

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
INICIAL**



**JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
MEJORAR RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 30001-54 DEL DISTRITO DE SATIPO 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTORA

Br. Ruiz Santiago, Gloria

ASESORA

Dra. Luján Reyes, Liz Maribel

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social: estrategias innovadoras y aprendizaje

**TRUJILLO – PERÚ
2021**

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Monseñor Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la UCT Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A.
Rector de la UCT Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta
Vicerrectora Académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez
Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz
Vicerrector Académico de investigación

R.P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Director de la Escuela de posgrado
Director de Formación Continua

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

PÁGINA DE CONFORMIDAD DE LA ASESORA

ACTA DE APROBACIÓN DE TESIS

Yo, **Dra. Luján Reyes Liz Maribel**, en mi calidad de asesora de la Tesis, que lleva como Título: **“JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DEL DISTRITO DE SATIPO 2019”** desarrollado por la **Br. Ruiz Santiago, Gloria** con DNI N° 43183646, egresada de la carrera profesional de Educación Inicial; cuyo trabajo de investigación después de haber sido revisado, se llegó a determinar que reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponde a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, y en lo normativo para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Por lo tanto, autorizo la presentación de las misma ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por la comisión de clasificación designado por la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Trujillo, octubre del 2021



Dra. Luján Reyes Liz Maribel
ASESORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la vida y

Permitirme a cumplir mis metas.

A mi familia por brindarme su apoyo

Incondicional y por confiar en mí.

Al docente por brindarnos su conocimiento

Y su apoyo que nos ha orientado en el trabajo.

DEDICATORIA:

Este trabajo es dedicado a toda mi familia por su apoyo moral incondicional que me brindaron y a mi hija Yadira que es la razón de mi vida.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Gloria Ruiz Santiago con DNI: 43183646, egresada de la escuela de educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Juegos de mesa como estrategia didáctica para mejorar resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa N°30001-54 del distrito de Satipo 2019”, el cual consta de un total de 59 páginas, en las que se incluye 10 tablas y 3 figuras, más un total de 7 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 4%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



DNI: 43183646

ÍNDICE DE CONTENIDO

Autoridades universitarias	ii
Página de conformidad del asesor	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria:.....	v
Declaración de autenticidad.....	vi
Índice de contenido.....	vii
Índice de tabla.....	x
Índice de figura	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
Capítulo I: Problema de investigación.....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problemas Especificas	3
1.3. Formulación de objetivos.....	3
1.3.1. Objetivo general:	3
1.3.2. Objetivos específicos:.....	4
1.4. Justificación de la investigación.....	4
Capítulo II: Marco teórico	6
2.1. Antecedentes de la investigación	6
2.1.1. Antecedente Internacional	6
2.1.2. Antecedente Nacional.....	7
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. El juego de mesa.....	11

2.2.1.1. Definición de juego.....	11
2.2.1.2. Clasificación de juegos	12
2.2.1.3. Definición de juegos de mesa	12
2.2.1.4. Clasificación de juegos de mesa	13
2.2.1.5. Importancia de juegos	14
2.2.1.6. Características de juegos.....	15
2.2.1.7. Principales elementos del juego.....	15
2.2.1.8. Momentos de juego en educación inicial.....	16
2.2.1.9. Juego como estrategia didáctica	17
2.2.1.10. Juegos en educación inicial.....	18
2.2.1.11. Etapas del juego en el desarrollo infantil.....	19
2.2.2. Competencia: Resuelve problemas de cantidad	20
2.2.2.1. Definición de competencia	20
2.2.2.2. Definición de capacidades	21
2.2.2.3. Definición de resuelve problemas de cantidad	21
2.2.2.4. Resuelve problemas de cantidad en educación inicial.....	22
2.2.2.5. Capacidades de la competencia: resuelve problemas de cantidad	23
2.2.2.6. Fundamentación de la matemática en la educación inicial.....	25
2.2.2.7. Proceso de aprendizaje de la matemática	26
2.2.2.8. Enfoque de la matemática en la educación.....	27
2.2.2.9. Condiciones de aprendizaje en educación inicial	28
2.2.3. Teorías de aprendizaje en las matemáticas.....	28
2.2.3.1. Teoría cognitiva – Jean Piaget (1896-1980).....	28
2.2.3.2. Teoría sociocultural - Lev Vygotsky (1896-1934)	29
2.2.3.3. Teoría de aprendizaje por descubrimiento - Bruner (1915-2016)	30
2.2.3.4. Aprendizaje significativo- David Ausubel (1918-2008)	30

2.3. Definición de términos básicos	31
2.4. Formulación de Hipótesis	32
2.5. Operacionalización de variables	33
Capítulo III: Metodología.....	35
3.1. Tipo de investigación	35
3.2. Método de investigación	36
3.3. Diseño de investigación	36
3.4. Población y muestra	37
3.4.3. Muestreo	38
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
3.6. Técnicas de procedimiento y análisis de los datos.....	39
3.7. Principios éticos	41
Capítulo IV: Resultados.....	42
4.1. Presentación de resultados	42
4.2. Prueba de hipótesis.....	46
4.3. Análisis de los resultados	49
Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones	53
5.1. Conclusiones	53
5.2. Sugerencias	55
Referencias bibliográficas.....	56
Anexos	60
Anexo 01: instrumento de evaluación.....	61
Anexo 02: Ficha técnica.....	62
Anexo 03: validez y confiabilidad del instrumento	63
Anexo 04: base de datos.....	64
Anexo 05: Matriz de consistencia	66

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Cuadro de operacionalización de variables y dimensiones.	33
Tabla 2 Población del estudio por estudiante de la I.E. N° 30001-54 Satipo 2019. 37	
Tabla 3 Muestra del estudio integrada por estudiantes de la I.E. N° 30001-54 Satipo 2019.	37
Tabla 4 Cuadro de validez del instrumento de evaluación.	39
Tabla 5 Baremación para la medición de variables y dimensiones.	40
Tabla 6 Escala de calificación en educación inicial.....	40
Tabla 7 Nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en pre prueba en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 30001-54.	42
Tabla 8 Resultados de la ejecución de sesiones de aprendizaje con juegos de mesa en estudiantes de cinco años.....	44
Tabla 9 Nivel de desarrollo de resuelve problemas de cantidad en la evaluación post prueba en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 30001-54.	45
Tabla 10 Prueba de normalidad de los datos de pre test y post test de la investigación.	47

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Nivel de desarrollo de resuelve problemas de cantidad en pre prueba en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 30001-54.....	43
Figura 2 Resultados de la ejecución de sesiones de aprendizaje con juegos de mesa en estudiantes de 5 años.....	44
Figura 3 Nivel de desarrollo de resuelve problemas de cantidad en la evaluación post prueba en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 30001-54.	46

RESUMEN

La presente investigación nace de una situación problemática identificada en el aprendizaje de párvulos en el área de matemática en la resolución de problemas de cantidad, de ello, se planteó como objetivo determinar si los juegos de mesa como estrategia didáctica influye en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa N°30001-54 del distrito de Satipo, 2019. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, de nivel explicativa, y con un diseño pre experimental de pre test y post test de un solo grupo, en una población integrada por 111 estudiantes de 5,4, y 3 años, tomando una muestra no probabilística intencional conformada por 25 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 30001-54 del distrito de Satipo-2019. En la recolección de datos se utilizó el instrumento; lista de cotejo, como técnica; la observación, y en el procesamiento de datos se utilizó el software estadístico SPSS versión 25.00. Los resultados en la evaluación pre prueba se muestra el 56% en calificación inicio y el 44% en proceso, mientras que en la evaluación post prueba el 68% de estudiantes se ubican en calificación logro previsto y el 32% en proceso. El estudio llega a concluir: El juego de mesa como estrategia didáctica influye significativamente en la resolución de problemas de cantidad en estudiantes de 5 años.

Palabras clave: aprendizaje, cantidad, juegos, problema y resolución.

ABSTRACT

The present research arises from a problematic situation identified in the learning of toddlers in the area of mathematics in solving quantity problems, from which the objective was to determine whether board games as a didactic strategy influence solving quantity problems in 5-year-old students of the educational institution N ° 30001-54 of the district of Satipo, 2019. The methodology used was quantitative, explanatory level, and with a pre-experimental design of pre-test and post-test of a single group, in a population made up of 111 students aged 5.4, and 3 years, taking an intentional non-probabilistic sample made up of 25 5-year-old children from Educational Institution N ° 30001-54 of the district of Satipo-2019. In the data collection the instrument was used; checklist, as a technique; the observation, and in the data processing the statistical software SPSS version 25.00 was used. The results in the pre-test evaluation show 56% in qualification started and 44% in process, while in the post-test evaluation, 68% of students are classified as expected achievement and 32% in process. The study concludes: The board game as a teaching strategy significantly influences the resolution of quantity problems in 5-year-old students.

Key words: learning, quantity, games, problem and resolution.