

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
UNIDAD ACADÉMICA PROFESIONAL DE CAM  
(COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA PROFESIONAL)



**TESINA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Y EL  
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICA  
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 608 MERCURIO  
PUENTE PIEDRA 2013.**

**AUTORA:**

**Br. Lucila Paulina ZEA TENORIO**

**ASESOR:**

**Mgtr. Juan Hugo RAMOS GONZALES**

**Línea de investigación:**

**Atención integral al infante, niño y al adolescente.**

**LIMA-PERÚ**

**2013**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por haberme dado la vida para lograr mis objetivos y a mis padres por haberme apoyado en todo momento de mi vida. A los Estudiantes de la Institución Educativa.

La autora

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad César Vallejo por la oportunidad que me permite mi formación académica y a todos los alumnos por su paciencia y apoyo en esta investigación.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado:

Pongo a su disposición la tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013”. En cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos para optar el título de Licenciado en Educación de la Universidad “Cesar Vallejo”.

El documento consta de cuatro capítulos: Capítulo I: problemas de la investigación, Capítulo II: Marco teórico, Capítulo III: Marco metodológico, Capítulo IV: Resultados, Finalmente las conclusiones, sugerencias, además de referencias bibliográficas y anexos.

En busca que esta tesis se ajuste a las exigencias establecidas con todo trabajo científico, esperamos sus sugerencias para mejorar la calidad de nuestro trabajo.

Atentamente

La autora

# ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	vii
Índice figuras	viii
Resumen	ix
Abstrac	x
Introducción	xi
<b>I.PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Planteamiento del problema	14
1.2. Formulación del problema	16
1.3. Justificación	17
1.4. Limitaciones	18
1.5. Objetivos	18
1.5.1. General	18
1.5.2. Específicos	18
<b>II.MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes	21
2.2. Bases teóricas	24
2.3. Definición de términos	53
<b>III.MARCO METODOLÓGICO</b>	
3.1. Hipótesis	56
3.2. Variables	56
3.2.1. Definición conceptual	56
3.2.2. Definición operacional	57
3.3. Metodología	

3.3.1. Tipo de estudio	60
3.3.2. Diseño	60
3.4. Población y muestra	61
3.5. Método de investigación	61
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	61
3.7. Métodos de Análisis de datos	66
<b>IV.RESULTADOS</b>	
4.1. Descripción	69
4.2. Discusión	81
<b>CONCLUSIONES</b>	84
<b>SUGERENCIAS</b>	85
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	87
<b>ANEXOS</b>	
Matriz de consistencia	91
Instrumentos de investigación	99
Validación de juicio de expertos	
Corrección de Estilo	

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Componente y competencias	45
Tabla 2. Capacidades	47
Tabla 3. Geometría y medición	49
Tabla 4. El juego como estrategia	57
Tabla 5. Aprendizaje en el área lógico matemática	58
Tabla 6. Validación de expertos.	62
Tabla 7. Estadístico de fiabilidad para el juego como estrategia didáctica	64
Tabla 8. Estadístico de fiabilidad del aprendizaje en el área lógico matemático.	64
Tabla 9. Estadístico de fiabilidad de las preguntas de las dos variables.	65
Tabla 10. Cronograma de tareas a ejecutar en este periodo.	66
Tabla 11. Recursos estadísticos	67
Tabla 12. El juego como estrategia pedagógica.	69
Tabla 13. El juego trabajo.	70
Tabla 14. Aprendizaje en el área lógico matemático	71
Tabla 15. Componente número y relaciones	72
Tabla 16. Componente geometría y medición.	73
Tabla 17. Distribución de los datos de la prueba de normalidad según Shapiro-Wilk, para el juego como estrategia y el aprendizaje en el área de lógico matemático.	74
Tabla 18. Prueba de hipótesis general	75
Tabla 19. Prueba de hipótesis específica 1	77
Tabla 20. Prueba de hipótesis específica 2	79

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. El juego como estrategia pedagógica	69
Figura 2. El juego trabajo	70
Figura 3. Aprendizaje en el área Lógico Matemático.	71
Figura 4. Componente Número Relaciones.	72
Figura 5. Componente Geometría y medición.	73
Figura 6. Relación entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área Lógico Matemático.	76
Figura 7. Relación entre el juego como estrategia pedagógica y el componente Número y Relaciones.	78
Figura 8. Relación entre el juego como estrategia pedagógica y el componente Geometría y medición.	80



## RESUMEN

En la investigación “El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 608 Mercurio Puente Piedra 2013”. El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación que existe entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área lógico matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 608 “Mercurio” Puente Piedra 2013.

La investigación se desarrolló bajo un diseño descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo. Se utilizó el método descriptivo y la muestra lo conformaron 25 niños y niñas de 5 años. Para mejorar la información requerida, previamente a los instrumentos se validaron y se demostró la validez y confiabilidad, mediante la técnica de opinión de expertos y el KR-20. Se utilizó la técnica de la observación y su instrumento lista de cotejo.

En la presente investigación se arribó a la conclusión que existe una correlación positiva entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área de matemática. (Rho de Spearman, 0,793). Por lo tanto se comprobó la hipótesis y el objetivo general del estudio.

**Palabras claves:** Juego como estrategia pedagógica, aprendizaje en el área lógico matemático.

## **ABSTRACT**

In researching "The game as a teaching and learning strategy in the area of mathematical logic of children 5 years of School No. 608 Mercury initial 2013 Stone Bridge ." The aim of this investigation was to determine the relationship between the game as a teaching strategy and learning capabilities in the area of mathematics children 5 years of School No. 608 Mercury initial Puente Piedra 2013.

The research was conducted under a correlational descriptive design with a quantitative approach . The descriptive method was used and the sample was made up . 25 children aged 5 years. To improve the required information, previously validated instruments and the validity and reliability was demonstrated using the technique of expert opinion and the KR -20. Observation technique and instrument used checklist .

In the present investigation it came to the conclusion that there is a positive correlation between the game as a teaching strategy and learning the skills of the area of mathematics. (Spearman Rho , 0.793 ) . Thus the hypothesis and the overall objective of the study was checked.

Keywords : play as a pedagogical strategy , logical mathematical learning area .