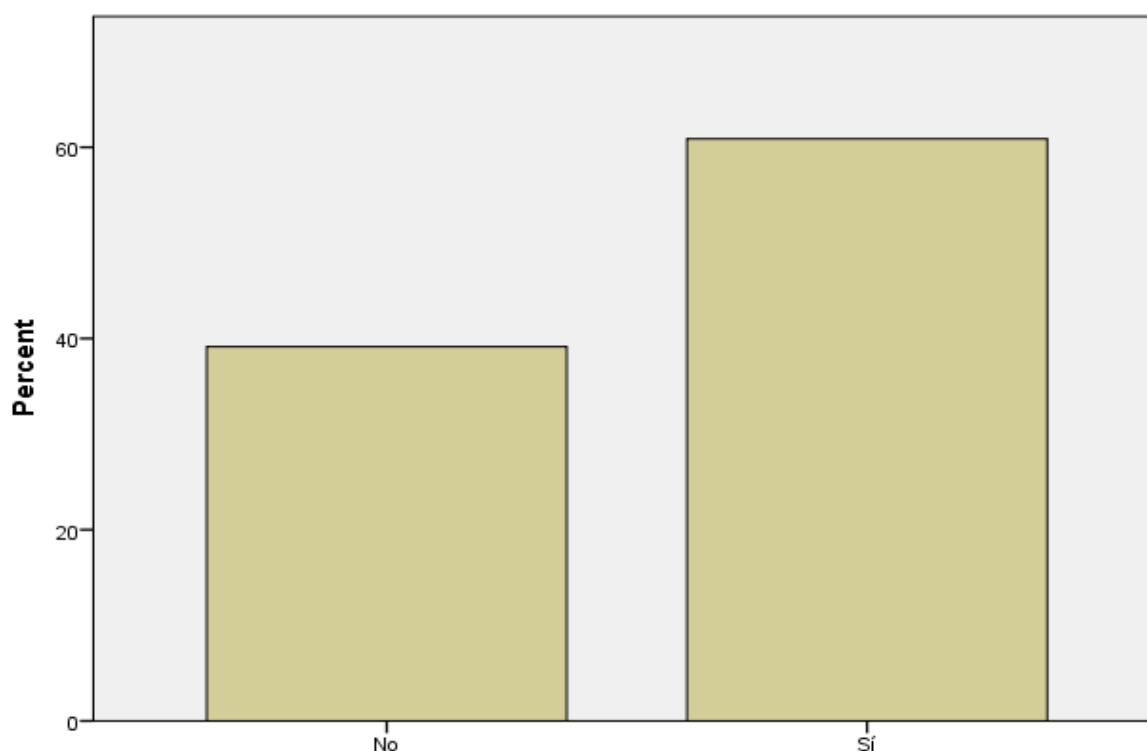


Figura 6

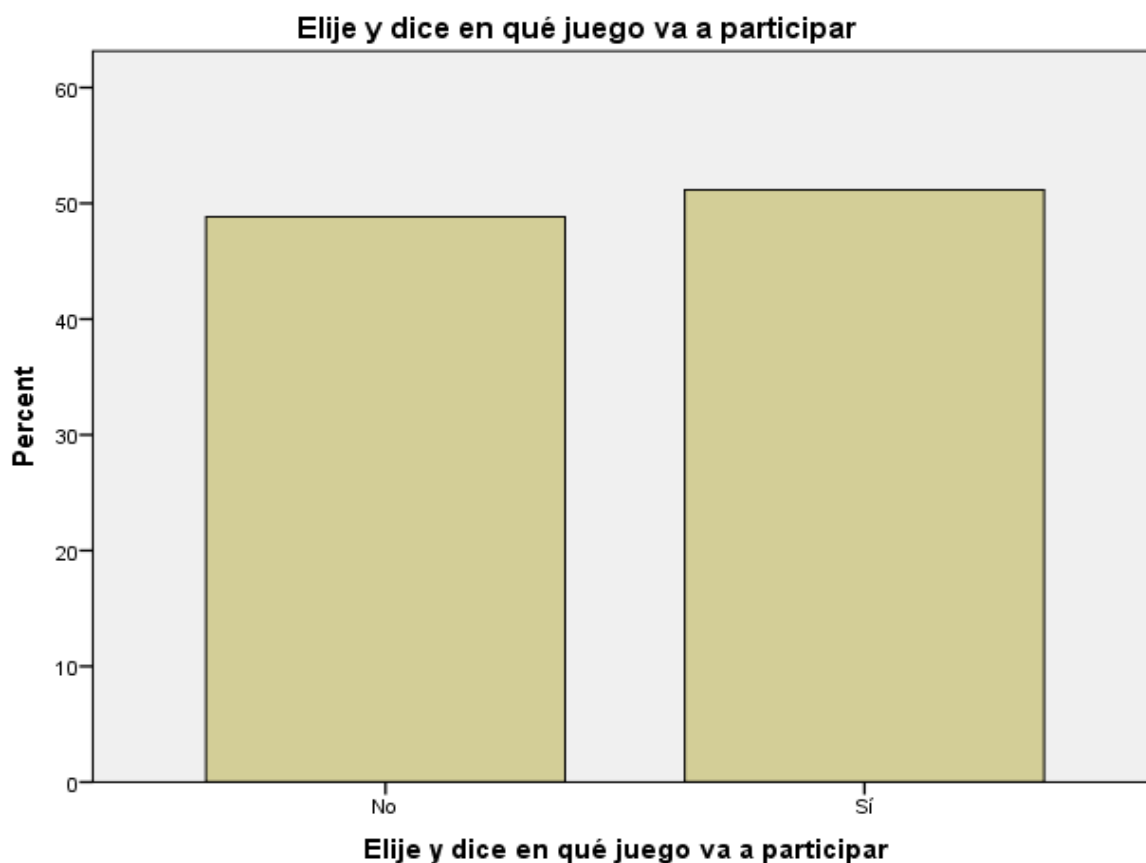
Dimensión 2: Organización.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 12**Indicador 4: Elije y dice en qué juego va a participar.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	36.9	36.9
Sí	29	63.1	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 7****Indicador 4: Elije y dice en qué juego va a participar.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

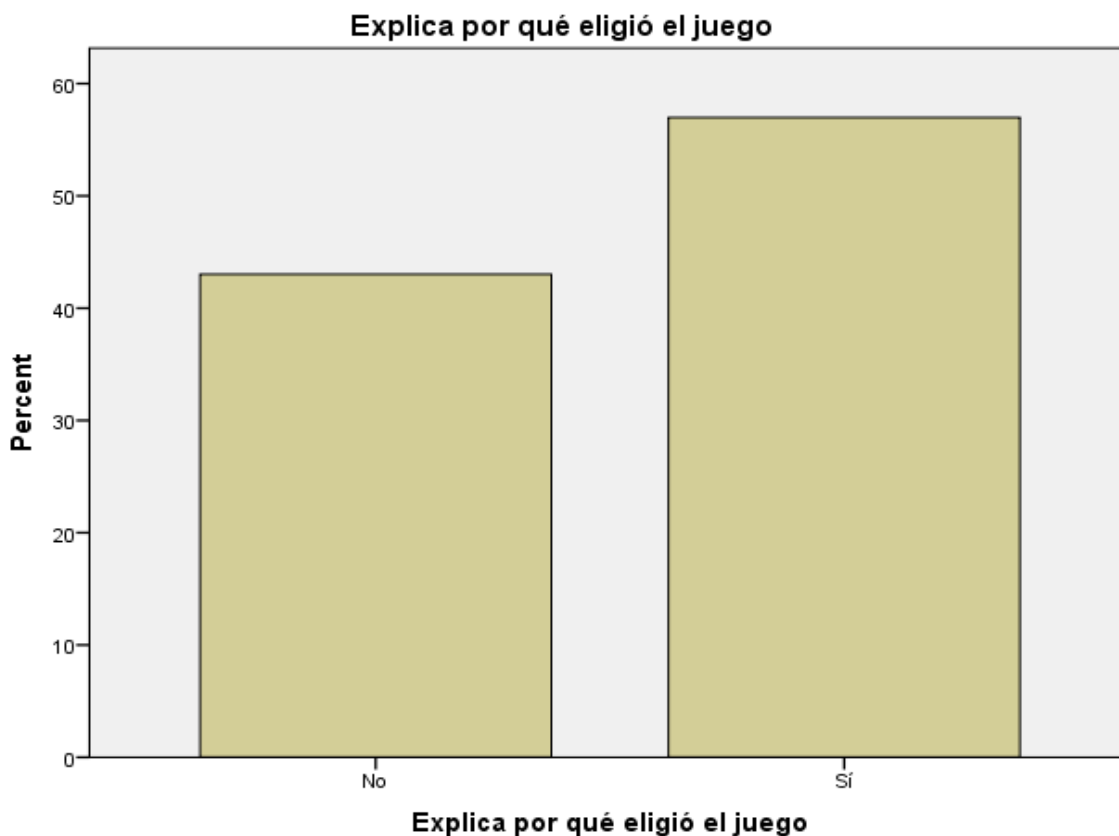
Análisis e interpretación

Se advierte que el 63.1% de los niños elijen y dicen en qué juego van a participar. Los niños casi siempre necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas, de ahí lo importante que significa elegir libremente en qué juegos quieren participar. Solo el 36.9% muestra una actitud contraria.

Tabla 13*Indicador 5: Explica por qué eligió el juego.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	20	43.5	43.5
Sí	26	56.5	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 8***Indicador 5: Explica por qué eligió el juego.*

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se evidencia que el 56.5% de los niños explican por qué eligieron el juego en cuestión. De ahí indica con sus pequeñas expresiones lo importante que significa desarrollar el juego libre en los sectores como un espacio de libertad, espontaneidad y contacto con los elementos de los sectores donde el niño interactúa y desarrolla sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo. Mientras que un 43.5% muestra una actitud contraria, situación que preocupa y que al mismo tiempo hacemos un llamado a los profesores de especialidad generar esos espacios de libertad en la elección de los juegos.

Tabla 14

Indicador 6: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizarán.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	18	39.1	39.1
Sí	28	60.9	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizaran

**Figura 9**

Indicador 6: Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizarán.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se demuestra que el 60.9% de los niños dialogan con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizarán, de ese modo, desarrollando sus habilidades comunicativas mediante el juego espontáneo, los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio. Mientras que un 39.1% muestra una actitud contraria al indicador materia de estudio y análisis.

4.2.1.3 Dimensión 3: Ejecución

La participación de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa en la ejecución de las estrategias lúdicas es positiva.

Se advierte que el 54.3% de los niños participa de manera activa en la ejecución de las estrategias lúdicas propuestas por el docente, mientras que solo el 45.7% no participa activamente en la ejecución.

Tabla 15

Dimensión 3: Ejecución.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	21	45.7	45.7
Sí	25	54.3	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, la participación de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa en la ejecución de las estrategias lúdicas propuestas por el docente es adecuada.

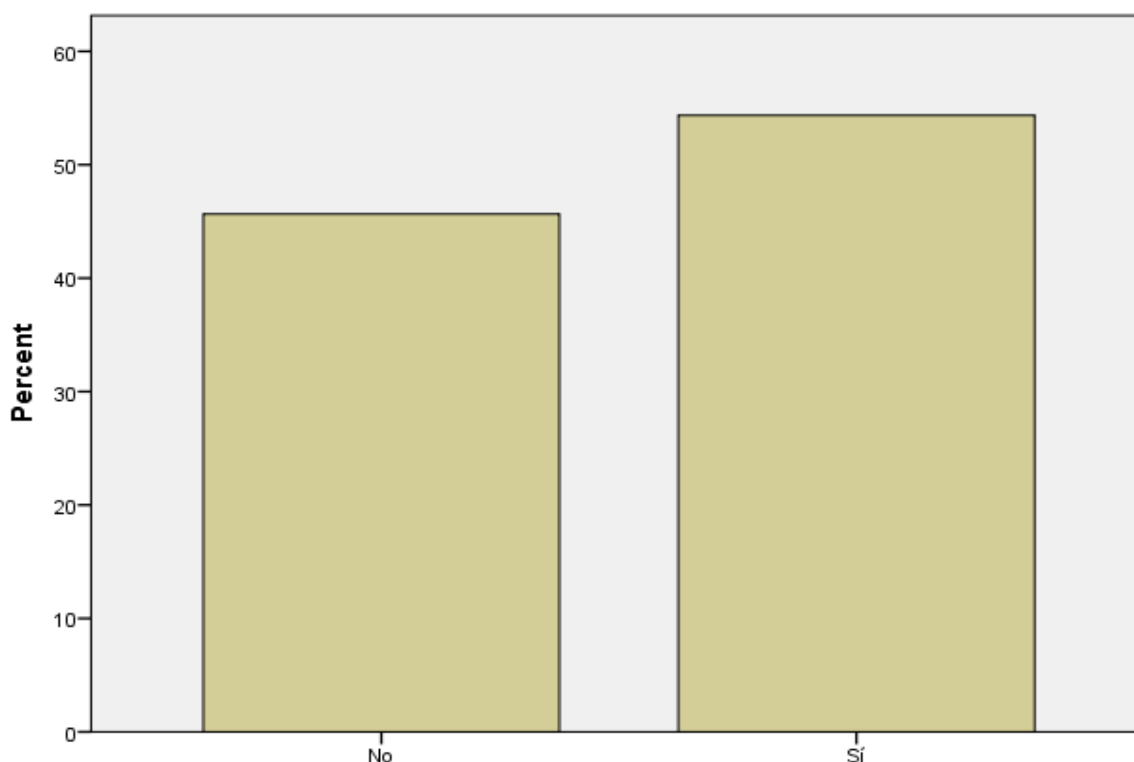


Figura 10

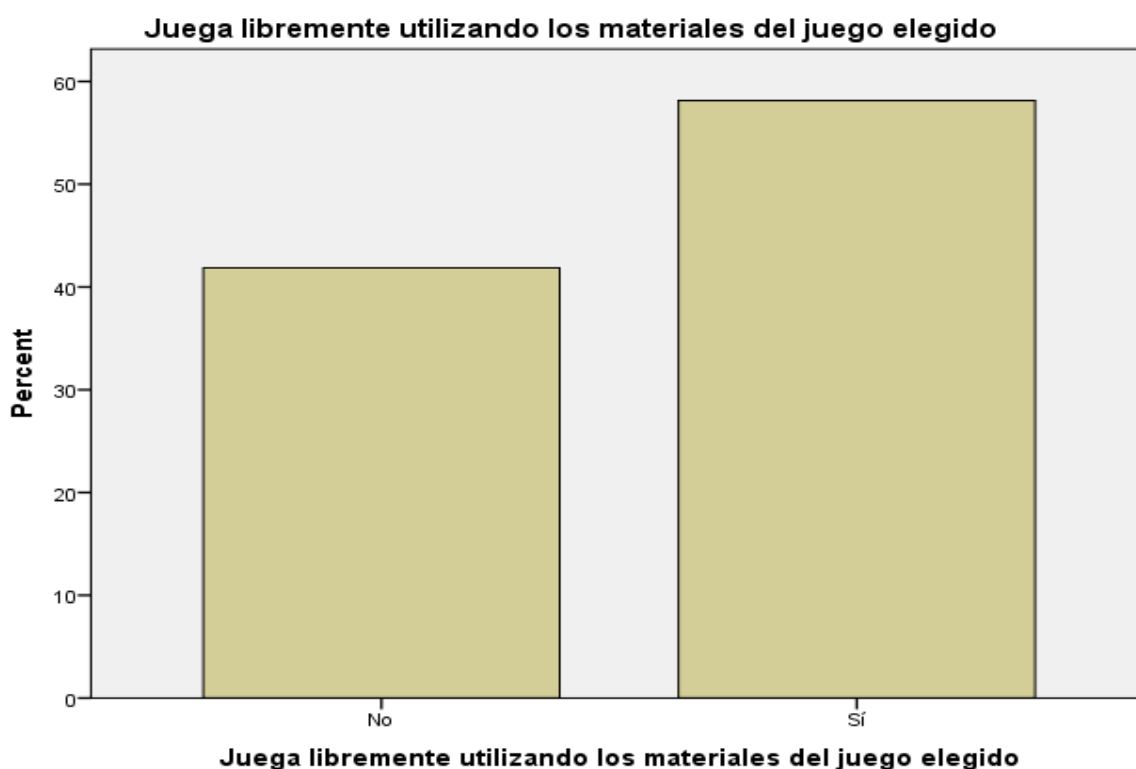
Dimensión 3: Ejecución.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 16**Indicador 7: Juega libremente utilizando los materiales del juego elegido.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	20	43.5	43.5
Sí	26	56.5	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 11****Indicador 7: Juega libremente utilizando los materiales del juego elegido.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se demuestra que el 56.5% de los niños juegan libremente, utilizando los materiales del juego elegido, de ahí que el mundo de los niños resulta complejo y al mismo tiempo importante para el estudio que desarrollamos. En sus juegos, los niños de 4 y 5 años abordan ideas que son importantes en su vida; juegan a explorar su mundo interior tanto como el mundo de fuera, a controlar sus emociones. Mientras que un 43.5% muestra una actitud contraria al indicador; situación que por lo importante en el porcentaje que representa, debe conducirnos a revertir dicho resultado de campo.

Tabla 17**Indicador 8: Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	22	47.8	47.8
Sí	24	52.2	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 12****Indicador 8: Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se evidencia que el 52.2% de los niños solicitan ayuda a la docente cuando es necesario, más aún tratándose de los juegos simbólicos, por ejemplo, por lo que los niños llevan a sus juegos los acontecimientos de la vida diaria junto con las historias y los cuentos que han oído. Jugar incluye pensar acerca de dos realidades básicas, la realidad del mundo exterior, de los sitios, las cosas y la gente; y la realidad del mundo interior, el mundo de la imaginación, la memoria las ideas, los sentimientos, un mundo que está tan lleno de personajes imaginarios como el mundo exterior está llenos de personajes de verdad. Un 47.8% muestra una actitud contraria al indicador; situación que nos hace pensar que muchos se valen por sí solos o finalmente no requieren ayuda.

4.2.1.4 Dimensión 4: Orden

El orden con el que los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa participan en el desarrollo de las estrategias lúdicas es positiva.

Se advierte que el 65.2% de los niños participa de manera ordenada en el desarrollo de las estrategias lúdicas propuestas, mientras que solo el 34.8% no participa de manera ordenada.

Tabla 18

Dimensión 4: Orden.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	16	34.8	34.8
Sí	30	65.2	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa participan de manera ordenada en el desarrollo de las estrategias lúdicas propuestas por el docente.

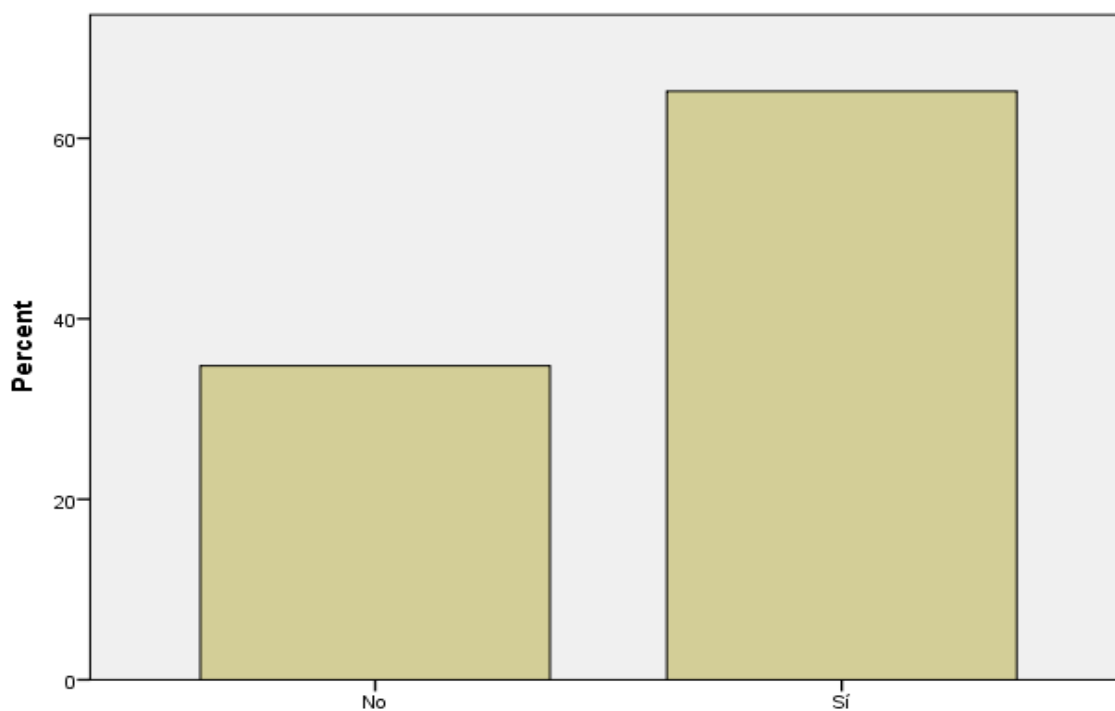


Figura 13

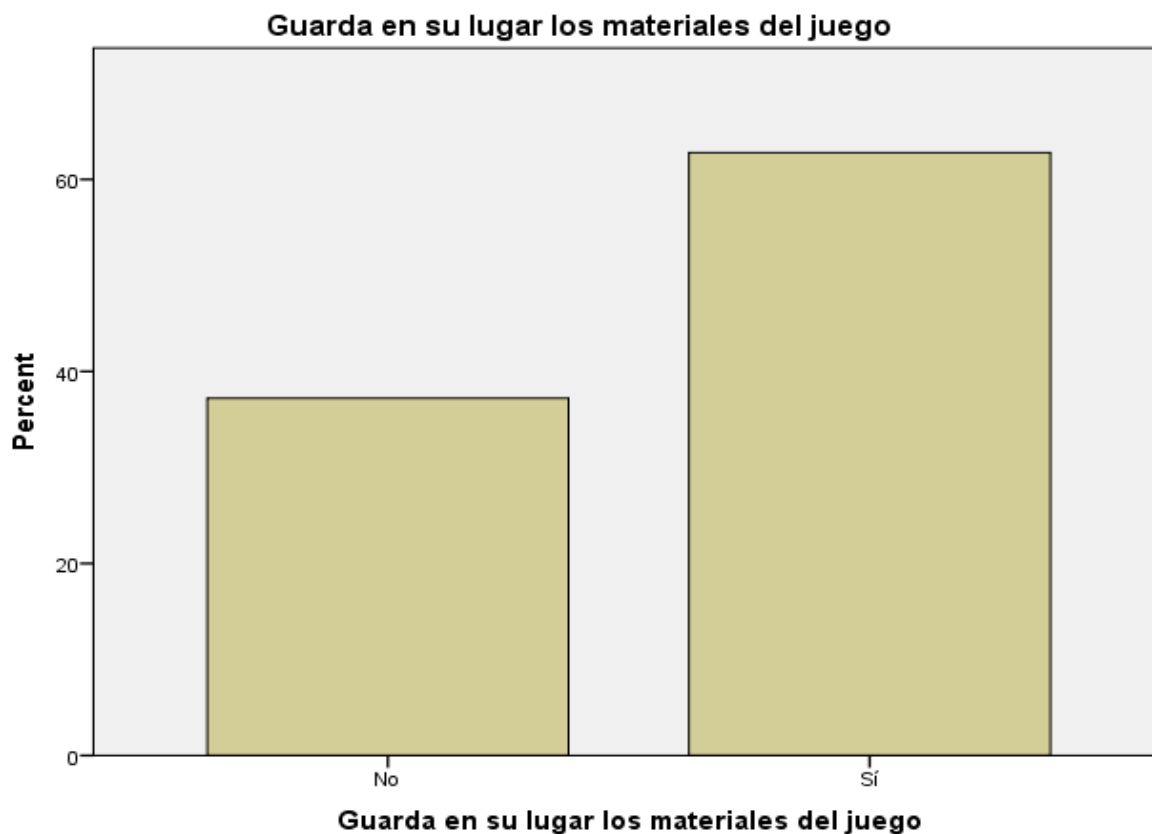
Dimensión 4: Orden.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 19*Indicador 9: Guarda en su lugar los materiales del juego.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No		17	37.0	37.0
Sí		29	63.0	100.0
Total	46	100.0		

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 14***Indicador 9: Guarda en su lugar los materiales del juego.*

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

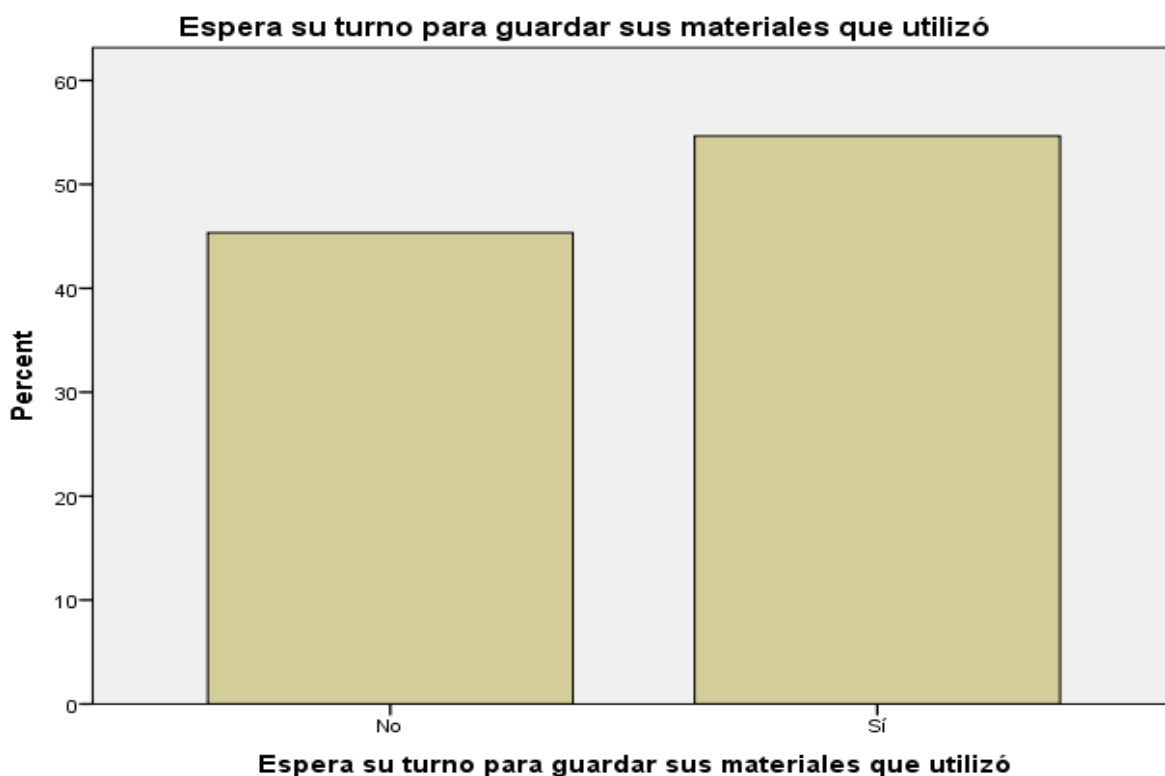
Análisis e interpretación

Se evidencia que el 63.0% de los niños guarda en su lugar los materiales usados para el juego, ello demuestra que las actividades antes, durante y después del desarrollo de clase, son bien aprendidas por los niños y que la profesora de aula evidencia un manejo positivo de buenos hábitos de orden y aplicación de cumplimiento de normas. Un 37.0% muestra una actitud contraria al indicador; situación que nos hace pensar que muchos niños se resisten a cultivar los hábitos del orden.

Tabla 20**Indicador 10: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 15****Indicador 10: Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede apreciar que el 67.4% de los niños espera su turno para guardar los materiales que utilizó durante el juego. Este hábito positivo está muy relacionado con el indicador anterior, ratificándose que el trabajo de la profesora de aula se evidencia y refleja un manejo positivo de buenos hábitos de orden y aplicación de cumplimiento de normas. Un 32.6% muestra una actitud contraria al indicador; situación que nos hace pensar que muchos niños se resisten a cultivar los hábitos del orden.

4.2.1.5 Dimensión 5: Socialización

La socialización de las estrategias lúdicas por parte los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positiva.

Se advierte que el 69.6% de los niños logra socializar las estrategias lúdicas propuestas por el docente, mientras que solo el 30.4% no logra socializar las estrategias lúdicas.

Tabla 21

Dimensión 5: Socialización.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	14	30.4	30.4
Sí	32	69.6	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa socializan de manera adecuada las estrategias lúdicas propuestas por el docente

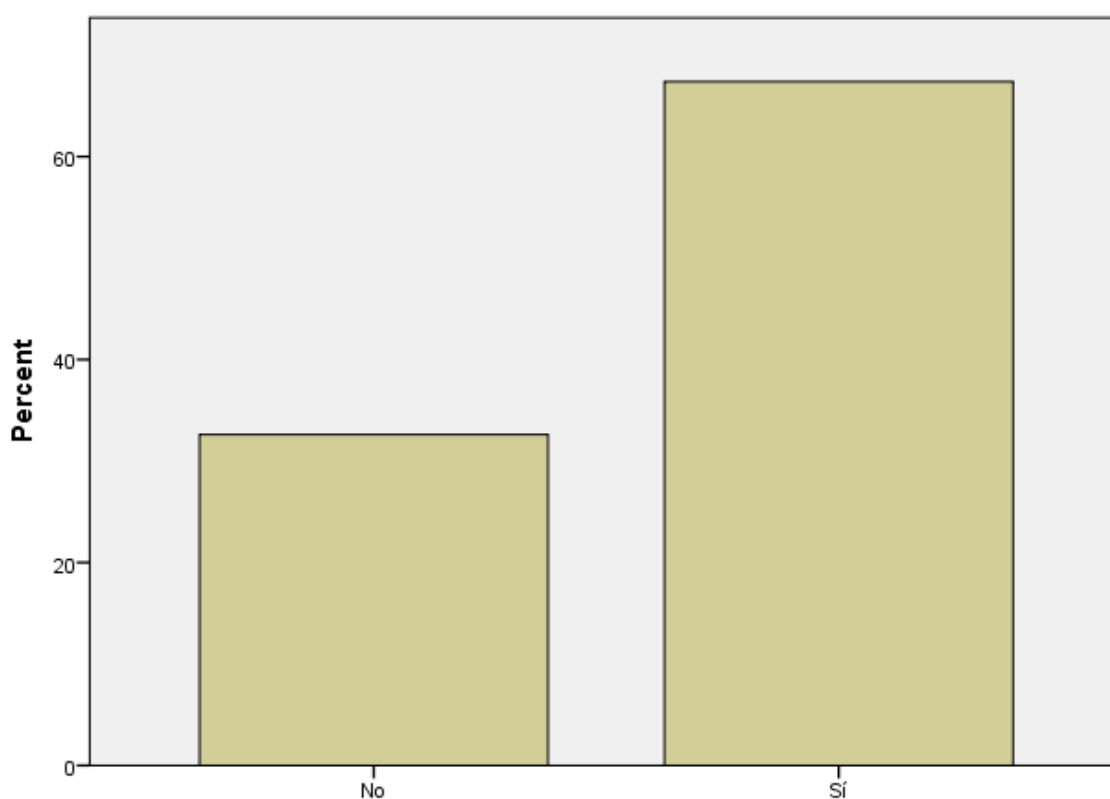


Figura 16

Dimensión 5: Socialización.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 22**Indicador 11: Expresa lo que hizo durante la actividad.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	13	28.3	28.3
Sí	33	71.7	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 17****Indicador 5: Expresa lo que hizo durante la actividad.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede evidenciar con mucha notoriedad que el 71.7% de los niños expresan lo que hicieron durante la actividad con otros niños, debemos de tener en cuenta que los niños aprenden absorbiendo información a través de las interacciones diarias y de las experiencias que tienen, no solo con nosotros sino también con otros adultos, miembros de la familia, otros niños y el mundo. Un 28.3% muestra una manera contraria al indicador; situación que nos hace pensar que muchos niños se resisten a cultivar la comunicación efectiva.

Tabla 23**Indicador 12: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	37.0	37.0
Sí	29	63.0	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 18****Indicador 12: Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede evidenciar con mucha notoriedad que el 63.0% de los niños expresan lo que más le (s) agradó durante la actividad desarrollada con otros niños, este indicador está muy relacionada con la anterior, por tanto; debemos de tener en cuenta al igual que en el anterior indicador, que los niños aprenden absorbiendo información a través de las interacciones diarias y de las experiencias que tienen, no solo con nosotros sino también con otros adultos, miembros de la familia, otros niños y el mundo. Un 37.0% muestra una manera contraria al indicador; situación que nos hace pensar que muchos niños se resisten a cultivar la comunicación oportuna.

Tabla 24**Indicador 13: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	18	39.1	39.1
Sí	28	60.9	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 19****Indicador 13: Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede comprobar con mucha boga que el 60.9% de los niños expresan lo que menos le agradó durante la actividad desarrollada con otros niños, este indicador también está muy relacionada con la anterior, por tanto; debemos de tener en cuenta al igual que en el anterior indicador, que mientras el niño juega explora la realidad. Prueba estrategias distintas para operar sobre dicha realidad. Prueba alternativas para cualquier dilema que se le plantee en el juego y este hecho le conduce a expresar lo que le agrada o desagrada. Un 39.1% muestra una manera contraria al indicador; situación que nos debe conducir a reflexionar en cómo desarrollar estrategias para que los muchos niños entiendan de la importancia de la comunicación en el proceso de interacción.

4.2.1.6 Dimensión 6: Representación

La representación por parte de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa de las estrategias lúdicas es positiva.

Se advierte que el 63.1% de los niños logra representar las estrategias lúdicas propuestas por el docente, mientras que solo el 36.9% no logra representar las estrategias lúdicas.

Tabla 25

Dimensión 6: Representación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	36.9	36.9
Sí	29	63.1	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa representan de manera adecuada las estrategias lúdicas propuestas por el docente es adecuada.

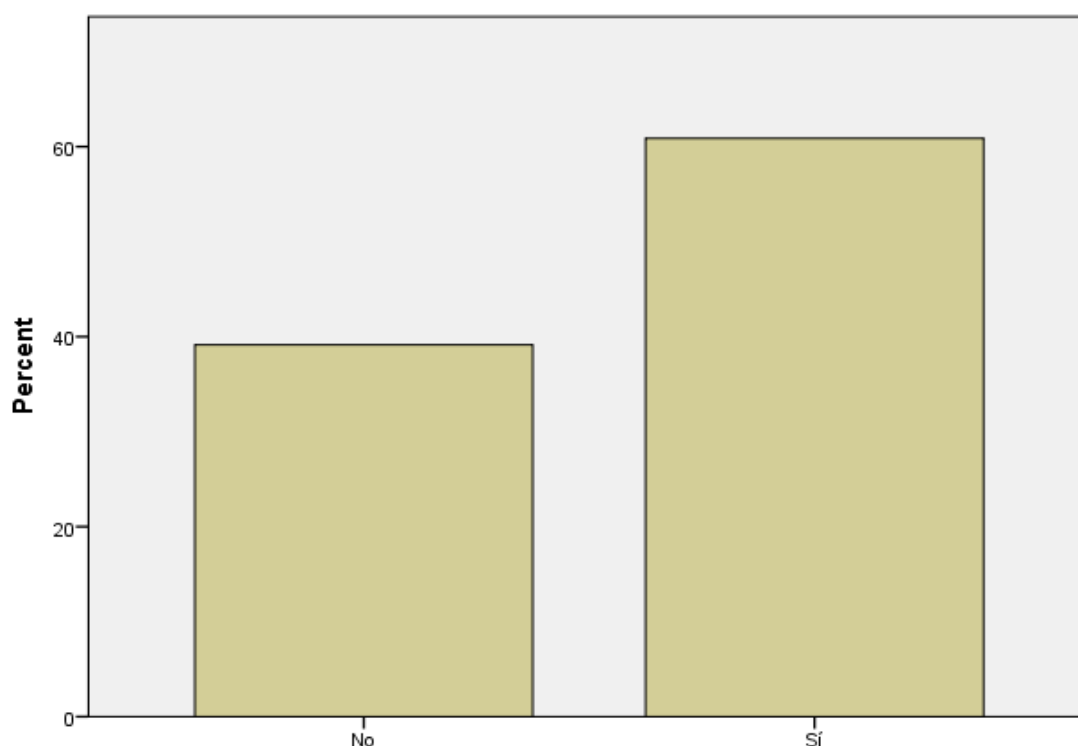


Figura 20

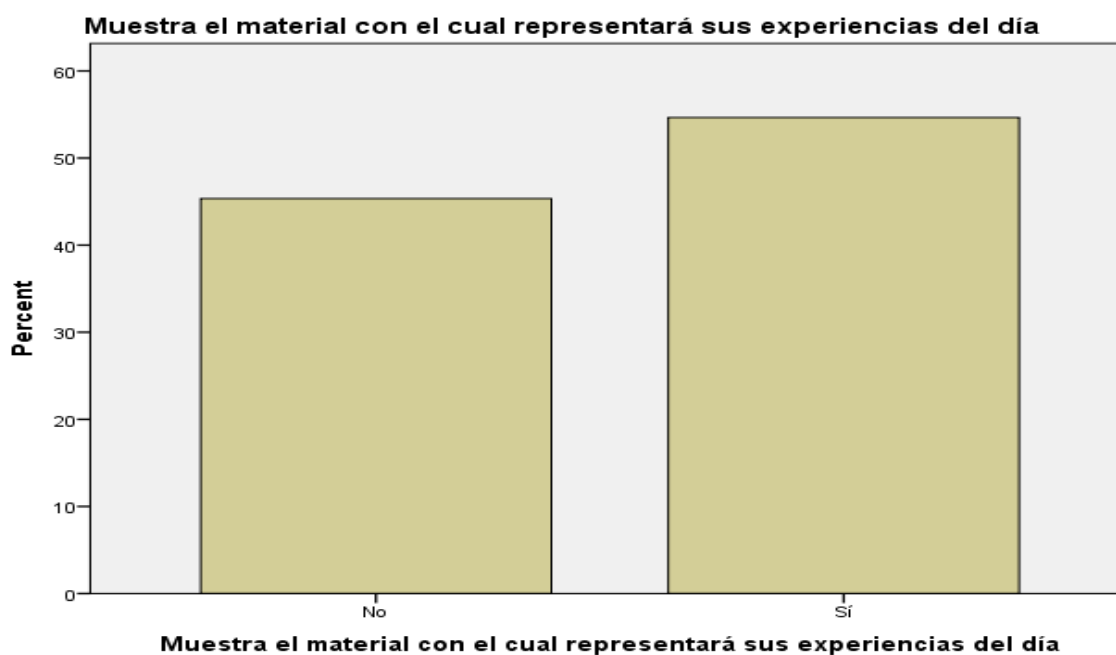
Dimensión 6: Representación.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 26**Indicador 14: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	19	41.3	41.3
Sí	27	58.7	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 21****Indicador 14: Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

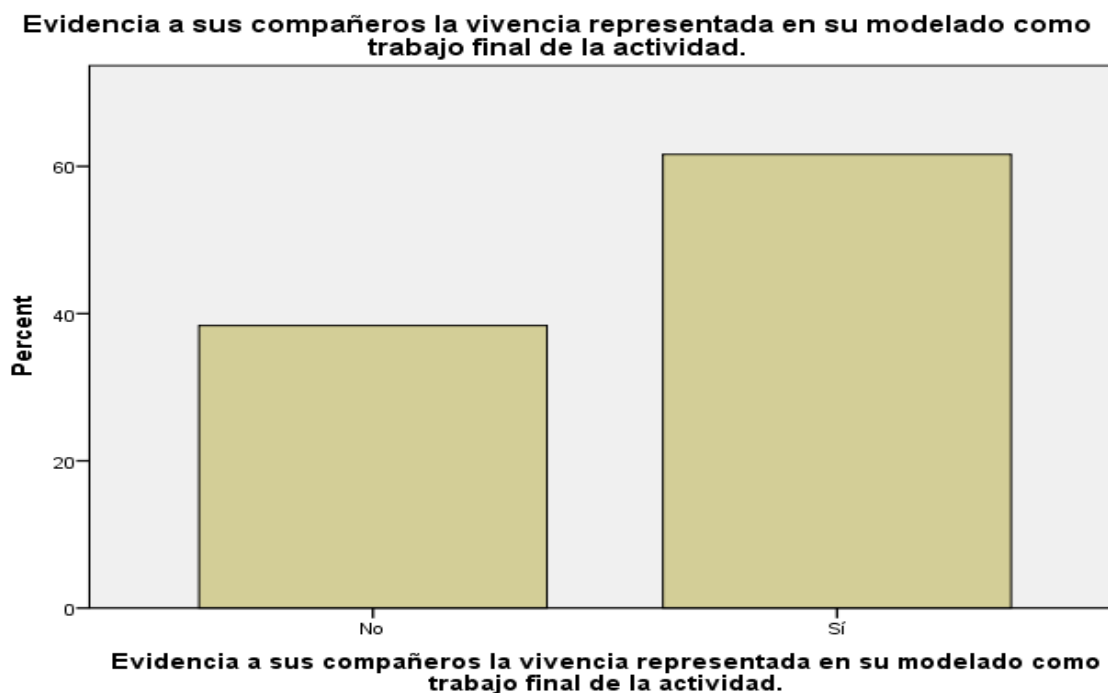
Se puede observar que el 58.7% de los niños muestran el material con el cual representará sus experiencias del día. Situación que permite que el profesor de aula ofrezca situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas para los niños y niñas, dado su carácter lúdico, desafiante y vinculado con su mundo natural. Un 41.3% nos indica con preocupación de manera contraria el tema de los materiales que servirán para representar sus experiencias; situación que nos debe conducir a reflexionar en cómo desarrollar estrategias para que los muchos niños entiendan de la importancia de los materiales en el proceso de la enseñanza-aprendizaje.

Tabla 27

Indicador 15: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	20	43.5	43.5
Sí	26	56.5	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 22**

Indicador 15: Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 56.5% de los niños evidencian a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad. Ello contribuye a la participación activa y autónoma de los niños en sus propios procesos de aprendizaje, dado que los desafía a plantearse interrogantes, a hacer descubrimientos, a crear y anticipar situaciones, a efectuar nuevas exploraciones y abstracciones. Un 43.5% nos muestra con inquietud de manera contraria el tema del modelado, en vista de que ésta actividad no solo permite el desarrollo de la personalidad del niño, fomentando su creatividad, sino que su práctica hace que asimile el sentido tridimensional y espacial a través de las formas, el volumen y las texturas.

Tabla 28**Indicador 16: Expone de manera entendible lo que hizo en el juego elegido.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	18	39.1	39.1
Sí	28	60.9	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 23****Indicador 16: Expone de manera entendible lo que hizo en el juego elegido.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 60.9% de los niños evidencian y exponen de manera entendible lo que hizo en el juego elegido a la profesora como también a sus compañeros. Jugando aprenden a llevarse bien con otros, descubren lo que se sentiría siendo otra persona, aprenden a apreciar lo positivo del dar y del tomar, y este hecho lo manifiestan de manera entendible. Un 39.1% nos indica con preocupación que no están comunicando o exponiendo de modo entendible lo que hicieron.

4.2.2 Variable 2: Aprendizaje significativo

El logro del aprendizaje significativo de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positivo.

Se advierte que el 69.6% de los niños logra un aprendizaje significativo importante de los contenidos planteados en las estrategias lúdicas, mientras que solo el 29.1% no logra un aprendizaje significativo importante de los contenidos planteados.

Tabla 29

Variable 2: Aprendizaje significativo.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	14	30.4	30.4
Sí	32	69.6	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa alcanzan un nivel adecuado del aprendizaje significativo respecto a los contenidos planteados por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula.

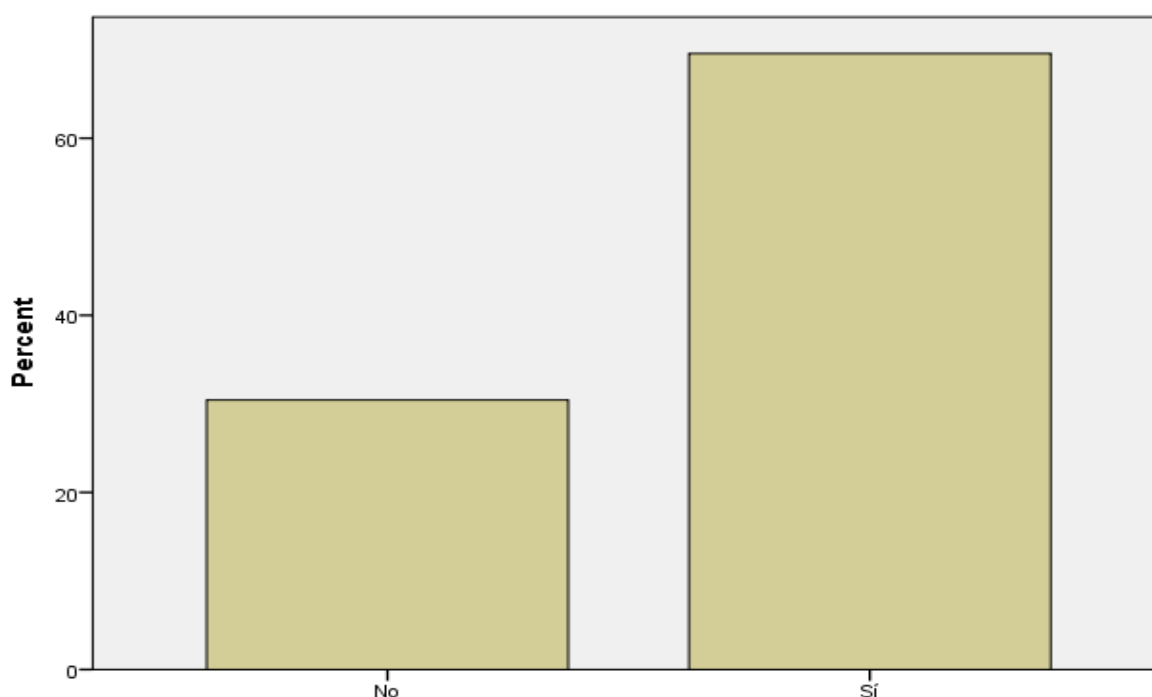


Figura 24

Variable 2: Aprendizaje significativo.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

4.2.2.1 Dimensión 1: Asimilación

La asimilación de los contenidos planteados en las estrategias lúdicas por parte de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positiva.

Se advierte que el 67.4% de los niños logra asimilar los contenidos planteados por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula. Mientras que, solo el 32.6% no logra asimilar los contenidos planteados.

Tabla 30

Dimensión 1: Asimilación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa asimilan de manera adecuada los contenidos planteados por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula.

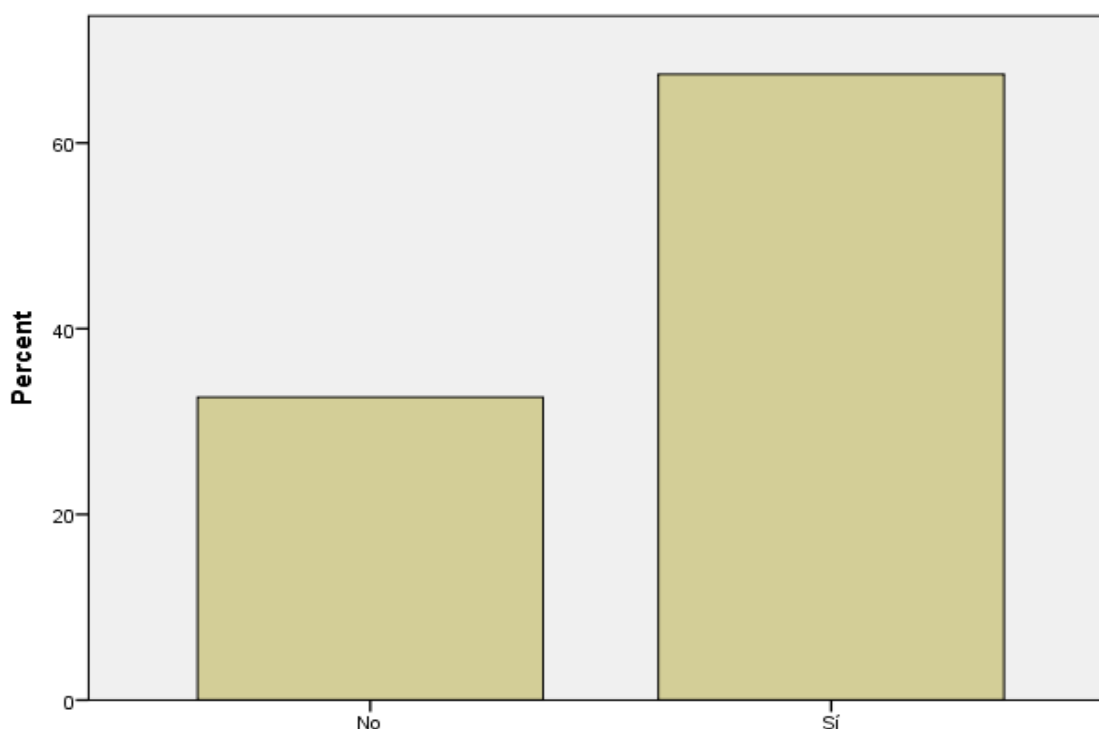


Figura 25

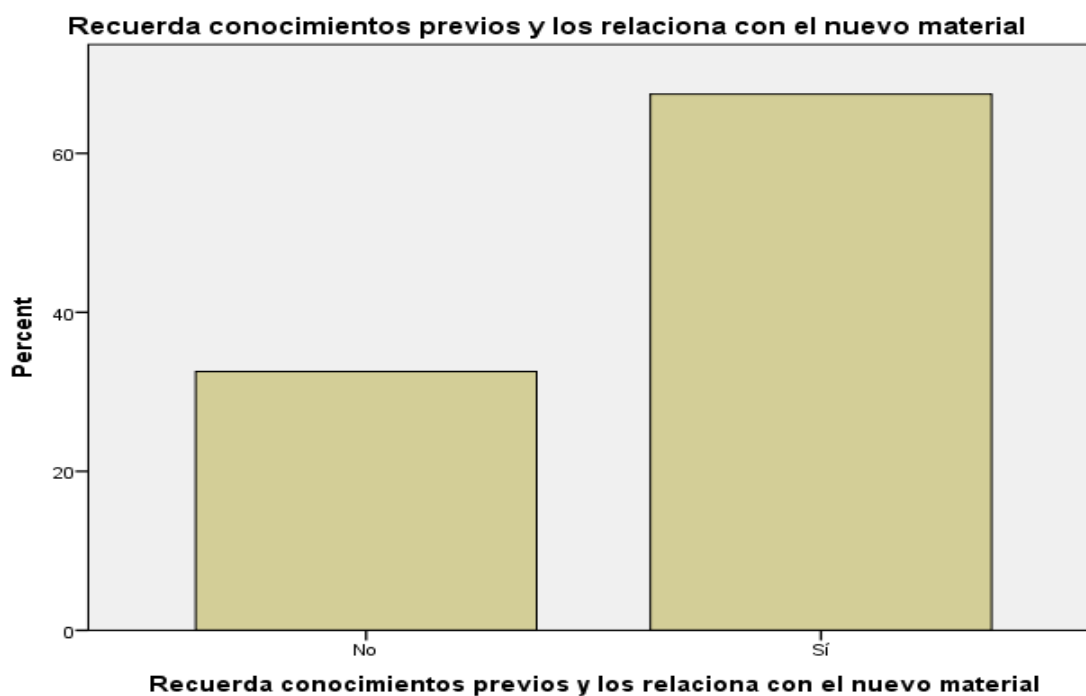
Dimensión 1: Asimilación.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 31**Indicador 17: Recuerda conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	14	30.4	30.4
Sí	32	69.6	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 26****Indicador 17: Recuerda conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

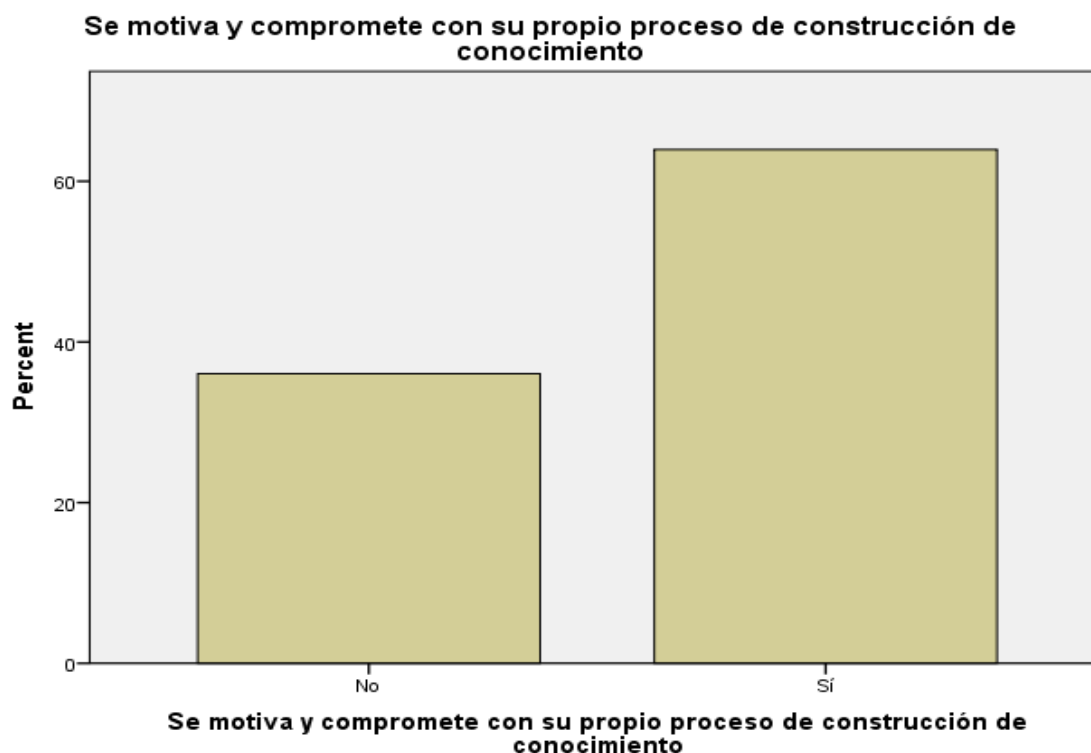
Análisis e interpretación

Se puede observar que el 69.6% de los niños recuerda conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material a usarse. El primer elemento que dinamiza un proceso de aprendizaje son los conocimientos previos del niño, en consecuencia, el profesor debe implementar las estrategias que permitan engarzar el conocimiento nuevo con el conocimiento previo, situación que ayudará al niño a relacionar el nuevo material con sus saberes previos. Un 30.4% nos indica con preocupación todo lo contrario, hecho que deberá revertirse.

Tabla 32**Indicador 18: Se motiva y compromete con su propio proceso de construcción de conocimiento.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	37.0	37.0
Sí	29	63.0	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 27****Indicador 18: Se motiva y compromete con su propio proceso de construcción de conocimiento.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

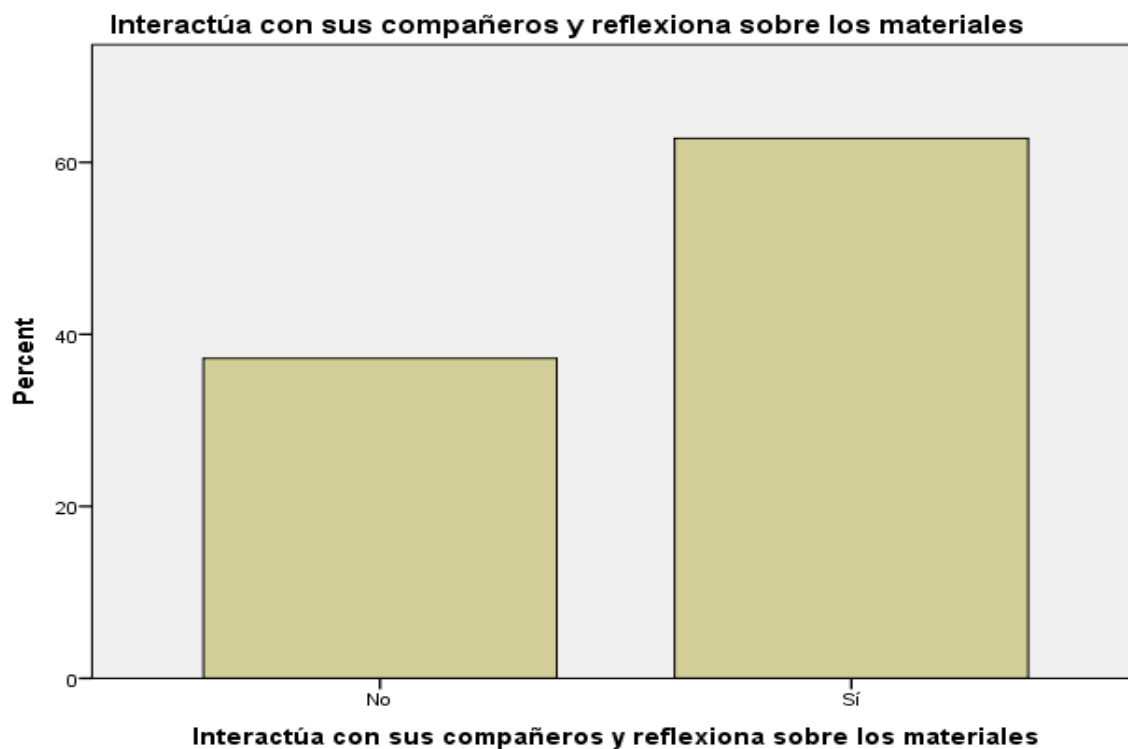
Análisis e interpretación

Se puede observar que el 63.0% de los niños se motiva y compromete con su propio proceso de construcción de conocimiento. La construcción del conocimiento en la primera infancia es adentrarse en la complejidad del ser humano, porque en ninguna etapa de la vida los procesos biológicos, psicológicos y sociales se hallan fusionados en una red de íntimas interacciones que imposibilitan realizar estudios o análisis desde un enfoque unidireccional. Un 37.0% nos indica con preocupación todo lo contrario, hecho que deberá revertirse.

Tabla 33**Indicador 19: Interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 28****Indicador 19: Interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 67.4% de los niños interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales utilizados durante la actividad. Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo. Un 32.6% nos indica con preocupación todo lo contrario, hecho que deberá revertirse.

4.2.2.2 Dimensión 2: Acomodación

La acomodación de los contenidos planteados en las estrategias lúdicas por parte de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positiva.

Se advierte que el 69.6% de los niños logra acomodar los contenidos planteadas por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula. Mientras que, solo el 30.4% no logra acomodar los contenidos planteados.

Tabla 34

Dimensión 2: Acomodación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	14	30.4	30.4
Sí	32	69.6	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa acomoda de manera adecuada los contenidos planteados por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula.

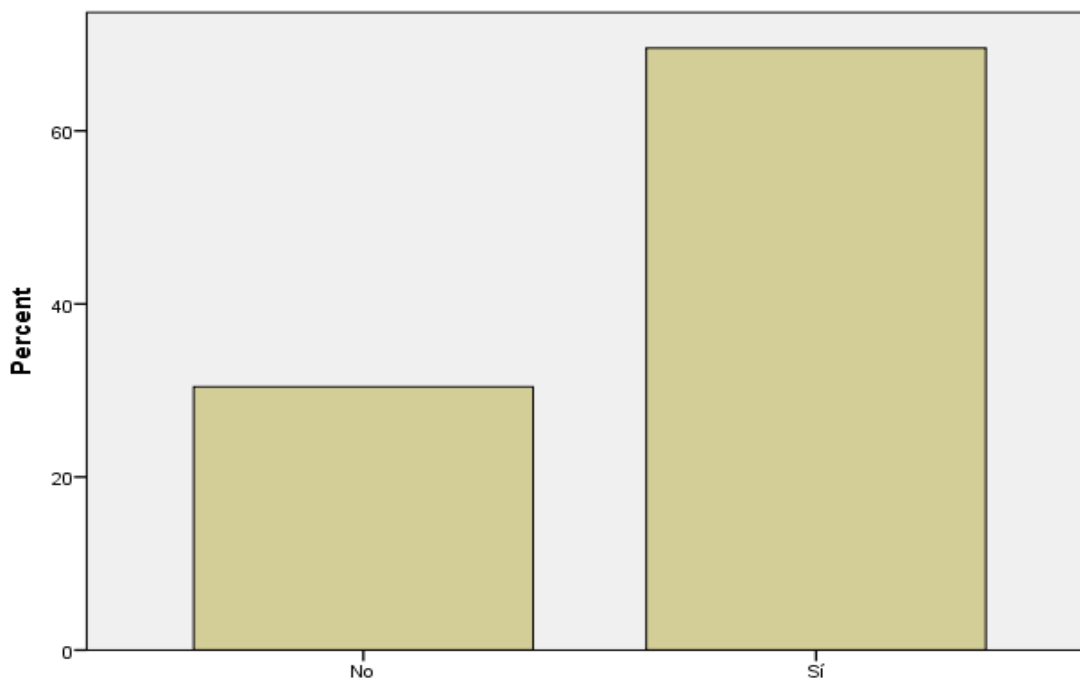


Figura 29

Dimensión 2: Acomodación.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 35**Indicador 20: Integra y organiza los nuevos conocimientos.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	13	28.3	28.3
Sí	33	71.7	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 30****Indicador 20: Integra y organiza los nuevos conocimientos.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 71.7% de los niños interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales utilizados durante la actividad. Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar para identificar propiedades, clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas, entre otras y, al mismo tiempo, sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus estudiantes, siendo entonces la oportunidad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más profundo. Un 28.3% nos indica con preocupación todo lo contrario, hecho que deberá revertirse.

Tabla 36**Indicador 21: Redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	0

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 31****Indicador 21: Redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 67.4% de los niños redescubren otros esquemas y hacen suyos los nuevos conocimientos. Por tanto, el aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos que tiene el pequeño más los conocimientos nuevos estos dos se relacionan hacen una confección y es así como se forma el nuevo aprendizaje es decir el aprendizaje significativo. Un 32.6% refleja un resultado interesante, pero a la vez preocupante que deberá revertirse.

4.2.2.3 Dimensión 3: Conservación

La conservación de los contenidos planteados en las estrategias lúdicas por parte de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positiva.

Se advierte que el 6.30% de los niños logra conservar los contenidos planteadas por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula. Mientras que, solo el 29.1% no logra conservar los contenidos planteados.

Tabla 37

Dimensión 3: Conservación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	37.0	37.0
Sí	29	63.0	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa conserva de manera adecuada los contenidos planteados por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula.

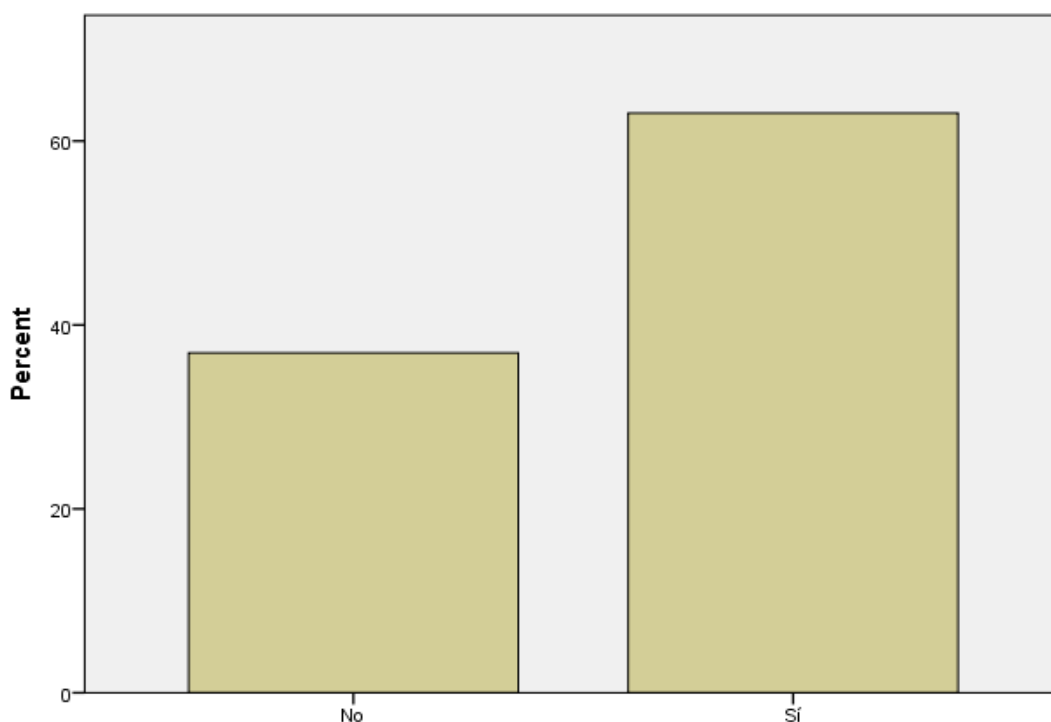


Figura 32

Dimensión 3: Conservación.

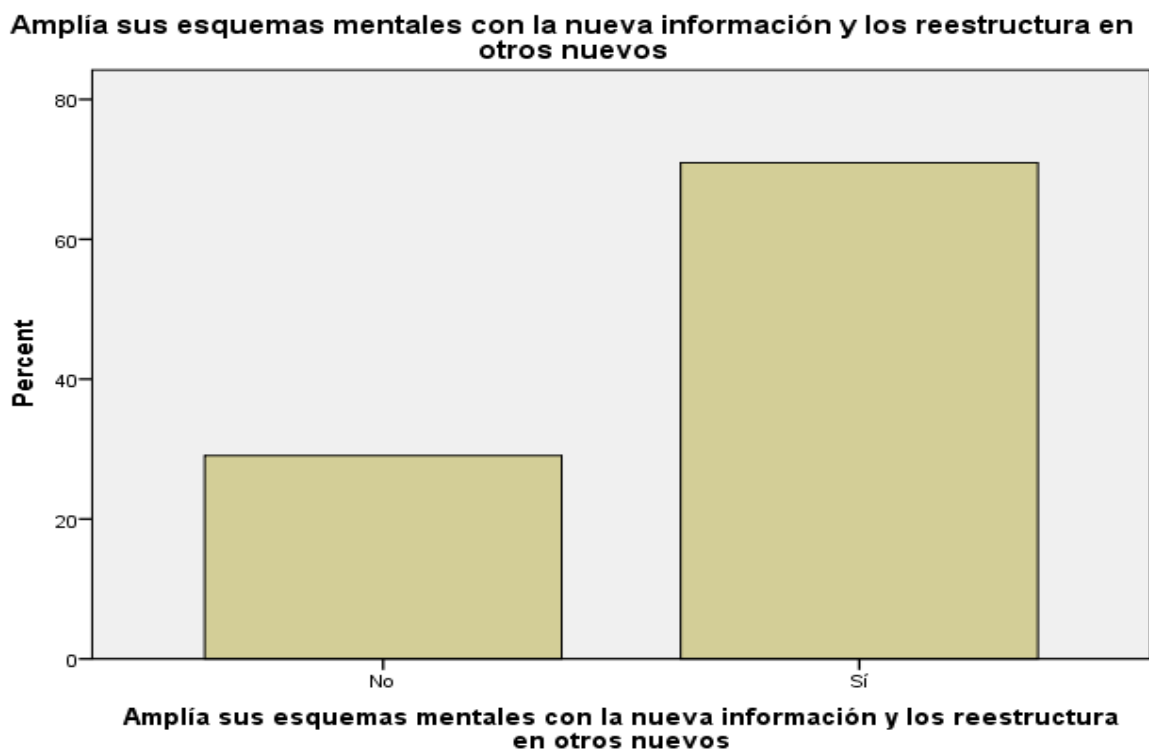
Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 38

Indicador 22: Amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 33**

Indicador 22. Amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

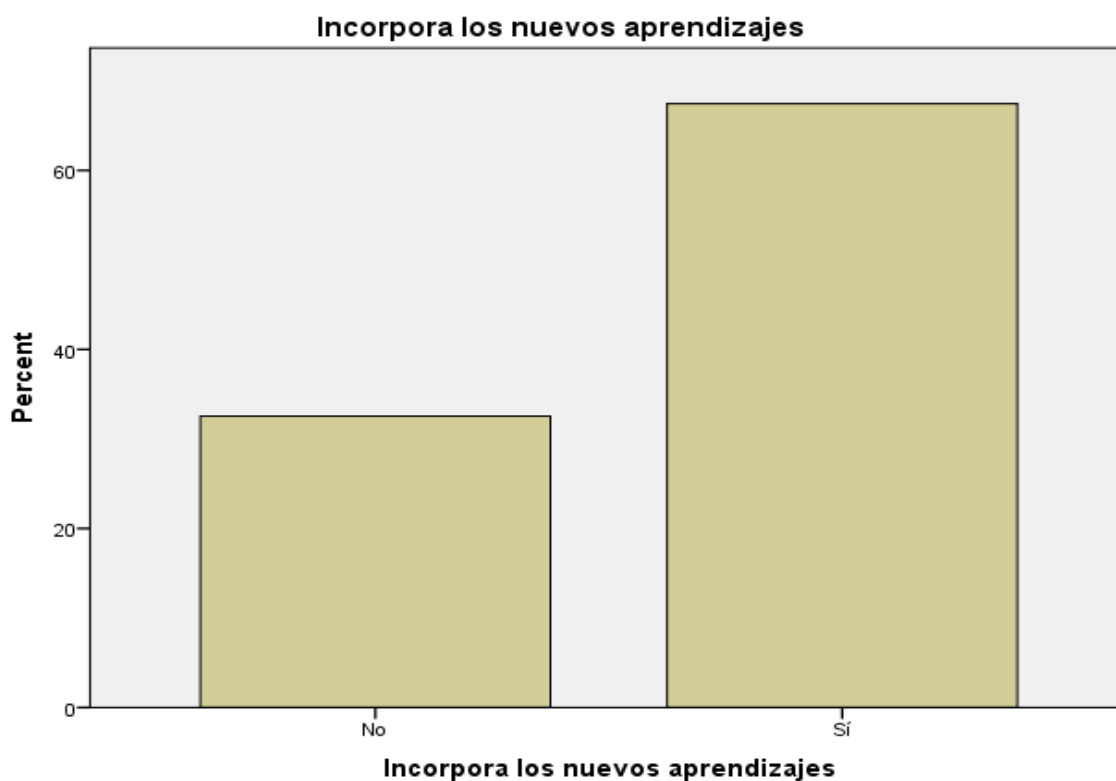
Análisis e interpretación

Se puede observar que el 67.4% de los niños amplían sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos conocimientos. Por tanto, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Esta idea se sostiene en el marco de la psicología constructivista de Ausubel. Un 32.6% refleja un resultado interesante, pero a la vez alarmante que debiera modificarse.

Tabla 39**Indicador 23: Incorpora los nuevos aprendizajes.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	18	39.1	39.1
Sí	28	60.9	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 34****Indicador 23. Incorpora los nuevos aprendizajes.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 60.9% de los niños incorporan en su proceso de aprendizaje los nuevos conocimientos, aquí podemos subrayar que los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. Por tanto, el desarrollo emocional, social y físico de un niño pequeño tiene un impacto directo en su desarrollo general y en el adulto en el que se convertirán. Un 39.1% refleja un resultado interesante, pero a la vez preocupante que debiera modificarse en pro del niño en esta etapa de formación.

4.2.2.4 Dimensión 4: Aplicación

La aplicación de los contenidos planteados en las estrategias lúdicas por parte de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positiva.

Se advierte que, en general, el 69.6% de los niños logra aplicar los contenidos planteadas por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula. Mientras que, solo el 30.4% no logra aplicar los contenidos planteados.

Tabla 40

Dimensión 4: Aplicación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	14	30.4	30.4
Sí	32	69.6	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa aplica de manera adecuada los contenidos planteados por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula.

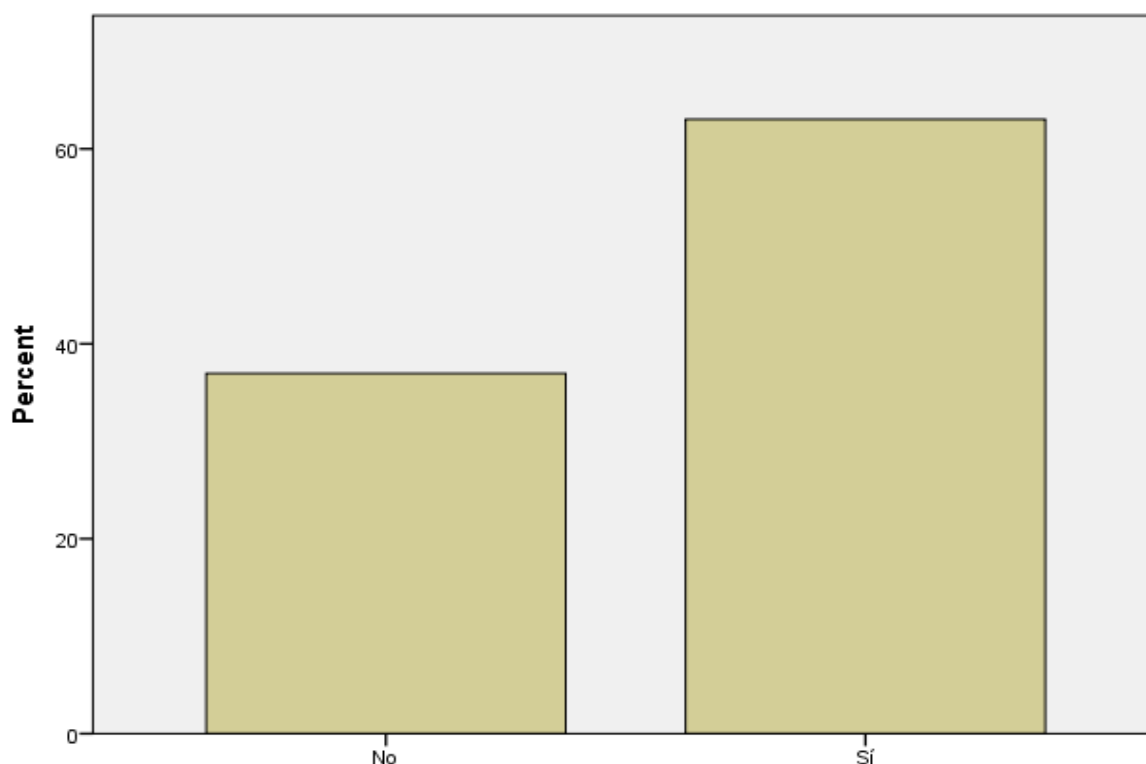


Figura 35

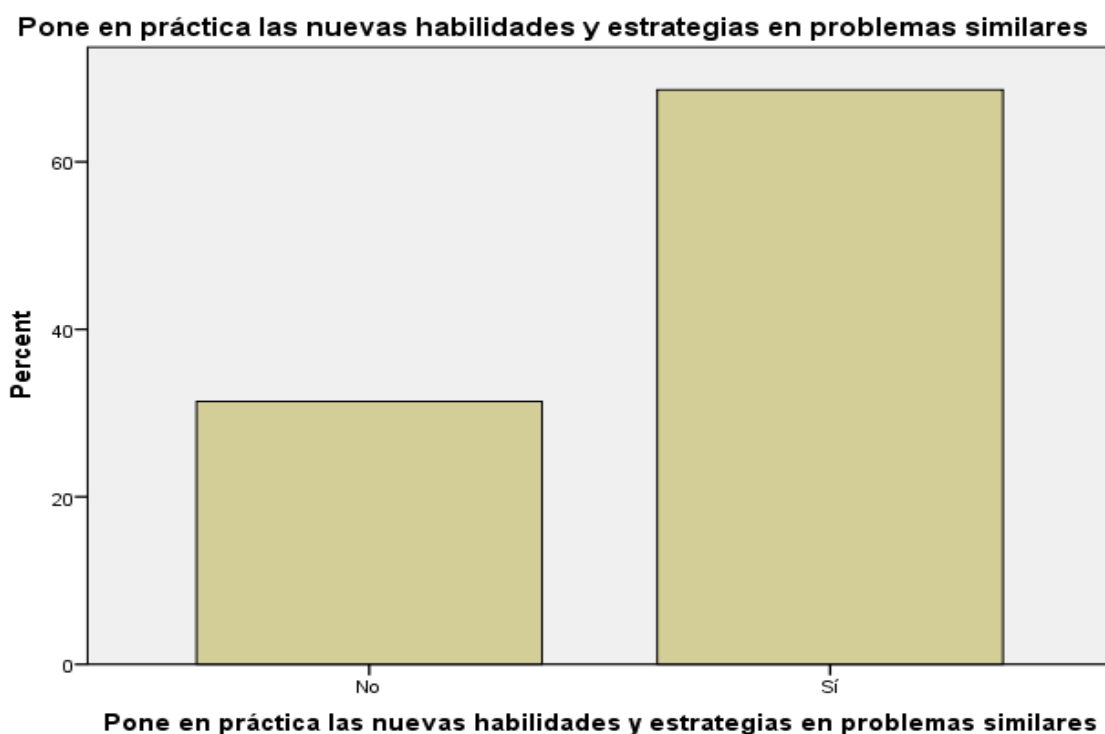
Dimensión 4: Aplicación.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 41**Indicador 24: Pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	19	41.3	41.3
Sí	27	58.7	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 36****Indicador 24: Pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 58.7% de los niños pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares en su proceso de aprendizaje de nuevos conocimientos. Por tanto, la práctica y el ejercicio de las actividades programadas en aula, propician y desarrollan habilidades nuevas en los niños. En esta etapa los niños se sienten atraídos por otros niños que se comportan de manera parecida a la suya y del mismo género. Un 41.3% refleja un resultado preocupante que deberá modificarse en pro del niño en esta etapa de formación.

Tabla 42

Indicador 25: Generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	17	37.0	37.0
Sí	29	63.0	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 37**

Indicador 25: Generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 63.0% de los niños generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas, y al mismo tiempo pone en práctica las nuevas habilidades en su proceso de aprendizaje de nuevos conocimientos. Por tanto, lo aprendido a partir de aquellos conceptos proporcionados a los niños, propician y desarrollan habilidades nuevas en los niños. Las formas de juego entre amigos son más complejas y el número de conflictos entre ellos es mayor que con otros niños, pero se resuelven con mayor facilidad. Un 37.0% muestra un resultado alarmante que deberá trabajarse en pro del niño.

4.2.2.5 Dimensión 5: Transferencia

La transferencia de los contenidos planteados en las estrategias lúdicas por parte de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa es positiva.

Se advierte que el 67.4% de los niños logra transferir los contenidos planteadas por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula. Mientras que solo el 32.6% no logra transferir los contenidos planteados.

Tabla 43

Dimensión 5: Transferencia.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

En ese sentido, los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa transfieren de manera adecuada los contenidos planteados por el docente en las estrategias lúdicas desarrolladas en aula.

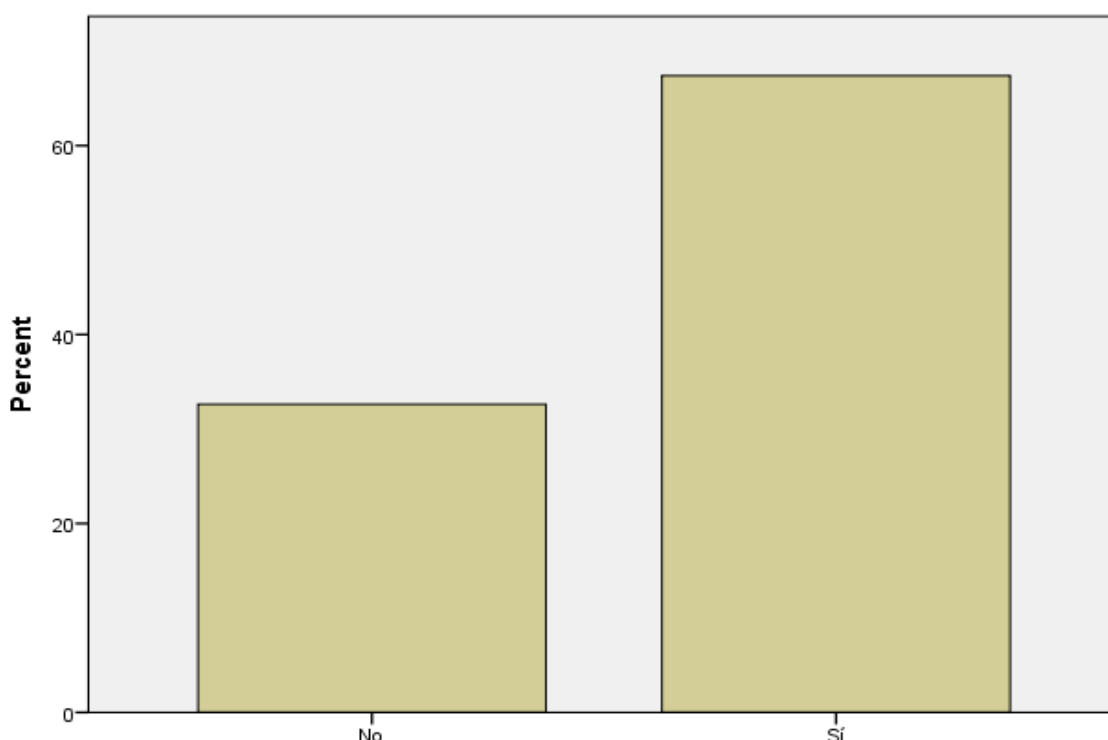


Figura 38

Dimensión 5: Transferencia.

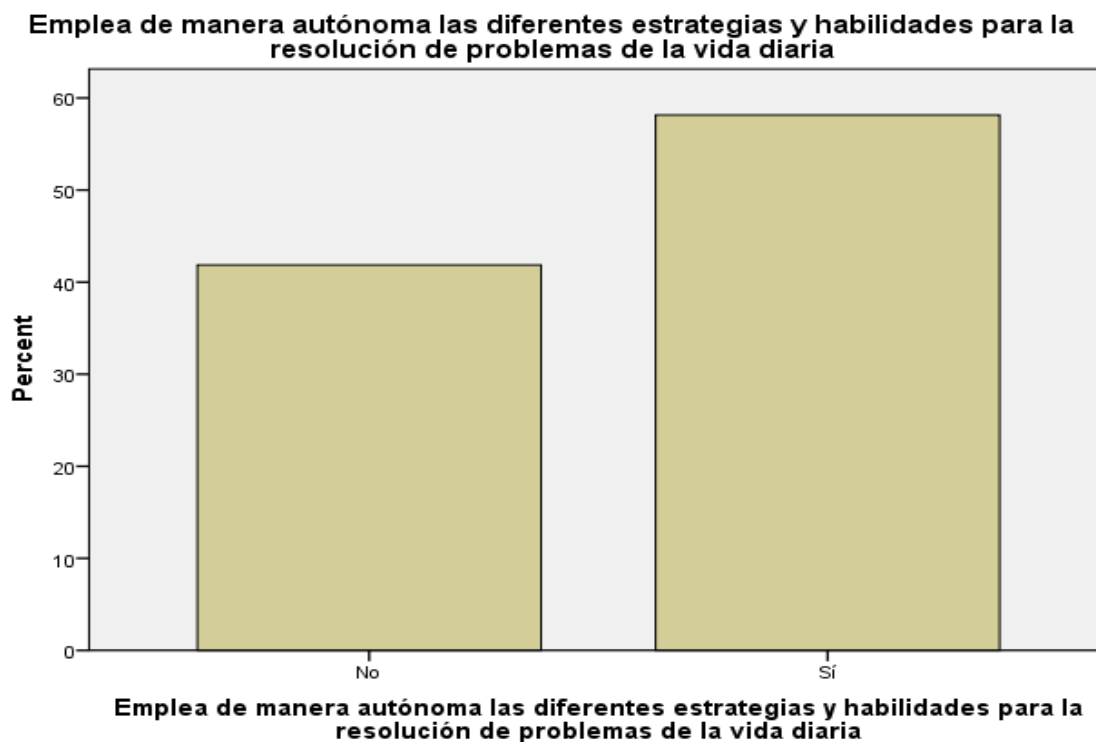
Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Tabla 44

Indicador 26: Emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	16	34.8	34.8
Sí	30	65.2	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 39**

Indicador 26: Emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 65.2% de los niños emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria, conforme éstos aprendidos durante el proceso de aprendizaje de nuevos conocimientos. Por tanto, lo aprendido a partir de las sesiones de clase sirven a los niños ya desde pequeños, situación que marcará un futuro menos incierto frente a aquellos que no tuvieron la oportunidad de trabajar esta etapa. Un 34.8% muestra un resultado contrario al indicador de estudio que deberá trabajarse para bienestar del infante.

Tabla 45**Indicador 27: Crea su propio aprendizaje.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	15	32.6	32.6
Sí	31	67.4	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 40****Indicador 27: Crea su propio aprendizaje.**

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

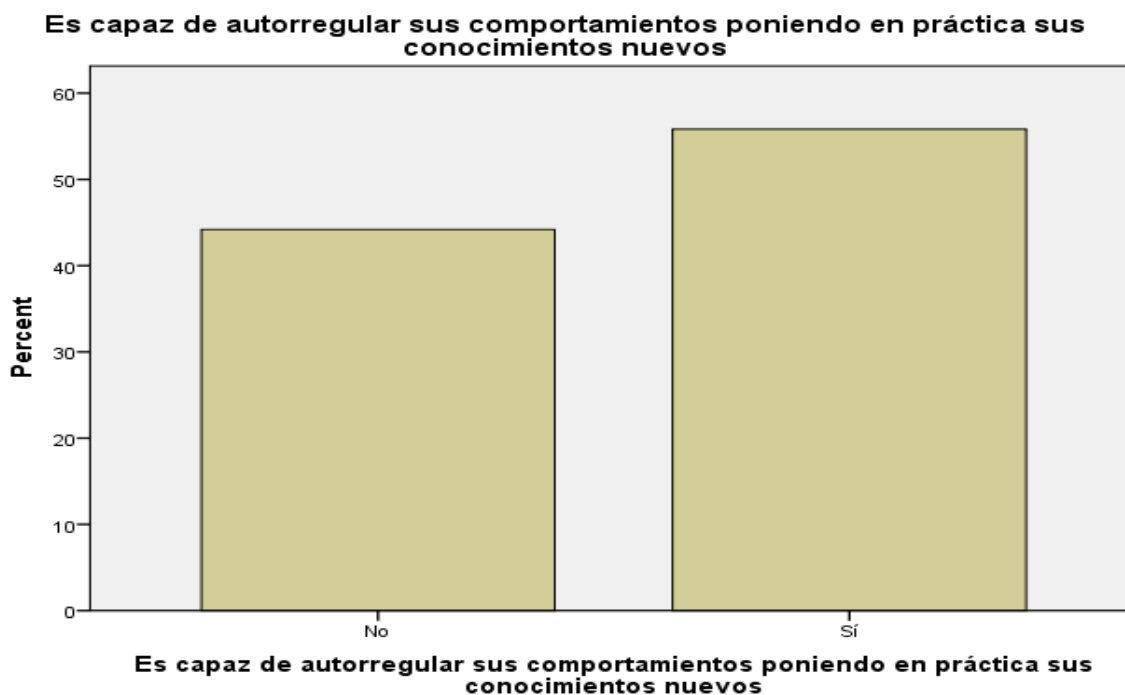
Se puede observar que el 67.4% de los niños crea su propio aprendizaje seguramente como consecuencia de saberes previos. Pero aprendizajes no estructurados y poco significativos. Por tanto, lo aprendido a partir de aquellos conceptos proporcionados a los niños, han de mejorar aprendizajes y habilidades nuevas en los niños. El aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño y la forma en que las relacione. Un 32.6% muestra un resultado contrario al porcentaje mayoritario de los resultados de campo y que deberá trabajarse en pro del niño.

Tabla 46

Indicador 28: Es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Acumulado
No	18	39.1	39.1
Sí	28	60.9	100.0
Total	46	100.0	

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

**Figura 41**

Indicador 28: Es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos.

Fuente: SPSS 23, Elaboración Propia.

Análisis e interpretación

Se puede observar que el 60.9% de los niños son capaces de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos. Esto implica una constante mejora de hábitos, la manera más importante en que los niños se desarrollan y aprenden es por medio de la relación con los demás. Cuanto más los adultos o los profesores hablan y responden a los niños, más rápido se desarrolla su aprendizaje. Un 39.1% muestra un resultado contrario al porcentaje mayoritario de los resultados de campo y que deberá trabajarse en pro del niño.

4.3 Correlación de las variables

En la presente sección, se presentan los resultados del análisis estadístico inferencial que se obtuvo a partir de la información obtenida por medio de las fichas de coteo aplicados a los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

La prueba estadística aplicada para evaluar la relación entre las variables de estudio y probar las hipótesis de investigación fue la Prueba de Spearman.

La prueba de Spearman es una medida de correlación para variables en un nivel de medición ordinal, es utilizada para relacionar estadísticamente escalas tipo Likert. El coeficiente varía de -1.0 (correlación negativa perfecta) a $+1.0$ (correlación positiva perfecta), considerando el 0 como ausencia de correlación entre las variables jerarquizadas. El signo indica la dirección de la correlación (positiva o negativa); y el valor numérico, la magnitud de la correlación. Asimismo, si p es menor del valor 0.5, se dice que el coeficiente es significativo en el nivel de 0.05 (95% de confianza en que la correlación sea verdadera y 5% de probabilidad de error).

La tabla 47 presenta los diferentes niveles de intensidad que puede alcanzar la correlación, según el coeficiente obtenido.

Tabla 47

Intensidad de la Correlación de Spearman.

COEFICIENTE	INTENSIDAD DE LA CORRELACIÓN
-1.00	Correlación perfecta
-0.90	Correlación negativa muy fuerte.
-0.75	Correlación negativa considerable.
-0.50	Correlación negativa media.
-0.25	Correlación negativa débil.
-0.10	Correlación negativa muy débil.
0.00	No existe correlación alguna entre las variables.
+0.10	Correlación positiva muy débil.
+0.25	Correlación positiva débil.
+0.50	Correlación positiva media.
+0.75	Correlación positiva considerable.
+0.90	Correlación positiva muy fuerte.
+1.00	Correlación perfecta

Finalmente, se pone en evidencia que se para realizar el trabajo operativo del análisis de la correlación entre las variables de estudio se utilizó el paquete estadístico SPSS.

4.4 Contratación de hipótesis General

4.4.1 Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

La hipótesis de investigación e Hipótesis nula planteadas, respectivamente, fueron:

H_i = La estrategia lúdica tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

H_0 = La estrategia lúdica no tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

4.4.2 Hipótesis estadísticas

Las hipótesis estadísticas planteadas fueron:

$$H_1: p < 0.05$$

$$H_0: p > 0.05$$

El valor del estadístico de contraste (p) obtenido después de aplicar la prueba estadística de Spearman a las variables estrategia lúdica y aprendizaje significativo fue 0.000.

Por tanto, en vista que el estadístico de contraste ($p = 0.000$) es menor que 0.05, se acepta la hipótesis de dependencia, y se concluye que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

4.4.3 Resultados de la Prueba de Hipótesis

Respecto al objetivo general de la investigación, determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Se pudo encontrar, mediante el análisis correlacional, utilizando el Coeficiente Spearman, que el aprendizaje significativo está relacionado con el pensamiento lógico matemático al presentar una significancia (p) de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de 0.951. Por tanto, la correlación es positiva muy fuerte.

La tabla 48 muestra los coeficientes de correlación obtenidos de la Prueba de Spearman aplicada a las variables estrategia lúdica y aprendizaje significativo.

Tabla 48

Coefficientes de Correlación: Estrategia lúdica y Aprendizaje significativo.

			Estrategia lúdica	Aprendizaje significativo
Rho Spearman	de Estrategia lúdica	Coeficiente de Correlación	1.000	.951**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de Correlación	.951**	1.000
Sig. (bilateral)		.000	.	
N		46	46	

** La correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral.

Con estos resultados, se acepta la hipótesis principal de la investigación, al indicar que existe relación significativa entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

4.5 Contrastación de Hipótesis Específicas

4.5.1 Correlación de Hipótesis Específica 1

4.5.1.1 Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

La hipótesis de investigación e Hipótesis nula planteadas, respectivamente, fueron:

H_i = La planificación tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

H_0 = La planificación no tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

4.5.1.2 Hipótesis estadística

Las hipótesis estadísticas planteadas fueron:

$H_i: p < 0.05$

$H_0: p > 0.05$

El valor del estadístico de contraste (p) obtenido después de aplicar la prueba estadística de Spearman a la dimensión planificación y la variable aprendizaje significativo fue 0.000.

Por tanto, en vista que el estadístico de contraste ($p = 0.000$) es menor que 0.05, se acepta la hipótesis de dependencia, y se concluye que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

4.5.1.3 Resultados de la prueba de Hipótesis

Respecto al objetivo específico de la investigación, La planificación tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Se pudo encontrar, mediante el análisis correlacional, utilizando el Coeficiente Spearman, que la planificación está relacionada con el aprendizaje significativo al presentar una significancia (p) de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de 0.864. Por tanto, la correlación es positiva considerable.

La tabla 49 muestra los coeficientes de correlación obtenidos de la Prueba de Spearman aplicada a la dimensión planificación y la variable aprendizaje significativo del razonamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

Tabla 49***Coefficientes de Correlación: Planificación y Aprendizaje significativo.***

			Planificación	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Planificación	Coefficiente de Correlación	1.000	.864**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de Correlación	.864**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

** La correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral.

Con estos resultados, se acepta la hipótesis específica de la investigación, al indicar que existe relación significativa entre la planificación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

4.5.2 Correlación de Hipótesis Específica 2

4.5.2.1 Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

La hipótesis de investigación e Hipótesis nula planteadas, respectivamente, fueron:

H_i = La organización tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

H_0 = La organización no tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

4.5.2.2 Hipótesis estadística

Las hipótesis estadísticas planteadas fueron:

$$H_i: p < 0.05$$

$$H_0: p > 0.05$$

El valor del estadístico de contraste (p) obtenido después de aplicar la prueba estadística de Spearman a la dimensión organización y la variable estrategia lúdica fue 0.000.

Por tanto, en vista que el estadístico de contraste ($p = 0.000$) es menor que 0.05, se acepta la hipótesis de dependencia, y se concluye que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

4.5.2.3 Resultados de la prueba de Hipótesis

Respecto al objetivo específico de la investigación, establecer la relación entre la organización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Se pudo encontrar,

mediante el análisis correlacional, utilizando el Coeficiente Spearman, que la organización está relacionada con aprendizaje significativo al presentar una significancia (p) de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de 0.825. Por tanto, la correlación es positiva considerable.

La tabla 50 muestra los coeficientes de correlación obtenidos de la Prueba de Spearman aplicada a la dimensión organización y la variable aprendizaje significativo.

Tabla 50

Coefficientes de Correlación: Organización y Aprendizaje significativo.

			Organización	Aprendizaje significativo
Rho Spearman	de Organización	Coeficiente de Correlación	de 1.000	.825**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de Correlación	de .825**	1,000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

** La correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral.

Con estos resultados, se acepta la hipótesis específica de la investigación, al indicar que existe relación significativa entre la organización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

4.5.3 Correlación de Hipótesis Específica 3

4.5.3.1 Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

La hipótesis de investigación e hipótesis nula planteadas, respectivamente, fueron:

H_i = La ejecución tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

H_0 = La ejecución no tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

4.5.3.2 Hipótesis estadística

Las hipótesis estadísticas planteadas fueron:

H_i : $p < 0.05$

H_0 : $p > 0.05$

El valor del estadístico de contraste (p) obtenido después de aplicar la prueba estadística de Spearman a la dimensión ejecución y la variable aprendizaje significativo fue 0.000.

Por tanto, en vista que el estadístico de contraste ($p = 0.000$) es menor que 0.05, se acepta la hipótesis de dependencia, y se concluye que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

4.5.3.3 Resultados de la prueba de Hipótesis

Respecto al objetivo específico de la investigación, establecer la relación entre la ejecución y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Se pudo encontrar, mediante el análisis correlacional, utilizando el Coeficiente Spearman, que la ejecución está relacionada con el aprendizaje significativo al presentar una significancia (p) de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de 0.722. Por tanto, la correlación es positiva considerable.

La tabla 51 muestra los coeficientes de correlación obtenidos de la Prueba de Spearman aplicada a la dimensión ejecución y la variable aprendizaje significativo.

Tabla 51

Coeficientes de Correlación: Ejecución y Aprendizaje significativo.

				Ejecución	Aprendizaje significativo
Rho Spearman	de Ejecución	Coeficiente de Correlación	de	1.000	.722**
		Sig. (bilateral)		.	.000
		N		46	46
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de Correlación	de	.722**	1.000
Sig. (bilateral)			.000	.	
N			46	46	

** La correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral.

Con estos resultados, se acepta la hipótesis específica de la investigación, al indicar que existe relación significativa entre la ejecución y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

4.5.4 Correlación de Hipótesis Específica 4

4.5.4.1 Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

La hipótesis de investigación e Hipótesis nula planteadas, respectivamente, fueron:

H_i = El orden tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

H_0 = El orden no tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

Establecer la relación entre el orden y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

4.5.4.2 Hipótesis estadística

Las hipótesis estadísticas planteadas fueron:

$$H_1: p < 0.05$$

$$H_0: p > 0.05$$

El valor del estadístico de contraste (p) obtenido después de aplicar la prueba estadística de Spearman a la dimensión orden y la variable aprendizaje significativo fue 0.000.

Por tanto, en vista que el estadístico de contraste ($p = 0.000$) es menor que 0.05, se acepta la hipótesis de dependencia, y se concluye que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

4.5.4.3 Resultados de la prueba de Hipótesis

Respecto al objetivo específico de la investigación, establecer la relación entre el orden y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Se pudo encontrar, mediante el análisis correlacional, utilizando el Coeficiente Spearman, que el orden está relacionado con el aprendizaje significativo al presentar una significancia (p) de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de 0.906. Por tanto, la correlación es positiva muy fuerte.

La tabla 52 muestra los coeficientes de correlación obtenidos de la Prueba de Spearman aplicada a la dimensión desafíos y la variable desempeño laboral.

Tabla 52

Coefficientes de Correlación: Desafíos y Aprendizaje significativo.

				Orden	Aprendizaje significativo
Rho Spearman	de Desafíos	Coeficiente de Correlación	de	1.000	.906**
		Sig. (bilateral)		.	.000
		N		46	46
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de Correlación	de	.906**	1.000
		Sig. (bilateral)		.000	.
		N		46	46

** La correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral.

Con estos resultados, se acepta la hipótesis específica de la investigación, al indicar que existe relación significativa entre el desafío y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

4.5.5 Correlación de Hipótesis Específica 5

4.5.5.1 Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

La hipótesis de investigación e Hipótesis nula planteadas, respectivamente, fueron:

H_i = La socialización tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

H_0 = La socialización no tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

4.5.5.2 Hipótesis estadística

Las hipótesis estadísticas planteadas fueron:

H_i : $p < 0.05$

H_0 : $p > 0.05$

El valor del estadístico de contraste (p) obtenido después de aplicar la prueba estadística de Spearman a la dimensión orden y al aprendizaje significativo fue 0.000.

Por tanto, en vista que el estadístico de contraste ($p = 0.000$) es menor que 0.05, se acepta la hipótesis de dependencia, y se concluye que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

4.5.5.3 Resultados de la prueba de Hipótesis

Respecto al objetivo específico de la investigación, establecer la relación entre la socialización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Se pudo encontrar, mediante el análisis correlacional, utilizando el Coeficiente Spearman, que la socialización está relacionada con el aprendizaje significativo al presentar una significancia (p) de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de 0.951. Por tanto, la correlación es positiva muy fuerte.

La tabla 53 muestra los coeficientes de correlación obtenidos de la Prueba de Spearman aplicada a la dimensión socialización y la Aprendizaje significativo.

Tabla 53

Coeficientes de Correlación: Socialización y aprendizaje significativo.

			Socialización	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Socialización	Coeficiente de Correlación	1.000	.951**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de Correlación	.951**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

** La correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral.

Con estos resultados, se acepta la hipótesis específica de la investigación, al indicar que existe relación significativa entre la socialización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

4.5.6 Correlación de Hipótesis Específica 6

4.5.6.1 Hipótesis de investigación e Hipótesis nula

La hipótesis de investigación e Hipótesis nula planteadas, respectivamente, fueron:

H_i = La representación tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

H_0 = La representación no tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

4.5.6.2 Hipótesis estadística

Las hipótesis estadísticas planteadas fueron:

$H_i: p < 0.05$

$H_0: p > 0.05$

El valor del estadístico de contraste (p) obtenido después de aplicar la prueba estadística de Spearman a la dimensión representación y la variable aprendizaje significativo fue 0.000.

Por tanto, en vista que el estadístico de contraste ($p = 0.000$) es menor que 0.05, se acepta la hipótesis de dependencia, y se concluye que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

4.5.6.3 Resultados de la prueba de Hipótesis

Respecto al objetivo específico de la investigación, establecer la relación entre la representación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. Se pudo encontrar, mediante el análisis correlacional, utilizando el Coeficiente Spearman, que la representación están relacionada con el aprendizaje significativo al presentar una significancia (p) de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de 0.825. Por tanto, la correlación es positiva considerable.

La tabla 54 muestra los coeficientes de correlación obtenidos de la Prueba de Spearman aplicada a la dimensión representación y aprendizaje significativo.

Tabla 54***Coefficientes de Correlación: Representación y Aprendizaje significativo.***

			Representación	Aprendizaje
			n	significativo
Rho Spearman	de Representación	Coefficiente de Correlación	1.000	.825**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de Correlación	.825**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

** La correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral.

Con estos resultados, se acepta la hipótesis específica de la investigación, al indicar que existe relación significativa entre la representación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

A partir del análisis de la información obtenida por medio de la aplicación de las fichas de cotejo a los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa, se pudo determinar la relación entre las variables de estudio, así como la dirección y la intensidad de las correlaciones. A continuación, se exponen las conclusiones de la investigación:

Primera: Los resultados del análisis de los datos obtenidos a través de las fichas de cotejo han evidenciado que la planificación de las actividades lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia encontrada, coeficiente de Spearman igual a 0.951, señala que existe una relación positiva muy fuerte entre la estrategia didáctica y aprendizaje significativo. Esto significa que la estrategia lúdica determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo.

Por tanto, se concluye que, el desarrollo adecuado de las estrategias lúdicas por parte de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa favorece su aprendizaje significativo. Puesto que, la estrategia lúdica determina la variación del aprendizaje significativo.

En ese sentido, se puede afirmar que mejoras en la aplicación y desarrollo de las estrategias lúdicas, podrían traducirse en una mejora del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Segunda: La dimensión planificación de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia hallada, coeficiente de Spearman igual a 0.864, señala que existe una relación positiva considerable entre la dimensión planificación y la variable aprendizaje significativo. Esto significa que la planificación de las estrategias lúdicas determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Por tanto, se concluye que, la planificación adecuada de las estrategias lúdicas por parte de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa favorece su aprendizaje significativo. Puesto que, la planificación de la estrategia lúdica determina la variación del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático.

En ese sentido, se puede afirmar que mejoras en la planificación de las estrategias lúdicas, podrían traducirse en una mejora del aprendizaje significativo de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Tercera: La dimensión organización de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia encontrada, coeficiente de Spearman igual a 0.825, señala que existe una relación positiva considerable entre la dimensión organización y la variable aprendizaje significativo. Esto significa que la organización de las estrategias lúdicas determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Por tanto, se concluye que, la organización eficiente de las estrategias lúdicas por parte de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa favorece su aprendizaje significativo. Puesto que, la organización de la estrategia lúdica determina la variación del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático.

En ese sentido, se puede afirmar que mejoras en la organización de las estrategias lúdicas, podrían traducirse en una mejora del aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Cuarta: La dimensión ejecución de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia hallada, del coeficiente de Spearman igual a 0.722, señala que existe una relación positiva media entre la dimensión ejecución y la variable aprendizaje significativo. Esto significa que la ejecución de las estrategias lúdicas determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Por tanto, se concluye que, la eficaz ejecución de las estrategias lúdicas por parte de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa favorece su aprendizaje significativo. Puesto que, la ejecución de la estrategia lúdica determina la variación del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático.

En ese sentido, se puede afirmar que las mejoras en la ejecución de las estrategias lúdicas, podrían traducirse en una mejora del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Quinta: La dimensión orden de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa

Rosa. La evidencia encontrada, coeficiente de Spearman igual a 0.906, señala que existe una relación positiva muy fuerte entre la dimensión orden y la variable aprendizaje significativo. Esto significa el orden de las estrategias lúdicas determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Por tanto, se concluye que, el desarrollo ordenado de las estrategias lúdicas por parte de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa favorece su aprendizaje significativo. Puesto que, el orden en el desarrollo de las estrategias lúdicas determina la variación del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático.

En ese sentido, se puede afirmar que mejoras en el orden al momento de desarrollar las estrategias lúdicas, podrían traducirse en una mejora del aprendizaje significativo de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Sexta: La dimensión socialización de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia hallada, coeficiente de Spearman igual a 0.951, señala que existe una relación positiva muy fuerte entre la dimensión socialización y la variable aprendizaje significativo. Esto significa que la socialización de las estrategias lúdicas determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Por tanto, se concluye que, la eficiente socialización de las estrategias lúdicas por parte de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa favorece su aprendizaje significativo. Puesto que, la socialización de las estrategias lúdicas determinas la variación del aprendizaje significativo.

En ese sentido, se puede afirmar que mejoras en la socialización de las estrategias lúdicas, podrían traducirse en una mejora del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Sexta: La dimensión representación de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia encontrada, coeficiente de Spearman igual a 0.825, señala que existe una relación positiva considerable entre la dimensión representación y la variable aprendizaje significativo. Esto significa que la representación de las estrategias lúdicas determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Por tanto, se concluye que, la eficaz socialización de las estrategias lúdicas por parte de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa favorece su aprendizaje significativo. Puesto que, la socialización de la estrategia lúdica determina la variación del aprendizaje significativo.

En ese sentido, se puede afirmar que mejoras en la socialización de las estrategias lúdicas, podrían traducirse en una mejora del aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

5.2 Recomendaciones

Primera: Se recomienda que los resultados del análisis de los datos obtenidos a través de las fichas de cotejo han evidenciado que la planificación de las actividades lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa, por tanto, ello debiera ser tomado en cuenta por los profesores de aula.

Segunda: Se recomienda tomar en cuenta que la dimensión planificación de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

Tercera: Se recomienda que la dimensión organización de las estrategias lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa de Abancay, por lo que, los docentes de aula deberán de poner énfasis en ello.

Cuarta: Se recomienda que la dimensión ejecución de las estrategias lúdicas tiene relación importante con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. Situación que deberá de comprometer aún más a los profesores de aula, con su tarea educadora.

Quinta: Se sugiere a los responsables de aula prestar la atención debida a la dimensión orden de las estrategias lúdicas, ya que éstas tienen relación con el aprendizaje significativo de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa de Abancay.

Sexta: La dimensión socialización de las estrategias lúdicas tiene una relación bastante importante con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa de Abancay. Por lo que, la tarea educadora compromete un trabajo de mística y vocación de servicio en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sextina: Finalmente, recomendar, a quienes corresponda en la tarea de formar y educar a los niños de 4 y 5 años, que la dimensión representación de las estrategias lúdicas tiene una relación importante por decirlo menos, con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez, M., Aguilera, A., Alvarez, A., Alvarez, A., Camba, I., & C, C. (15 de 12 de 2007). *Estrategias de aprendizaje lúdicas*. Guadalajara, México: UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA.
- Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: Acognitive view*. Nueva York: Holt.
- Baquero, R. (1999). Aprendizaje y aprendizaje escolar. En R. Baquero, & M. Limón, *Teorías del aprendizaje* (págs. 13-45). Bernal, Buenos Aires: Universidad Virtual de Quilmes.
- Calderón, E. (s.f.). Matemáticas en el preescolar: ¿Por qué es importante enseñar a resolver problemas? *Encuentros MEB*, 227-235.
- Chamorro, M. (2005). *Didáctica de las matemáticas para educación infantil*. Madrid, España: Pearson Educación S.A.
- Delgado, I. (s.f.). *Juego infantil y su metodología*. Obtenido de <https://goo.gl/2nRPQB>
- Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (Segunda ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Echarri, F. (2007). *Aprendizaje significativo y educación ambiental: Aplicaciones didácticas del museo de ciencias naturales de la Universidad de Navarra*. España: Fundación MAPFRE.
- Fraca, L. (2004). *Pedagogía integradora en el aula: teoría, práctica y evaluación de estrategias de adquisición de competencias cognitivas y lingüísticas para el empleo efectivo de la lengua materna oral y escrita*. Caracas, Venezuela: Libros de El Nacional.
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- González, A., & Weinstein, E. (2016). *La enseñanza de la matemática en el jardín de infantes: a través de secuencias didácticas*. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Guzmán, A., & Concepción, M. (2004). *Orientaciones didácticas para el proceso enseñanza-aprendizaje*. Santo Domingo, República Dominicana: AMIGO DEL HOGAR.
- Limón, M. (1999). La importancia del aprendizaje en el proceso de aprendizaje : La motivación del alumno. En R. Baquero, & M. Limón, *Teorías del aprendizaje*. Bernal, Buenos Aires: Universidad Virtual de Quilmes.
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima, Perú: Autor.
- Quiñones, S. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área lógico matemática en los niños de 5 años, 2017*. Lima: Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo.
- Rivas, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Madrid: Consejería de Educación. Tecnológico de Monterrey. (s.f.). *Curso taller educando para una formación integral: Módulo 1 saber diseñar y elaborar una unidad didáctica*. Monterrey, México: Autor.
- Zapata, O. (s.f.). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. Obtenido de <https://goo.gl/xtXjJ4>

ANEXOS



ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Estrategia lúdica y su relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220

Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TIPO, NIVEL, MÉTODO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	
PG: ¿Cuál es la relación que existe entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?	OG: Determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018	HG: La estrategia lúdica tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018	Estrategia lúdica	Planificación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresión de ideas 2. Proposición de ideas 3. Proposición de nuevos juegos 	Tipo de investigación • Investigación básica Nivel de investigación • Investigación correlacional	Técnicas • Observación Instrumentos • Ficha de cotejo	Población: N = 46 niños y niñas de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018	
PE1: ¿Qué relación existe entre la planificación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?	OE1: Establecer la relación entre la planificación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018	HE1: La planificación tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.		Organización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elección del juego 2. Explicación de la elección 3. Coordinación de actividades a realizar 	Método de investigación • Método deductivo Diseño de investigación • Diseño no experimental – Transeccional			
PE2: ¿Qué relación existe entre la planificación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?	OE2: Establecer la relación entre la organización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018	HE2: La organización tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.		Ejecución	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización del juego utilizando los materiales del juego 2. Petición de ayuda al docente 				
PE3: ¿Qué relación existe entre la organización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?	OE3: Establecer la relación entre la ejecución y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018	HE3: La ejecución tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.		Orden	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orden para guardar los materiales 2. Turno para guardar materiales 				
PE4: ¿Qué relación existe entre el orden y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa	OE4: Establecer la relación entre el orden y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa	HE4: El orden tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220		Socialización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresión de lo que se hizo durante la actividad 2. Expresión de lo que más agrado durante la actividad 				
						<ol style="list-style-type: none"> 3. Expresión de lo que menos agrado durante la actividad 			



<p>Rosa – Abancay 2018? PE5: ¿Qué relación existe entre la socialización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018? PE6: ¿Qué relación existe entre la representación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018?</p>	<p>Rosa – Abancay 2018 OE5: Establecer la relación entre la socialización y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018 OE6: Establecer la relación entre la representación y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018</p>	<p>Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. HE5: La socialización tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018. HE6: La representación tiene relación positiva con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa – Abancay 2018.</p>	<p>Representación</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Representación</p> <p>A asimilación</p> <p>Acomodación</p> <p>Conservación</p> <p>Aplicación</p> <p>Transferencia</p>	<p>1. Presentación del material con el que se representara la experiencia 2. Presentación de la vivencia 3. Exposición de las actividades realizadas en el juego</p> <p>1. Recuerdo y relación de los conocimientos previos 2. Motivación y compromiso con el proceso 3. Interacción con compañeros</p> <p>1. Integración y organización de nuevos conocimientos 2. Redescubrimiento de otros esquemas</p> <p>1. Ampliación de los esquemas mentales 2. Incorporación de los nuevos aprendizajes</p> <p>1. Puesta en práctica de las nuevas habilidades 2. Generalización de los conceptos aprendidos</p> <p>1. Empleo de estrategias y habilidades 2. Creación del aprendizaje propio 3. Autorregulación de los comportamientos</p>			
--	---	---	--	--	---	--	--	--



ANEXO 2:
LISTA DE COTEJO
ESTRATEGIA LÚDICA

N°	ITEMS	SI	NO
PLANIFICACIÓN			
01	Expresa con espontaneidad sus ideas		
02	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo		
03	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros		
ORGANIZACIÓN			
04	Elije y dice en qué juego va a participar		
05	Explica por qué eligió el juego		
06	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo juego sobre las actividades que realizaran		
EJECUCIÓN			
07	Juega libremente utilizando los materiales del juego elegido		
08	Solicita ayuda a la docente cuando es necesario		
ORDEN			
09	Guarda en su lugar los materiales del juego		
10	Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó		
SOCIALIZACIÓN			
11	Expresa lo que hizo durante la actividad		
12	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad		
13	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad		
REPRESENTACIÓN			
14	Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día		
15	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su modelado como trabajo final de la actividad.		
16	Expone de manera entendible lo que hizo en el juego elegido		

ANEXO 3:
LISTA DE COTEJO 2
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	ITEMS	SI	NO
Asimilación			
01	Recuerda conocimientos previos y los relaciona con el nuevo material.		
02	Se motiva y compromete con su propio proceso de construcción de conocimiento.		
03	Interactúa con sus compañeros y reflexiona sobre los materiales.		
Acomodación			
04	Integra y organiza los nuevos conocimientos.		
05	Redescubre otros esquemas y hace suyos los nuevos conocimientos		
Conservación			
06	Amplía sus esquemas mentales con la nueva información y los reestructura en otros nuevos.		
07	Incorpora los nuevos aprendizajes		
Aplicación			
08	Pone en práctica las nuevas habilidades y estrategias en problemas similares.		
09	Generaliza los conceptos aprendidos y hace suyas las nuevas habilidades y destrezas.		
Transferencia			
10	Emplea de manera autónoma las diferentes estrategias y habilidades para la resolución de problemas de la vida diaria. .		
11	Crea su propio aprendizaje.		
12	Es capaz de autorregular sus comportamientos poniendo en práctica sus conocimientos nuevos		

ANEXO 4:
GALERIA FOTOGRAFICA



Tesistas motivan a niños y niñas en estrategias lúdicas y aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático



Tesistas motivan a niños y niñas en estrategias lúdicas y aprendizaje significativo



Desarrollo de estrategias lúdicas y aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático



Tesistas en frontis de I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa de Abancay