



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE
PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
PERUANO NORTEAMERICANO, DEL DISTRITO DE
COISHCO, PROVINCIA DEL SANTA, EN EL AÑO 2020.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

**NIMA JUÁREZ, THANIA PATRICIA
ORCID: 0000-0003-1588-928X**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE – PERÚ
2022**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Nima Juárez, Thania Patricia ORCID: 0000-
0003-1588-928X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
Pregrado, Chimbote, Perú

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Tamayo Ly, Carla Cristina

ASESORA

DEDICATORIA

A Dios, fuente de mi
inspiración, el que me
imparte siempre
conocimientos y sabiduría, el
que está conmigo a pesar que
tenga mil problemas, el único
que jamás me abandona y que
está siempre conmigo.

A mi madre y mi abuela:

Nisandra por haberme dado la
vida, y por haberme apoyado
en el giro repentino que le di
a mi vida en el ámbito
profesional apoyándome en
mi sueño de ser docente, a mi
abuelita Octavia que desde el
cielo siempre ilumina mi
camino sus valores inculcados
me han servido de mucho a lo
largo de mi formación
profesional.

Thania Patricia Nima Juárez

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por darme sabiduría y entendimiento a lo largo del proceso de mis estudios superiores, gracias a mi familia por darme los ánimos de seguir adelante, gracias a mi madre la que siempre estuvo ahí ayudándome en todo momento demostrando su amor y afecto con cada palabra sabia, palabras de aliento que me hay ayudado a seguir de pie y a no rendirme y llegar a la meta que me propuse su enseñanzas y valores que me inculco fueron unos de los factores que ayudaron a la realización de mi investigación.

A mis docentes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote que me encamino con la mejoría de mi trabajo de investigación, su gran paciencia y conocimiento han enriquecido cada uno de mis conocimientos, no ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero gracias a los aportes, amor, bondad y apoyo lo complicado que veía en lograr llegar a la meta se ha notado menos. Les agradezco a cada uno de ustedes y hago presente mi gran afecto hacia cada uno de ustedes que mencione

RESUMEN

Los juegos didácticos en el área de matemática influyen mucho en el aprendizaje de cada uno de los niños del nivel inicial, donde presentaban problemas para resolver la competencia resuelve problemas de cantidad. de esta manera el presente trabajo de investigación tuvo como objetivo: determinar si los juegos didácticos mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Peruano Norteamericano, Coishco – 2020. Asimismo, en cuanto a su metodología correspondió a una investigación tipo cuantitativa, con un nivel explicativo y de un diseño pre experimental, tomando como muestra 16 niños y niñas de 5 años a quienes se les evaluó mediante la técnica de observación, con el instrumento lista de cotejo. Se aplicó un instrumento la cual se evaluó a los 16 alumnos de inicial de cinco años. Empleando para el análisis estadístico de la prueba Wilcoxon. Los resultados más importantes fueron del pos – test que muestra que un 94 % de los estudiantes obtuvieron la calificación de A al aplicar los juegos didácticos en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad evidenciando una mejora de aprendizaje. Finalmente, se contrastaron los resultados y se obtuvo un nivel de significancia menor $p = 0.000$, es decir, el valor de $p < 0,05$, lo cual indica que, si existe una gran diferencia entre el pre y el pos-test, aceptando la H_a , concluyendo que la aplicación de los juegos didácticos si mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.

Palabras clave: cantidad, competencia, didácticos, juegos, matemática, problemas.

ABSTRACT

The didactic games in the area of mathematics have a great influence on the learning of each of the children of the initial level, where they presented problems to solve the competition solves problems of quantity. In this way, the present research work had as objective: to determine if didactic games improve competition solves problems of quantity of 5-year-old children of the Peruvian North American Educational Institution, Coishco - 2020. Likewise, in terms of methodology, it was a quantitative type of research, with an explanatory level and a pre experimental design, taking as a sample 16 children of 5 years old who were evaluated through the observation technique, with the checklist instrument. An instrument was applied which was evaluated to the 16 initial five-year-old students. Using the Wilcoxon test for statistical analysis. The most important results were the post-test - which shows that 94% of the students obtained the A grade when applying the didactic games in the mathematical competence solves problems of quantity evidencing an improvement of learning. Finally, the results were checked and a level of significance was obtained lower $p = 0.000$, that is, the value of $p < 0.05$, which indicates that, if there is a large difference between pre and post-test, accepting the H_a , concluding that the application of educational games if they improve mathematical competence solves quantity problems.

Keywords: quantity, competence, didactic, games, mathematics, problems.

CONTENIDO

1. Título de tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de tablas y gráficos.....	xiii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.1.1 Internacionales.....	6
2.1.2 Nacional.....	8
2.1.3 Locales.....	10
2.2 Bases teóricas de la investigación.....	12
2.2.1 El juego.....	12
2.2.2 Juegos didácticos.....	13
2.2.2.1 Bloques lógicos.....	14
2.2.2.2 Dominó.....	15
2.2.2.3 Ábaco.....	17
2.2.3 Teóricos que sustentan los juegos didácticos.....	19
2.2.4 Tipos de juego.....	19
2.2.4.1 Juegos sensoriales.....	19

2.2.4.2 Juegos motores.....	20
2.2.4.3 Juegos sociales.....	20
2.2.4.4 Juegos con el lenguaje.....	20
2.2.4.5 Juegos dramáticos.....	20
2.2.4.6 Juegos de destrezas.....	20
2.2.4.7 Juegos de estrategias.....	20
2.2.4.8 Juegos libres.....	21
2.2.5. Dimensiones del juego.....	21
a) En la dimensión emotiva.....	21
b) En la dimensión colectiva.....	21
c) En la dimensión cognitiva.....	22
d) En la dimensión motriz.....	23
2.2.6. Secuencia didáctica del juego etapas del desarrollo del juego.....	23
2.2.6.1 Vivencia del propio cuerpo.....	23
2.2.6.2 Exploración y manipulación del material concreto.....	24
2.2.6.3 Representación gráfica y verbalización.....	24
2.2.7. Clasificación de los juegos didácticos.....	24
2.2.7.1 Juegos sensoriales.....	24
2.2.7.2 Juegos motrices.....	24

2.2.7.3 Juegos cognitivos.....	25
2.2.8. Juegos didácticos y el desarrollo cognitivo afectivo y social del niño.....	25
2.2.9. Importancia del juego en el aprendizaje.....	25
2.2.10. Área de matemática en el nivel de inicial.....	26
2.2.11. Fundamentos del área de matemática.....	26
2.2.12 Enfoques del área de matemática.....	27
2.2.13. Estrategia de aprendizaje en la resolución de problemas.....	29
2.2.14. Importancia de la matemática.....	29
2.2.15. Finalidad de matemática.....	29
2.2.16. Noción del número.....	30
2.2.17. Como desarrollar el concepto de cantidad.....	30
2.2.18 Componentes del número.....	30
2.2.18.1 Correspondencia.....	30
2.2.18.2 Clasificación.....	31
2.2.18.3 Seriación.....	31
2.2.18.4 Comparación.....	32
2.2.19. Por qué aprender matemática.....	32
2.2.20. Los juegos didácticos y las matemáticas.....	33
2.2.21. Importancia el juego en la matemática.....	34

2.2.22. Juegos de estrategia y solución de problemas.....	37
2.2.23. Juegos y la solución de problemas.....	37
2.2.24. Papel del juego en la educación matemática.....	39
2.2.25 Educación no presencial.....	40
III. Hipótesis.....	42
IV. Metodología.....	43
4.1 Diseño d la investigación.....	43
4.2 Población y muestra.....	45
4.3 Definición y operacionalización de las variables.....	48
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	51
4.5 Plan de análisis.....	53
4.6 Matriz de consistencia.....	54
4.7 Principios éticos.....	56
V. Resultados.....	57
5.1 Resultados.....	57
5.2 Análisis de resultados.....	77
VI. Conclusiones.....	86
6.1 Conclusiones.....	86
6.2 Recomendaciones.....	87
Referencias bibliográficas.....	88

Anexos.....	93
Anexo 1: Instrumento de aplicación.....	95
Anexo 2: Validación del instrumento.....	97
Anexo 3: Constancia de aplicación.....	98.
Anexo 4: Sesiones de aprendizaje.....	102

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano 2020.....	46
Tabla 2. Distribución de la muestra de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano 2020.....	47
Tabla 3. Logro en solución de problemas de cantidad a través de la aplicación del pre test.....	57
Tabla 4. Resultado del primer juego didáctico: Jugamos a describir los atributos de los bloques.....	58
Tabla 5. Resultados del segundo juego didáctico: Jugamos a los piratas.....	59
Tabla 6. Resultado del tercer juego didáctico Jugamos con nuestro ábaco	60
Tabla 7. Resultado del cuarto juego didáctico Jugamos con nuestro bloque lógico	61
Tabla 8. Resultados del quinto juego didáctico: Jugamos y ordenemos del 1 al 5	62
Tabla 9. Resultados del sexto juego didáctico: Jugamos con el ábaco y ordenamos del 1 al 6	63
Tabla 10. Resultados del séptimo juego didáctico: Jugamos y hacemos correspondencia con los bloques lógicos	64

Tabla 11. Resultados del octavo juego didáctico: Jugamos y hacemos relación con nuestras fichas de dominó	65
Tabla 12. Resultados del noveno juego didáctico: Jugamos con los platos y panes.....	66
Tabla 13. Resultados del décimo juego didáctico: Jugamos y señalamos el domino con los puntos iguales.....	67
Tabla 14. Resultados del undécimo juego didáctico: Jugamos y ordenamos los bloques lógicos grandes – pequeños.....	68
Tabla 15. Resultados del duodécimo juego didáctico: Jugamos y relacionamos los bloques lógicos según su tamaño.....	69
Tabla 16. Resultados del decimotercer juego didáctico: Jugamos con nuestro dominó y juntamos según los puntos iguales.....	70
Tabla 17. Resultados del decimocuarto juego didáctico: Jugamos y armamos figuras con los bloques lógicos.....	71
Tabla 18. Resultados del decimoquinto juego didáctico: Jugamos y ordenamos los dominós con más puntos.....	72
Tabla 19. Logro en solución de problemas de cantidad de la aplicación del pos Test.....	73

Tabla 20. Resultados de la aplicación del pre test con el post test.....	74
Tabla 21 rangos.....	75

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Logro en solución de problemas de cantidad a través de la aplicación del pre test.....	57
Gráfico 2. Resultado del primer juego didáctico: Jugamos a describir los atributos de los bloques.....	58
Gráfico 3. Resultados del segundo juego didáctico: Jugamos a los piratas.....	59
Gráfico 4. Resultado del tercer juego didáctico Jugamos con nuestro ábaco	60
Gráfico 5. Resultado del cuarto juego didáctico Jugamos con nuestro bloque lógico.....	61
Gráfico 6. Resultados del quinto juego didáctico: Jugamos y ordenemos del 1 al 5	62
Gráfico 7. Resultados del sexto juego didáctico: Jugamos con el ábaco y ordenamos del 1 al 6	63
Gráfico 8. Resultados del séptimo juego didáctico: Jugamos y hacemos correspondencia con los bloques lógicos	64

Gráfico 9. Resultados del octavo juego didáctico: Jugamos y hacemos relación con nuestras fichas de dominó	65
Gráfico 10. Resultados del noveno juego didáctico: Jugamos con los platos y panes.....	66
Gráfico 11. Resultados del décimo juego didáctico: Jugamos y señalamos el domino con los puntos iguales.....	67
Gráfico 12. Resultados del undécimo juego didáctico: Jugamos y ordenamos los bloques lógicos grandes – pequeños.....	68
Gráfico 13. Resultados del duodécimo juego didáctico: Jugamos y relacionamos los bloques lógicos según su tamaño.....	69
Gráfico 14. Resultados del decimotercer juego didáctico: Jugamos con nuestro dominó y juntamos según los puntos iguales.....	70
Gráfico 15. Resultados del decimocuarto juego didáctico: Jugamos y armamos figuras con los bloques lógicos.....	71

Gráfico 16. Resultados del decimoquinto juego didáctico: Jugamos y ordenamos los dominós con más puntos.....72

Gráfico 17 Logro en solución de problemas de cantidad de la aplicación del pos Test.....73

Gráfico 18. Resultados de la aplicación del pre test con el post test.....74

I. INTRODUCCIÓN

Estos últimos años estamos atravesando por una situación muy crítica que está afectando a todas las personas a nivel mundial por un virus llamado COVID 19, la organización mundial de la salud el 11 de marzo dio anuncio a esta terrible enfermedad afectada por el virus llamada coronavirus, fue caracterizada como una pandemia que ha ocasionado la muerte de muchas personas en distintas partes del mundo, con el pasar de los días este virus fue expandiéndose llegando así al Perú, mediante la noticia que el virus estaba propagándose en distintas partes del Perú, mediante su propagación se declara en estado de emergencia sanitaria a nivel nacional por el plazo de 90 días donde todos los ciudadanos tenían que cuidarse y evitar el contagio, Minedu (2020), logra un acuerdo pese a que los estudiantes de todas partes del Perú estaban perdiendo clases opta por dar una solución y lograr que los niños sigan recibiendo una educación ya que son el futuro del país deciden incorporar las clases virtuales con el único fin que los niños no puedan perder el año escolar y no haya un retraso en el proceso de los aprendizajes de cada uno de ellos, por consecuente el presente proyecto de investigación fue realizada a través de la modalidad virtual, utilizando así es uso de los recursos tecnológicos con normas establecidas y respetando los principios éticos propuestos con la finalidad de proteger la identidad de cada uno de los niños.

El texto que fue entregado por la universidad ULADECH con lo que respecta a la didáctica, Aguilar y Amaro (2017) manifiestan que una de las maneras de enseñar era jugando siendo así un recurso para poder enseñar, ya que

en base de ellos el mundo en el cual el niño va creciendo es jugando, propuso de esa manera lograr aprovechar enseñando cualquier materia, asimismo manifiesta Díaz (2019) el juego lograra mejorar los aspectos de desarrollo del niño de una forma en que pueda entrar en contacto con el medio que lo rodea logrando la exploración de su mundo exterior. Los juegos didácticos en el área de matemática influyen mucho en el aprendizaje de cada uno de los niños del nivel inicial. Los juegos didácticos son muy importantes cuando se busca aprender las matemáticas ya que son una herramienta que estimula a los niños donde podrán tener la capacidad de tener habilidades y destrezas para un buen logro de sus aprendizajes y de esa manera se pueda lograr con todos los aprendizajes esperados de cada uno de los niños. En consecuencia, para lograr la exploración se llevó por razones de la problemática encontrándolo en los estudiantes de la muestra, los niños que no dieron respuesta a las matemáticas en este caso en la competencia resuelve problemas de cantidad en base a la noción del número según su clasificación, seriación, correspondencia haciendo uso de algunos materiales concretos donde logren poder determinar distintas cantidades logrando con ello el desarrollo de su pensamiento matemático de cada uno de los estudiantes. La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano, en el distrito de Coishco, donde se logró observar que los niños tenían problemas al momento de desarrollar algunas actividades donde no se logró cumplir con la competencia matemática resuelve problemas de cantidad ya que no había estímulo para que los niños puedan aprender.

Heredia (2017), manifiesta que los niños al momento que ingresan a la

escuela llegan con todas las ganas de aprender cosas nuevas, los docentes deben ir enriqueciendo sus aprendizajes significativos ya que el niño tiene disponibilidad para poder aprender, a lo largo de la vida se ha podido observar que hay muchas técnicas que pueden ser utilizadas para desarrollar la memoria de cada uno de los niños, en distintas escuelas se busca que el docente pueda desarrollar estrategias que permitan la percepción de un aprendizaje de manera divertida esto ayudara que haya más relación entre el educador y el educando mejorando así su progreso de aprendizaje en sus conocimientos del área de matemática.

Minedu (2015), plantea un plan estratégico para mejorar el aprendizaje en los niños y se basa en que los niños tienen que aprender en base a sus propias experiencias y buscare solucionar problemas de cantidad donde agilizará su capacidad de razonamiento, donde buscare usar sus propios recursos para poder llegar a resolver el problema es en ese momento que los niños comprenderán y asociaran los procesos que se requiere para poder solucionar los problemas de cantidad, hoy en día la educación en el nivel inicial es fundamental en los niños, ya que ayuda a la formación y desarrollo de los niños y niñas que inician sus estudios entre los 0 a 5 años de edad. Esta es una etapa de la infancia muy importante y único porque ayuda a que los niños estimulen su desarrollo psíquico, afectivo y cognitivo, tarea que cumplen todos los docentes en educación inicial ya sea en instituciones públicas o privadas.

Es así como surgió el interés por realizar una investigación que corresponde a la siguiente interrogante: ¿Cómo los juegos didácticos mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de

la Institución Educativa Peruano Norteamericano, Coishco – 2020? Y para poder dar respuesta a la problemática, se propuso como objetivo general determinar si los juegos didácticos mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Peruano Norteamericano, Coishco – 2020, tratando de manera continuada con los objetivos específicos los cuales son: Identificar a través de un pre prueba el logro de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.

Aplicar juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.

Evaluar a través de un pre prueba el logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.

Comparar el nivel de significancia del pre y post prueba el logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.

Es así que la investigación se justificó en tres aspectos:

Teórica: aportó conocimientos y antecedentes para la construcción de nuevas investigaciones el cual servirá para tener conocimiento del nivel de aprendizaje en el área de matemática de tal modo que ayude de una manera divertida a aprender las matemáticas en los estudiantes.

Práctica: aportó información sobre el conocimiento concreto a la realidad sobre el uso de los juegos didácticos en la competencia matemática en los niños de 5 años

de la I.E.P. Peruano Norteamericano logrando determinar si los juegos mejoran el aprendizaje en la competencia matemática, Metodológica: aportó un instrumento de recolección de datos aplicación es la técnica de observación e instrumento Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) con 20 ítems, fueron validadas por 3 expertos obteniendo un grado estadístico en alfa de cronbach de 0,782 encontrándose en un rango aceptable.

Prosiguiendo con la búsqueda de respuestas sobre el estudio realizados, la metodología fue cuantitativa, el nivel explicativo, donde se utilizó el diseño pre experimental, tomando como muestra 16 niños de cinco años, se empleó la técnica de observación y como instrumento el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) que sirvió para medir si los juegos didácticos logran mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños del aula de 5 años.

Naturalmente; el trabajo de investigación obedece a una línea de investigación de la Universidad que es intervención educativa como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo, el área debe de ser muy motivado para así poder lograr con el aprendizaje en el área de matemática en los niños del nivel de inicial.

Finalizo el estudio con el principal resultado de la investigación, se pudo encontrar en todo el grupo que participó de la investigación que se realizó, indico en el post-test que el 94% de los niños del aula “los leoncitos” de 5 años de la I.E.P. Peruano Norteamericano, evidenciando que la gran mayoría tuvo una calificación de A.

Concluyendo así que los juegos didácticos si mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años.

Por otra parte, en el ámbito profesional como futura docente, el interés es poder reconocer como influye los juegos didácticos en el aprendizaje de cada estudiante en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Bustamante (2016), manifiesta en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en la enseñanza de los números enteros basado en aprendizajes significativos de la Institución Educativa Normal Superior Santa Teresita del Municipio de Sopetrán, Antioquía”. Teniendo como objetivo: Diseñar una estrategia didáctica para la enseñanza de operaciones básicas con números enteros basada en el juego, para estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Santa Teresita. La metodología que fue utilizada se sitúa en la perspectiva de la investigación cualitativa, enfocándose en Investigación Acción Participación. Tomo como población y muestra a 35 estudiantes de 7 A de edades entre 12 a 14 años. Concluyendo que el aprendizaje de la matemática está inmerso en un campo propio de conocimiento fundamentado en unas prácticas pedagógicas inherentes a éste, la lúdica y la apropiación de Tics determinan herramientas valiosas para el logro de procesos 6 cognitivos, fortalecen el auto aprendizaje y se constituyen en espacios más apropiados a los intereses de los estudiantes.

Marin y Mejia (2018), en su investigación titulada “Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad”, teniendo como objetivo Diseñar y estructurar una propuesta lúdica que brinde a los docentes de grado quinto estrategias metodológicas que les permita dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. La metodología es de tipo descriptiva, en la que se busca describir de manera

sistemática las características de una población situación o área de interés. Aquí los investigadores recogen los datos sobre una base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento los resultados obtenidos fueron que Es evidente la gran dificultad que presentan los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa La Piedad de Medellín para el aprendizaje del área de matemáticas, no solo porque así los reconocen los estudiantes (70% considera su rendimiento básico y el 30% bajo) y los docentes (para ellos el 63% de sus alumnos tienen un rendimiento básico) sino por los resultados obtenidos en la evaluación del primer periodo de 2015 (58% bajo y 33% básico). Concluyendo que la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad, permitió a los estudiantes ver las matemáticas como un área útil y práctica en su vida cotidiana, cambió pensamientos negativos y temores existentes frente a la materia, a la vez que les motivó a enfrentarse a los conceptos de una manera más tranquila y confiada.

Pachaicela (2018), en su investigación titulada “juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Rio frío ciudad de Loja, periodo 2017-2018”; tuvo como objetivo general Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Rio frío ciudad de Loja, periodo 2017-

2018”. La metodología enmarca dentro del enfoque descriptivo que se enmarca con un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) y un diseño cuasi-experimental. Los materiales fueron: tecnológicos y de escritorio; los métodos: científico, observacional, analítico, sintético, deductivo, hermenéutico y estadístico; las técnicas: observación, encuesta, entrevista y prueba escrita; los instrumentos: guía de observación, cuestionario y test y los procedimientos: fundamentación teórica diagnóstico, diseño, planificación, aplicación y evaluación de la propuesta, los resultados obtenidos fueron que los estudiantes tenían dificultades en el aprendizaje de la multiplicación y división, ya que el docente no utilizaba el juego como estrategia didáctica para enseñarles a multiplicar y dividir de manera divertida y significativa. Concluyendo que el uso del juego como estrategia didáctica si ayuda a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la multiplicación y división.

2.1.2 Nacionales:

Alarcón (2018), manifiesta que el trabajo de investigación titulada “Aplicación de materiales educativos concretos para el desarrollo de los aprendizajes de matemática en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial Divino niño Jesús de tingo maría, rupa rupa, Leoncio prado, huánuco2018”, teniendo como objetivo Determinar en qué medida la aplicación de materiales lúdicos concretos como estrategia didáctica desarrolla las nociones de cantidad en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2018. La metodología que utilizada fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test con grupo experimental

único. Se trabajó con una población muestral de 12 niños y niñas de tres años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de Rangos de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, los resultados obtenidos del pre test evidenciaron que el grupo experimental obtuvo menor e igual al logro B en desarrollo en las dimensiones del aprendizaje de la matemática. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron diferencias significativas ($p=0,004$) en el logro de aprendizaje de la matemática. Se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de materiales educativos concretos como estrategia didáctica desarrolla significativamente el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2018.

Gavedia (2016), manifiesta que su investigación titulada “Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la institución educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016”, tiene como objetivo Determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo del área matemática en niños del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho durante el año académico 2016. La metodología que fue utilizada es cuantitativa, con un diseño no experimental – descriptivo correlacional. Para la recolección de datos, se utilizó como técnica la encuesta, y como instrumento se aplicó una ficha de observación a 17 alumnos del 1er grado de primaria para recoger información. Para tal efecto se utilizó la prueba estadística de Chi Cuadrado de Persona para medir la

confiabilidad de las encuestas. Los resultados obtenidos demostraron que existe una buena asociación de los juegos didácticos en el área de matemática debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.817. En el análisis se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que los juegos didácticos se relacionan con el aprendizaje del área de matemática.

Reyes (2017), refiere su investigación titulada “Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. kinder creativos, Piura - Piura. 2017”, teniendo como objetivo Determinar la efectividad de los juegos didácticos, para el aprendizaje de la noción de número en los niños de 5 años de la I.E Kínder Creativos - Piura. La metodología es cuantitativa explicativa, con un diseño pre experimental, dado que explica causas y consecuencias y los resultados en forma general. La población estuvo conformada por 18 estudiantes de 5 años de la I.E Kínder Creativos - Piura. El instrumento que utilizó para el aprendizaje de la noción de número, fue una Lista de Cotejo. El estudio basó su importancia, primero porque aborda uno de los principales problemas que más preocupa a las docentes del nivel inicial como es el aprendizaje de la noción de los números. Luego, porque desarrolla una propuesta de juegos didácticos, mediante la ejecución de una serie de estrategias didácticas con la finalidad de mejorar el aprendizaje de la noción de números en los estudiantes, los resultados obtenidos lograron evidenciar la aplicación del tratamiento, variable independiente (X), los niños se encontraban en el nivel inicio; quedando contrastada la hipótesis específica a), la misma que señala que con la aplicación del pretest, se pudo determinar que el nivel de la noción de números en los niños de 5 años es baja se obtuvo un nivel de significancia menor del 0,05%, lo que

demuestra que se comprueba la hipótesis del estudio (Ha). Concluyendo que el uso de los juegos didácticos mejora el aprendizaje de los números en los niños de 5 años de la I.E Kinder Creativos – Piura, ya que éstos, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

2.1.3 Locales

Chávez (2019), en su tesis titulada “Taller de juegos didácticos para favorecer el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños de 4 años de la institución educativa Angelitos de mama Ashu, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, año académico 2018”. Teniendo como objetivo Determinar si el taller de juegos didácticos favorece el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños de 4 años en la I. E. Angelitos de Mama Ashu, en el distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash 2018. La metodología que fue utilizada enmarca dentro del enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental, puesto que permitió la enumeración y medición a través de las matemáticas, los resultados obtenidos por los niños de 4 años de la Institución Educativa Angelitos de Mama Ashu, del grupo experimental del pre test, estuvo enfocada en el taller de juegos didácticos para favorecer el desarrollo del razonamiento lógico matemático lo cual demuestra los siguientes resultados. Se observa que el 80% de los 52 niños se encontraban en el nivel bajo en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, el 20% se encontró en el nivel medio y el 0% se encuentra en el nivel alto. Concluyendo que el taller de juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños

de 4 años antes del taller tenía un nivel desfavorable, mientras que después del taller se observó que el 100% de los niños han llegado a un nivel alto. Por lo tanto, el presente estudio del taller de juegos didácticos mejoró el desarrollo del razonamiento lógico matemático porque cumple un papel protagónico en el conocimiento de cada aprendiz, ya sea ayuda a los niños a razonar ya que a través de ello pueden resolver situaciones problemáticas donde los lleve a buscar soluciones, puesto que del mismo modo sirve para, pensar, argumentar y justificar.

Robles (2018), en su tesis titulada “Eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de números en los niños de 4 años de la institución educativa N° 184 Pallasca Áncash -2018”, teniendo como objetivo general Determinar la eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de números en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 184 Pallasca Ancash - 2018. La metodología utilizada en esta investigación corresponde a un estudio de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental. La población para el estudio estuvo conformada por 18 niños de dos aulas, del aula Patitos, y del aula Pollitos. Los instrumentos utilizados en la investigación fueron la observación sistemática y la lista de cotejo. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 21.0. De los resultados obtenidos, los más importantes fue las calificaciones del pre test y post test al grupo trial y del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa en la influencia de las variables. Concluyendo que según la prueba de los estadísticos de contraste en la prueba estadística no paramétrica de Willcoxon, se acepta la hipótesis que del

juego didáctico como estrategia desarrolla significativamente la noción de número en los niños de 4 años, ya que el valor de $P = a. 0,004$ menor que el valor de significancia de 0,05.

2.2.Bases teóricas:

2.2.1. El juego

Aberastury (2013), refiere que el mundo es muy cambiante, donde incluye juegos las cuales tienen que ver con la realidad y la fantasía, es decir que el niño mientras juego va investigando poniendo así en práctica los conocimientos que ha adquirido en ese proceso lo cual contribuye para su recepción a futuro. A través del juego resulta muy peculiar los sonidos, donde son los ayudan a estimular los sentidos que han sido adquiridos, la cual contribuye para que puedan establecer interrelacionarse.

Minedu (2015), manifiesta que el juego es una actividad la cual debe ser puesta en práctica en el proceso de la enseñanza de los niños, muchas veces los padres de familia dicen que mientras que el niño juego pierde el tiempo viene desde hace mucho tiempo atrás en los cuales se ha convertido en un mito, hoy en la nueva curricula para enseñarles a los niños hacemos un hincapié que mientras los niños juegan no pierden el tiempo al contrario al imponer y prohibirles estamos promoviendo que los niños no puedan desarrollar su aprendizaje saltando así varias etapas importantes de que el niño desarrolla ya que se encuentra en un proceso evolutivo donde lo único que ocasionara es interferir su pensamiento creativo de cada uno de ellos, mientras vemos a muchos niños jugar los vemos divertirse asimismo también están aprendiendo, logrando poder socializarse con otros niños, logran comunicarse, pueden desarrollar su imaginación que es un

punto que potencia mucho la creatividad y eso es lo que se busca tener niños con su capacidad de imaginación muy amplia, mientras van jugando van desarrollando su mente.

2.2.2. Juegos didácticos

Gallardo (2018), define al juego didáctico como una actividad fundamental de los niños a través de ello pueden desarrollar habilidades tanto motoras, sensoras, emocionales y comunicativas, cabe resaltar que todo lo que va adquiriendo durante su aprendizaje es por medio del juego siendo como ventaja la asimilación más rápida de lo que quiera aprender, esta actividad en el entorno escolar motivara al niño logrando que sea más fácil ya que por ende sabemos que a todo niño le gusta jugar, se puede observar que es lo más minucioso y simbólico el niños podrá hacer su representación en situaciones reales en juegos que se presentan de forma ficticia, los juegos didácticos promoverán poder exteriorizar sus emociones, sacando sentimientos a flote y logrando vivir nuevas experiencias vivenciales, recalcando también que pueden transformar su realidad en una fantasía logrando así un mundo imaginario interpretando distintos roles.

Forma infancia (2019), sustentan que el juego didáctico es el método en el cual se emplea para poder lograr los conocimientos, teniendo como único objetivo que los niños puedan desarrollar sus habilidades de pensamiento y poder relacionarse con los demás ser más sociables, son técnicas de aprendizaje hay estudios realizados donde han comprobado que los niños logran mejor su aprendizaje si los niños tienen inquietud por el medio que los rodea de esa manera despierta su interés innato de querer aprender estimulando de esa manera más su atención, memoria y creatividad, partiendo de eso los niños desarrollan más

actividades.

2.2.2.1. Bloques lógicos

Ptyal (2019) refiere que es un excelente material para proponer problemas a los niños y niñas las cuales les permitirá establecer relaciones lógicas, es muy importante esta actividad ya que logra que el pensamiento lógico matemático de los niños se desarrolle en su infancia a través del pensamiento que lograra tener a lo largo de su vida, las primeras actividades propuestas a los niños son actividades que están establecidas para los niños de cuatro años. Las características de los bloques lógicos son forma, color tamaño y grosor por la forma puede ser circular, cuadrado, triangulo o rectángulo, por el color puede ser verde, rojo, azul o amarillo, por su tamaño puede ser grande o pequeño por el grosor puede ser delgado o grueso, muchas veces en la primera vez que los niños hacen uso de los bloques lógicos se recomienda que lo hagan libremente, pueden formar figuras que ellos deseen, se recomienda darles un poco más de tiempo de lo debido para su juego libre.

Después se les puede instruir para que construyan un tren, carrito o lo que ellos mismos propongan el propósito del juego es que los niños puedan familiarizarse con los bloques, es muy importante cambiar algunas figuras como por ejemplo armar una casa con triángulos o cuadrados, cambiando los colores de rojo con azul de la misma manera se puede realizar con los bloques, asimismo recalca que es un material muy recomendable que sirve para desarrollar el pensamiento, óculo manual donde hará comparaciones de muchos elementos con la finalidad de poder definir cuál es su semejanza o la diferencia q hay en ello, permitirá hacer clasificación de algunos o varios objetos según los criterios que se establezcan,

asimismo también realizaran seriaciones siguiendo determinadas orientaciones, se podrá por medio de este identificar las figuras geométricas según su características, obtener relación de pertenencia, definir elementos y darle concepto de números a cada uno de ellos.

A partir de la experiencia con este juego el alumno llegará a:

- Nombrar y reconocer cada bloque
- Reconocer cada una sus variables y valores
- Clasificando a un solo criterio, como puede ser la forma, o el tamaño, para pasar después a considerar varios criterios a la vez.
- Comparar bloques estableciendo semejanzas y diferencias.

2.2.2.2. Dominó

Gonzales (2017), manifiesta que el domino es un juego la cual promoverá la atención de esa manera el niño mientras más atención preste mejor será su capacidad de concentración al resolver problemas, los juegos de mesa ofrecen a los niños muchas ventajas en este caso este tipo de juego ofrece momentos en la cual se pueden divertir a su vez beneficia el nivel de pensamiento y afectivo al momento de relacionarse con los demás, es un juego muy sencillo que es accesible para adultos como niños tiene la capacidad de poder ser accesible y poder jugar en cualquier lugar, ofrece algunos beneficios en las cuales se hace mención alguno de ellos, permite la interrelación con los demás tanto grandes y pequeños convirtiéndose en un juego divertido que se puede jugar en familia. Favorece también la capacidad de concentración y el uso más perceptivo de la memoria al momento de mover cada ficha con la única intención de poder vencer a su contrincante, mejora también las habilidades matemáticas y hace uso de las

secuencias numéricas que favorecen en el aprendizaje del conteo de los números, favorece la comunicación ya que al momento de jugar se tiene que tener una conversación con todos los miembros del juego mientras más fluido sea el juego más será la socialización con el grupo, no dejando de lado que regula también las emociones de cada uno de los niños tanto al momento de ganar o perder favoreciendo así la paciencia al momento de poder esperar su turno para poder mover sus fichas con las cuales se encuentra jugando, hablábamos también de que por medio de este juego mejoran la percepción visual al momento de mover las fichas de dominó siempre se estará atento en cada ficha movida, de esta manera los niños desarrollan su destreza lógica en la solución de problemas, asimismo como veníamos viendo sobre las capacidades de aprendizaje cognitivo también ofrece un beneficio en su psicomotricidad al momento de hacer movimiento de sus fichas durante el juego.

Una de las actividades con este juego en el que los elementos de la cantidad aparecen siempre en la misma disposición, así el dos aparece siempre con dos puntos, el tres con tres puntos, el cuatro con cuatro puntos, precisamente lo que se quiere con esta actividad es que el niño adquiera el concepto de cantidad, guiándolo de tal forma que con el tres debe buscar otro tres. El niño asocia dos cantidades por la disposición de los elementos. Es una actividad útil para trabajar el concepto de número. (Lahora, C. 2007). Para nuestro trabajo de investigación este juego lo utilizaremos únicamente para evaluar el concepto de número y conteo.

2.2.2.3. *Ábaco*

Delgado (2019), manifiesta que dicho juego es muy útil la cual sirve

para poder realizar sumas y restas, cabe precisar que dicho instrumento enseña a muchos niños a poder realizar sus cálculos y conteos en el que acelera su capacidad cognitiva de pensamiento que tienen cada uno de ellos, es enriquecido el beneficio que encontramos en esta herramienta ya que estimula la atención, les ayuda a resolver problemas y preceptúa su memoria dentro de ello encontramos alguno de los beneficios los cuales haremos mención como la potencialidad de la concentración ya que mejora la concentración en ellos un estudio indio realizado lo confirma, mientras más concentrado se encuentre el niño mejor será su desarrollo de su comprensión lógica ya que es un ejercicio que mejora el pensamiento ante las soluciones de problemas de cantidad, haciendo énfasis a la investigación que se realizó en la Shinshi University reveló que muchos de los niños utilizan esta herramienta para poder calcular y resolver problemas con una mejor facilidad, a su vez también mejora las habilidades de psicomotricidad fina en cada uno de ellos al momento de pasar las piezas de sumar o restar utilizamos las manos realizando movimiento en ellos, esto ayudará la manera de que los niños puedan realizar sus trazos con más firmeza, al usar el ábaco estimula a la vez la creatividad al momento de sacar cuentas ya que el cerebro trabaja al momento de realizar el conteo según la cantidad y colores que estimulan al pensamiento. Los niños aprenden matemática con el ábaco que ayuda a estimular su memoria en base a los números, memoria en base a lo que escuchamos y memoria en lo que observamos los niños van formando representaciones mentales que ayudan a tener más automatización para la estrategia de esa manera logra tener una asignación numérica a cada uno de ellos, es una de las herramientas muy entretenidas para los niños en su proceso de pensamiento ya que en base a ello irá

adquiriendo nuevos aprendizajes. El ábaco es un instrumento simbólico, en el sentido que el valor de las bolas no depende del tamaño que tienen, sino de la posición que ocupan, tal como ocurre en la escritura de los números. El hecho de que la posición de las bolas coincida con la de la escritura numérica hace que el ábaco sea un material de fácil comprensión, especialmente indicado para trabajar el valor posicional de las cifras y los demás aspectos relacionados. (Alsina 2006)

El ábaco es de gran utilidad para estimular en niños de preescolar, la creación del concepto de conservación de cantidad (cantidades discontinuas), para ello es necesario utilizar fichas de diferentes tamaños, formas e incluso colores, que hagan que, a partir de actividades concretas, en donde el niño deba utilizar el conteo y pueda realizar comparaciones uno a uno, asimilar que cantidades iguales pueden encontrarse con fichas u objetos de diferente forma. A través del ábaco, el niño puede diferenciar cantidad - tamaño y cantidad – forma. Para nuestra investigación el ábaco la utilizaremos no para cálculos numéricos sino para la conservación de la cantidad ya que se utilizarán bolas de diferentes tamaños, o formas, ensartadas de diferentes maneras con el fin de que el niño las cuente y analice que no interesa como están organizadas, sino que la cantidad es la misma. Dentro de los juegos didácticos tenemos dos filósofos que dan evidencia que pueden mejorar el aprendizaje en los niños a continuación presentamos algunas teorías que lo sustentan:

2.2.3. Teóricos que sustentan los juegos didácticos:

Piaget (1956), refiere que el juego es fundamental y forma parte de la inteligencia de todo niño posee, es una etapa la cual todos posees, sus capacidades de razonamiento son esenciales para su propio desarrollo de su pensamiento,

Piaget está centrado como primer lugar el pensamiento su tema central se basa en la inteligencia de cada individuo, cada una de las etapas dan consistencia a todas las funciones en base al pensamiento y va desarrollado de acuerdo a etapas tanto sensomotriz y del pensamiento dos aliados que ayudan a que el niño pueda tener la capacidad de poder representar y comprender el medio que lo rodea, con ayuda de la exploración y la manipulación de los objetos constantemente.

Vygotsky (1924), define al juego como la necesidad de poder reproducir con las demás personas llevándolo así al ámbito social a través del juego y gracias a ello y la incorporación de cada uno de los niños se logra adquirir intercambio de roles, el niño logra hacer transformación de algunos objetos en la cual conlleva a su imaginación el otros obteniendo así distintos significados cada uno de los juegos van en correlación con estas dos teorías de grandes filósofos ya que al momento de jugar también se aprende y desglosan muchas enseñanzas tanto cognitivos, sociales y físicos.

2.2.4. Tipos de juego

Según Hurlock (1991), manifiesta que las maneras en que un niño juega cambia a lo largo de todo el proceso de su desarrollo en los cuales hace mención de algunos juegos muy importantes:

2.2.4.1 Juegos sensoriales: la finalidad es que aquí el niño experimenta la experiencia sensorial, aquí se les enseña y experimenta a los hechos esenciales de su cuerpo y las cualidades de las cosas del ambiente.

2.2.4.2. Juegos motores: aquí hablamos de un sinnúmero de juegos, aquí los niños desarrollan a coordinación de su movimiento como los juegos que

requieren destreza, juegos de mano, saltar, caminar, correr que son estimulaciones que permiten las coordinaciones corporales gruesas.

2.2.4.3. Juegos sociales: son juegos cuya finalidad es la asociación, agrupación y relación con los demás es decir una responsabilidad grupal, el juego es una de las fuerzas socializadoras que hay más grande esto permite que los niños logren despertar sensibilidad y aprendan a comportarse con los demás.

2.2.4.4. Juegos con el lenguaje: sabemos que a los niños les encanta jugar, emitir sonidos, jugar con la combinación de palabras para poder crear nuevos significados, juegan con su lenguaje para divertirse partiendo de su realidad, el juego con el lenguaje permite que los niños ejerciten el dominio de la gramática y en la palabra que están aprendiendo.

2.2.4.5. Juegos dramáticos: es una manera de interacción que es reciproca y sincronizada donde los niños tienen diversos roles, para distintas situaciones favoreciendo el desarrollo de cada estudiante.

2.2.4.6. Juegos de destrezas: en esta clasificación el proceso psicomotor es un proceso el cual permiten la práctica de su motivación en el que luego tendrá una recompensa.

2.2.4.7. Juegos de estrategia: Álvarez (1987) refiere que la computadora es uno de los instrumentos flexible lo cual es diferencia con los juegos de destreza ya que estos pueden implicar retos de situaciones que plantee el oponente al momento de jugar.

2.2.4.8. Juegos libres: aquí se establece sus propios objetivos sin ningún tipo de regla. Según Álvarez (1987), existen muchos juegos intelectuales que

son muy útiles para la atracción del juego donde se experimentará la atención hacia nuevas cosas.

2.2.5. Dimensiones del juego

El juego permite que el niño pueda desarrollar el yo propio de cada uno de ellos, a través del juego se puede observar las maravillas de nuestro alrededor lo cual los adultos refieren solo mediante el juego el niño puede manipular los objetos a su gusto y así podrá tener el sentimiento de dominio, según Cruz, (2001) considera lo siguiente:

a) ***En la dimensión emotiva:*** el juego resulta ser el que controla los afectos y sentimientos a algunos objetos y personas del medio que los rodea, gracias a ese acercamiento contribuye a establecer vínculos afectivos, no olvidemos que el niño juega un rol fundamental en la formación de su personalidad y autonomía ya que son esenciales para su crecimiento y desarrollo de sus intereses de el mismo con las demás personas que se encuentren cerca de él de esta manera se va adaptando crear una forma personal de poder mostrar sus sentimientos frente al medio que lo rodea así podrá actuar, discernir y juzgar su actuar frente a los demás a la misma vez también poder tomar sus propias decisiones.

b) ***En la dimensión colectiva:*** se refiere a la cultura en la cual se encuentra, a través de la relación con los integrantes de su propio medio es decir a los que pertenecen a su grupo con quienes tendrá el intercambio de ideas, habilidades y destrezas para lograr una sola meta en común, las costumbres y tradiciones en el ámbito familiar y comunal se va organizando de acuerdo a la interacción con otras personas esto lleva a construir sociedades, ayuda a poder estar preparada para

poder vivir con los demás lo que refiere es poder estar atento a lo que otras personas digan y la sociedad necesita poder ser una interacción de parte de los semejantes donde se ve reflejada en la participación de grupos sociales. Al ser humano le resulta imposible ser solitario, donde el juego introduce al niño en muchas formas sociales donde se puede apreciar que al principio el niño juega solo, luego con sus padres y luego ya se relaciona con otros niños donde logra superar su egocentrismo y logra comprender el punto de vista de los demás, para así fomentar relacionarse a través del juego uno de ellos es el juego turbulento, que es en base a carreras, saltos, caídas, persecuciones, luchas, golpes, risas o muecas (Garvey,1977).

Para Tarrés (2015), refiere que el juego simbólico es fundamental para poder desarrollar lo cognitivo y emocional e cualquier niño, en este juego abarca imitar roles de los demás, en la etapa infantil se denomina como juego que se apropian de esa etapa la cual enmarca los primeros años de los niños.

c) ***En la dimensión cognitiva:*** en este nivel el niño ingresa al nivel de educación preescolar, la comprensión rigüe su desarrollo para poder relacionarse, y transformar la realidad, el niño se va a apoyando a las experiencias vividas en él y su familia es vital para poder desarrollar su capacidad que surge a través de la representación de los objetos al tiempo real para luego ser pasadas a los hechos de su pensamiento interior, ejerce la actividad mental y surgirá acciones en ausencia del modelo, el periodo de esta dimensión se encuentra entre los tres y cinco años de edad, lo concreto lleva a la utilización de distintos sistemas, el lenguaje se convierte en una herramienta esencial las imágenes están ligadas lo cual permitirá que al momento del habla del niño exprese la relación que forma desde su mundo interior. Al utilizar el lenguaje se convierte en la formación de los pensamientos, los

símbolos son un vínculo esencial en la relación social. A través del juego se desarrolla el juicio crítico, le da más fortaleza en la formación del lenguaje y comunicación, ya que tiene la posibilidad de realizar representación y eso conlleva a la capacidad de razonar en los niños y niñas

d) **En la dimensión motriz:** aquí está considerada la apropiación de nuevas expectativas que logran niño pueda tener más dominio de sí tiene la capacidad de poder desplazarse utilizando su esquema corporal donde permitirá la sincronía de movimientos, coordinación visomotora, desarrollará las partes finas y gruesas de su cuerpo.

Cruz (2001) refiere que se debe de tener en cuenta que el juguete que se le dé para manipular al niño tiene que ser el adecuado para que así pueda surgir procedimientos de una manera determinada sienta así será posible que el niño pueda tener un aprendizaje bueno.

2.2.6. Secuencia didáctica del juego etapas del desarrollo del juego

Carbajal (2006) recalca los siguientes pasos para llevar a cabo juegos matemáticos:

2.2.6.1. Vivencia del propio cuerpo: el movimiento de su propio cuerpo del niño, el juego libre más la acción del niño le permitirán desarrollar su pensamiento, los primeros siete años de vida son importantes en esta etapa se da un periodo de cambios de la inteligencia hacia un pensamiento conceptualizado y simbólico por lo tanto los niños que están en la etapa inicial necesitan poder actuar para que puedan pensar, los movimientos de cuerpo del niño serán la prueba para que el niño pueda desarrollar su pensamiento.

2.2.6.2. Exploración y manipulación del material concreto: es muy importante que el niño pueda manipular el material concreto para que de esa manera pueda desarrollar sus habilidades permitiéndole al niño poder crecer, comunicar y sobre todo poder expresar sus diseños. La exploración brinda oportunidades donde el niño pueda relacionarse de manera libre con distintos objetos con materiales estructurados y no estructurados, esto permitirá que los niños puedan descubrir cada uno de las características y nociones que tiene la competencia matemática.

2.2.6.3. Representación gráfica y verbalización: después de ver que los niños tuvieron la experiencia con los objetos lograron vivenciarlo, en la representación gráfica un dibujo será el que acompañe a la verbalización

2.2.7. Clasificación de los juegos didácticos

Calero (2015), refiere que el juego se clasifica de la siguiente manera:

2.2.7.1. Juegos sensoriales: son los juegos que expresan sensaciones y trabajan los sentidos y se va adquiriendo al momento del palpar, escuchar o probar y se pueden clasificar de la siguiente manera:

Sensoriales visuales: hace el uso de la vista.

Sensoriales auditivas: anula el sentido de la vista y desarrollas la audición.

Sensoriales táctiles: suprime la vista y la audición logrando que mediante el tacto pueda realizarse el juego.

Sensoriales gustativos: solo reconoce sabores. Sensoriales olfativos: solo reconoce olores

2.2.7.2. Juegos motrices: aquí utilizaran su coordinación de su movimiento motriz gruesa y fina en este juego se desarrolla la fuerza, agilidad.

Piaget (1998), refiere que en este periodo la inteligencia de los niños es más practica parten de dos ramas so sensorial con lo motor, la construcción de estos conceptos permanece en las primeras representaciones del niño, en este periodo el niño empleará todo su cuerpo, podrá doblar los brazos y piernas, balancearse, producir ruidos también podrá manipular otros objetos como instrumentos musicales, arrojar objetos, rasgar papeles, recoger objetos, juguetes, etc.

2.2.7.3. Juegos cognitivos: interviene la armonía, el pensamiento que hará que sea una creación fantásica, aquí desarrollara sus destrezas como la memoria, solución de operaciones básicas y desarrollar el lenguaje para solucionar distintas situaciones.

2.2.8. Juego didáctico y el desarrollo cognitivo afectivo y social del niño

Reyes (2014), señala que los estudios que se realizaron a la psicología cognitiva refiere el gran valor que tiene el juego ya que enmarca que es un buen potenciador del aprendizaje y de la adquisición de conocimientos de los niños, se define al juego como el desarrollo de todos los aprendizajes en el nivel cognitivo, afectivo y el emocional, muchas veces es necesario no confundir los aprendizajes lúdicos con el juego, es necesario recalcar que el juego es lúdico, pero no todo es juego también detalla la imaginación y sobre todo la estrategia didáctica que se utilizará.

2.2.9. Importancia del juego en el aprendizaje

Según Ferrero (1991), refiere que el juego es motivador ya que es uno de los recursos más didácticos que despiertan el interés de un estudiante al ponerle a desarrollar un juego matemático ya que es motivador el acercamiento a ellos en

son de juego para enseñarles matemática es el mejor método para poder mantener concentrado al estudiante.

El proceso del desarrollo del niño está ligado al juego, los profesores que carecen de las habilidades para una enseñanza didáctica suelen definirse como aburridos lo cual desinhibida las posibilidades de los límites de crecimiento y maduración del niño. (Burgos, Navarro, Paredes, & Rebolledo, 2015).

2.2.10. Área de matemática en el nivel de inicial

Según el Ministerio de Educación (2016), manifiesta que todas las investigaciones en el área de matemática afirman que los niños antes de empezar su etapa escolar ya cuentan con noción acerca de las matemáticas, ya también desde sus hogares ya están en constante interacción con personas adultas que rodean su entorno, lo cual en su desarrollo ellos construyen esta noción en su acontecer diario se inicia antes de la educación básica regular es necesario que el trabajo que se realiza logre impulsar una buena enseñanza en la matemática.

2.2.11. Fundamentos del área de matemática

Se dice que cuando los niños llegan a la edad de 5 años ya han alcanzado un desarrollo de pensamiento lógico lo que les permite poder hacer relación con el mundo que los rodea en tiempo real y así poder construir nuevos aprendizajes ya que cuentan con ideas próximas que han surgido de su propia experiencia lingüística y es así como ira acumulando muchas más experiencias que permitirá construir su futuro lenguaje. El aprender las matemáticas es hacer matemáticas (Carmona, 2013).

Minedu (2015), plantea competencias que están relacionadas al desarrollo de capacidades que implican razonamiento, comunicación y resolución

de problemas, así como también están relacionadas con el número.

6.2.12. Enfoques des área de matemática

Minedu (2016), manifiesta que a diferencia del enfoque tradicional en el que la matemática se incluía como una disciplina acabada, el proceso era presentar los resultados matemáticos y que los alumnos los aprendan, en el nuevo enfoque la idea es que la actividad matemática no es trabajar sobre una matemática acabada, sino la actividad matemática es la resolución de problemas en si misma a la medida que se resuelve problemas se encontrarán nuevos resultados, confirman afirmaciones se obtiene métodos más generales, todo ello debe contribuir a que se reconozca el carácter funcional que tiene la matemática donde genere la necesidad de poder organizar los resultados que se irán encontrando en determinada disciplina. Cuando se habla de la competencia resuelve problemas de cantidad se centra en problemas que serán abordados por los niños para que puedan estudiar fenómenos asociados a la cuantificación del mundo esto quiere decir estará enfocado a problemas asociados a la medición, cálculo, magnitudes, unidades, pensar que hay número más grandes y pequeños dependiendo al fenómeno que se quiere estudiar, esos fenómenos asociados a ese tipo de actividades harán que el niño este orientado a la enseñanza y aprendizaje lo cual corresponde al enfoque en resolución de problemas de cantidad la cual es definida por varias características dentro de ello tenemos las siguientes:

- a) La matemática es cambiante lo cual está en constante desarrollo durante todo su proceso.
- b) Las actividades matemáticas como principal objetivo tienen como prioridad la resolución de problemas los cuales son planteados a partir de situaciones los

cuales donde conciben como acontecimientos significativos dependiendo en el contexto que se encuentre como por ejemplo situaciones de cantidad, regularidad, equivalencia y cambio.

- c) Al momento de plantear y resolver un problema los niños enfrentan a muchos retos los cuales de antemano no conocen las estrategias para dar solución, lo que conlleva a desarrollar un proceso de indagación y reflexión sea grupal o individual lo cual les permitirá superar los obstáculos que susciten al momento de la búsqueda de la solución, en este proceso los niños construyen sus propios conocimientos al reorganizar sus ideas matemáticas sobre cómo dar solución al problema.
- d) Los problemas que los niños resolverán pueden ser planteados por ellos mismos como también por el docente con la finalidad de promover la creatividad y la interpretación para nuevas situaciones que se puedan presentar.

Minedu (2016), manifiesta que la competencia resuelve problemas de cantidad está centrada cuando los niños muestran interés por querer explorar todos los objetos de su entorno donde podrán descubrir las características donde reconocerán la forma, el color, el tamaño, el peso, a partir de ello los niños logran establecer relacionar, comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar, contar haciendo uso de sus propios criterios de acuerdo a sus propias necesidades, todas estas acciones permiten en ellos poder resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, sus aprendizajes se irán volviendo más complejos de acuerdo al desarrollo de su pensamiento de cada uno de los niños, por ello se busca generar situaciones que le permita a los niños resolver retos que sean de su

interés poniendo en juego todas sus ideas y estrategias para poder resolverlas.

6.2.13 Estrategia de aprendizaje en la resolución de problemas

Cruz (2018), refiere que la estrategia es un proceso que abarca en la pedagogía que ayuda a intercambiar, tener coordinación y poder expandir las tareas con la única finalidad de mejorar el aprendizaje de los alumnos en sus distintas dimensiones con la única finalidad de poder obtener un resultado bueno en todo el proceso de su enseñanza aprendizaje.

Según Barriga, manifiesta desde su propio punto de vista que las estrategias son procedimientos, habilidades y destrezas que los alumnos irán adquiriendo de una manera espontánea, donde el alumno alcanzara adquirir sus conocimientos de manera significativa al solucionar problemas del entorno en el cual lo rodea (Barriga, 1999).

2.2.14. Importancia de la matemática

Farias (2011), sustenta que en la etapa inicial de 3,4 y 5 años se busca en los niños desarrollar capacidades, conocimientos para lograr su desenvolvimiento social con el medio que los rodea y académico en el medio de la escuela.

2.2.15. Finalidad de la matemática

Uriza (2000), propone que para desarrollar situaciones que ayuden a los niños a desarrollar sus pensamientos matemáticos en diversas situaciones las cuales ayuden a cada niño poder pensar y solucionar problemas en diversas situaciones y circunstancias de su acontecer diario, logrando como único objetivo explicar e involucrarse en el entorno real logrando inferencias, argumentaciones y

demostraciones utilizando también otras habilidades utilizando estrategias útiles para poder contar y medir hechos o fenómenos que tengan que ver con la realidad. Cuando se habla de matemática implica poder reconocer que es la interacción de muchos factores uno de ellos es el factor cognitivo, socioculturales, afectivos entre otros más factores, todos los factores mencionados hacen lograr que el estudiante pueda construir nuevas perspectivas matemáticas a partir de diversas situaciones en lo que puedan ayudar a resolver diversos problemas

2.2.16. Noción del numero

López (2017), manifiesta que el niño lograra aprender a contar y conforme a su avance irán utilizando los números para poder señalar un orden, el aprender a contar es lo que enfocara el inicio de que los niños puedan producir con los números, se da en algunos casos que los niños no logran captar por qué al momento que ellos cuentan tienen que señalar un número a cada sujeto y luego poder referir el último número.

2.2.17. Como desarrollar el concepto de cantidad

López (2017), manifiesta muchos conceptos de la noción del número incrementa a partir de la observación física, se irán adoptando relaciones matemáticas donde se indicará una cantidad de los elementos seleccionados. Cuando un niño aún no conoce los números será un poco complicado que pueda resolver sumas y restas al hacer su aprendizaje memorísticos lo único que lograra es que el niño aprenda de memoria las no tenga conocimiento de las cantidades.

2.2.18. Componentes básicos de números

Según Piaget (1992) define que el número tiene tres elementos básicos los cuales son: correspondencia, clasificación y la seriación.

2.2.18.1. correspondencia:

Según Bautista (2013) manifiesta el niño tiene la habilidad de establecer relación de igualdad entre objetos, es decir cuando se plantea al niño un grupo de distintos objetos, el niño asignara uno y luego tratara de buscar a través de comparaciones logrando establecer ciertas diferencias o igualdades entre un elemento y el otro.

2.2.18.2. Clasificación:

Bautista (2013) define que la clasificación es la habilidad que tiene el niño para poder agrupar un elemento en determinado es la capacidad que tiene el niño para agrupar objetos en función de una determinada regla impuesta por el docente sea en la agrupación por colores, forma, tamaño de los elementos. Puede ser cuando los niños trabajan con sus bloques logran poder formar clases según la forma del bloque que puede ser circulares, rectangulares o triangulare, pero a la misma vez dentro de los bloques aún se puede dividir por el tamaño y las colores.

Ovalle (2015), refiere que se trata de poder determinar las características de los objetos y lograr hacer comparación, también poder ordenarlos según los criterios en los cuales se establezcan partiendo de ahí surge el ámbito cardinal del número, las cuales se clasifican en 3 niveles y son las siguientes:

Primer nivel: nivel bajo rendimiento en los criterios al clasificar.

Segundo nivel: nivel medio de rendimiento de los criterios y su uso es progresivo.

Tercer nivel: logra una clasificación.

2.2.18.3. Seriación:

Bautista (2013) define que la habilidad que tiene el niño para poder ordenar los objetos teniendo en cuenta una determina norma, este proceso se realiza comparando un elemento con logrando encontrar la diferencia entre los dos

objetos, para poder lograr que el niño pueda establecer relaciones asimétricas. ara ejecutar esto el niño establece relaciones asimétricas.

2.2.18.4. Comparación:

Córdova (2012), define a la comparación como un recurso de habla y de escritura con la única finalidad de poder determinar los elementos y cuáles son las características de los objetos presentados, también las características se pueden dar a través de personas y situaciones las cuales se asemejan, este concepto comparación “par” implica la presencia de dos, porque se realiza comparaciones logrando así establecer diferencias y semejanzas los autores Ramos & Bautista (2018) coinciden con estas apreciaciones.

La comparación es una estructura que requiere siempre de la presencia de dos objetos, personas, situaciones o elementos comparables o equiparables. Evidentemente, una comparación no se puede hacer si se cuenta con una sola persona o un solo objeto y nada con qué compararlo o equiparlo. “Esta comparación parte del hecho de descubrir elementos similares entre ambas partes; elementos que a su vez los diferencian de otros” (Condemarín, 1986). Sin embargo, la comparación también se puede establecer entre elementos, personas o situaciones que no se parecen entre sí. Aquí es donde la comparación sirve para enumerar características o rasgos que luego de ser corroborados marcan si esas dos cosas son similares o no.

2.2.19. Por qué aprender matemática

Las matemáticas están presentes a lo largo de nuestra vida diaria, está presente en algunas actividades en nuestra familia, eventos sociales al hacer el conteo de cada integrante de nuestra familia estamos haciendo el uso de las

matemáticas, al pesar algunas cantidades de igual manera, al realizar algún tipo de compras, al desplazarnos de un lado al otro al tocar texturas infinitas de actividades que se puede realizar en nuestra vida diaria hasta en el momento de realizar algún juego muchas veces los pequeños al realizar esta actividad sin darse cuenta están utilizando las matemáticas (Ministerio de Educación, 2015).

2.2.20. Los juegos didácticos y las matemáticas

Gairín (1990), refiere que al analizar los juegos se busca lograr encontrar su solución, mientras tanto muchas personas piensan que las matemáticas es una disciplina exigente la cual tiene mucha seriedad, sin embargo, la gran mayoría de matemáticos desde su punto de vista no lo ven así, y lo ven como un apasionante juego que tiene dentro de ella muchas aplicaciones, el matemático Dieudonne (1984), expresa que la matemática parte del origen de necesidades en un determinado orden práctico, mientras que un juego matemático sea divertido se plantea que dentro de ellas debe tener reglas, metas y competencias que los jugadores puedan tener en cuenta, acorde a eso se va aumentando el puntaje de cada participante, por eso es muy importante tener las reglas claras y concisas, asimismo las competencias es importante ya que de esa manera se desarrollara el desafío que tienen los niños al desarrollar dicha actividad. Los mejores juegos matemáticos son los que suelen tener el grado de dificultad que permita que los niños al jugar les permita elegir estrategias, resolver problemas y luego tomar decisiones lo cual esto hace que el juego sea más divertido y emocionante.

Guzmán (1984), relaciona al juego y a la matemática mediante un pensamiento “el juego y la belleza están en el origen de una gran parte de las

matemáticas”, los matemáticos anteriormente se la pasaban jugando y complementando su ciencia, ¿porque nosotros no tratamos de aprenderla a través de la belleza del juego? La matemática siempre ha sido un arte y juego, hay que tener siempre en cuenta que el juego que se elija debe estar enfocado objetivos, pero de una manera motivadora donde los alumnos tengan una buena predisposición a aprender nuevas cosas, sino lograr enseñarle el gusto para aprender las matemáticas, asimismo las matemáticas es un juego que se presenta los mismo estímulos que se dan en el resto del juego, sobre los que son estrategia, ahí se logra primero aprender las reglas del juego, las jugadas principales del juego, van experimentando para luego ir empleándolos en situaciones parecidas. El objetivo es que los alumnos participen activamente y se enfrente a los problemas nuevos que surgen continuamente, todo juego tiene su propia resolución de problemas que se deben seguir para tener éxito en el juego, esto refiere que antes de empezar tienes q tener claras las normas, saber bien si conoces el juego o tal vez si esta similar a algún juego que ya conozcas para así poder ayudar a construir un plan estratégicos, desarrollar el plan que has elaborados y lograr así la comprobación si este logra funcionar o no, una vez que se terminó se debe analizar para poder dar solución a alguna experiencia y usarla en juegos semejantes al que se realizó para poder de esa manera asimilar y poder realizarla en juegos similares, asimismo se debe proporcionar a los niños los juegos que estén apropiados para que puedan desarrollar su pensamiento y proporcionar ideas adecuadas para la solución de problemas matemáticos de esa manera se selecciona una serie de juegos para poder ayudar a los niños a comprender la conceptualización del área de matemática.

6.2.21. Importancia el juego en la matemática

Alsina (2008), desarrolla un decálogo resaltando la importancia del juego en el área de matemática las cuales son las siguientes:

- Forma parte de la vida de los niños, utiliza como recurso metodológico donde traslada de la realidad de los niños y los lleva a la escuela haciéndoles ver de esa manera poder responder a las necesidades y cuál es la utilidad de poder aprender matemática.
- Todas las actividades lúdicas son motivadoras para los estudiantes, donde permite que los estudiantes puedan intervenir en su aprendizaje con más énfasis.
- Se trata de poder desarrollar en los niños distintos tipos de conocimientos, habilidades y actitudes hacia el área de matemática.
- Todos los estudiantes pueden afrontar los contenidos del área de matemática sin ningún temor para poder desarrollar sin miedo de llegar sin éxito al final.
- Permite aprender al estudiante de su propio error y del error de los demás.
- Respetar a todos los estudiantes, ya que todos en ese momento quieren jugar lo que resulta más significativo es que los niños puedan jugar en función de las propias capacidades de cada uno de ellos.
- Permite también poder desarrollar los procesos psicológicos básicos que son necesarios para su aprendizaje en el área de matemática, que requieren atención y concentración, memoria en la solución de problemas buscando de esa manera búsquedas de estrategias para la solución.
- Permite el proceso de socialización personal del estudiante.
- La nueva curricular actual recomienda tener en cuenta el aspecto lúdico en el

área de matemática y de esa manera poder acercarlos a la realidad de los niños en base a sus necesidades.

- Consigue en muchas ocasiones dadas un aprendizaje significativo en base a sus propias necesidades de los estudiantes.

Las matemáticas siempre han estado presentes en todo el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los años tanto en el Perú como en los demás países muchas veces se han visto relacionadas como una asignatura aburrida y difícil de entender en lo cual era muy poco atrayente para captar la atención de los estudiantes, quizás fue debido a que los contenidos trabajados estaban muy lejos de los intereses de los niños incluso de su realidad, generando en ellos más complicada la enseñanza de dichos conceptos, definiéndolo así como una materia muy abrumadora y pesada. Por eso es muy importante que los maestros puedan impartir las enseñanzas en el área de matemática intentando buscar que los alumnos se encuentren satisfechos con la asignatura para su mejor comprensión y de esa manera les sea más fácil y atractiva para su desarrollo.

Los juegos generalmente han estado enfocados a ser un pasatiempo y una diversión en los niños más como una manera de enseñanza, por eso es normal que en ocasiones muchos maestros no estén cómodos en poder usar estas estrategias dentro del aula donde desarrollaran sus actividades, ya que lo conceptualizan como una pérdida de tiempo, hoy en la actualidad poco a poco se va implementando nuevas formas de enseñanzas incluyendo estas estrategias dentro del aula, mientras más estrategias plantee el docente mejor será el aprendizaje en los niños, tomando así el aprovechamiento que para los niños el jugar es una manera de divertirse a la misma vez va siendo un camino para que

ellos puedan aprender.

6.2.22 Juegos de estrategia y solución de problemas

En la actualidad la solución de problemas se ve reflejada en los actuales currículos implementados en el área de matemática, lo que ha llevado a poder considerar que los juegos de estrategias son elementos importantes en este proceso, de esta manera contribuyen un instrumento metodológico muy importante en la enseñanza de los niños (Gómez, 1992).

Schoenfeld (2007), refiere que la enseñanza matemática debe concentrarse en el desarrollo de actitudes para poder entender los conceptos y los métodos matemáticos permitiendo la capacidad de razonar y aplicar métodos para resolver una variedad de problemas. Para que los niños se sientan motivados a buscar una solución a los problemas debe hacerlos propios, buscando su propio camino para poder llegar a la solución, considerando a sí que no todas las tareas son problemas, esto dependerá de cada uno.

Corbalán (1994), Gómez, Chacón (1992) y (Guzmán, 2005), estos autores refieren que, para aumentar la potencialidad del juego como una herramienta metodológica para adquirir habilidades de solución de problemas de cantidad, por lo general las fases para poder solucionar un juego de estrategias se debe ser tratadas y estudiadas con la misma seriedad y tomando el cuidado necesario para la solución.

6.2.23. Juegos y la solución de problemas

Polya (1984), el autor establece pasos para la resolución de problemas de cantidad en los siguientes pasos:

- ***Comprender el problema:*** esto refiere que el estudiante primero debe comprender el problema que se le está planteando, es decir debe entender lo que se está pidiendo, cuando el estudiante le dificulte entender el problema, el docente debe cerciorarse si el estudiante entendió o no el enunciado y es necesario que el docente formule preguntas acerca del problema de esa manera estará al tanto si el estudiante entendió o no, de esta manera podrá lograr diferenciar la incógnita la cual debe resolver, asimismo se recomienda que los niños planteen sus datos de acuerdo a su condición y realidad donde ellos puedan plasmar por medio de dibujos o representaciones.
- ***Concepción de un plan:*** Polya adecua un plan que consiste que el estudiante ha comprendido el problema debe pasar por esta segunda fase es decir debe hacer un plan de resolución, sin embargo estas dos fases planteadas suelen ser un poco largo y difícil, de ellos dependerá de los conocimientos previos que tienen cada uno de ellos. Es importante que el docente genere preguntas en los estudiantes para poder ayudarlos y dando forma a su idea que poco a poco ira tomando forma su idea para poder lograr de esa manera completar el plan que llevara a la solución de lo que está buscando.
- ***Ejecución de un plan:*** este proceso implica que el estudiante deberá aplicar un plan, para ello empleará sus conocimientos adquiridos durante las fases anteriores donde hará uso de sus habilidades del pensamiento y concentración, el estudiante ya debe tener claro al momento de construir su plan, en esa instancia el docente debe insistir a que el alumno pueda verificar el paso que realizará para demostrar de esa manera precisión en lo que se está buscando.
- ***Examinar la solución obtenida:*** en este momento el estudiante examina el

plan estratégico que concibió para dar soluciones y obtener resultados, asimismo permitirá consolidar sus conocimientos y mejorar su comprensión de la solución a la cual llegó, el docente en este caso debe aprovechar para que los estudiantes tengan una relación en base a la situación resuelta que facilitara la transferencia de otras situaciones que se puedan presentar.

Los pasos mencionados para la resolución de los problemas de cantidad forman parte del proceso que los estudiantes requieren para poder llevar a cabo esta área, cuando se resuelve un problema es necesario poder realizar un plan ya que es la base para llegar a la solución del mismo. El problema que se plantea debe poner a prueba la curiosidad que induce a poner en juego las facultades de razonamiento de los estudiantes que abarca su propio medio de acuerdo a las necesidades de ellos. Partiendo de esa idea los docentes deben despertar la curiosidad de sus estudiantes a través del planteamiento de los problemas matemáticos en diversas situaciones significativas.

6.2.24. Papel del juego en la educación matemática

Figuroa (2017), manifiesta que hay muchas situaciones cotidianas y juegos que son propicios para poder hacer uso de los números. Hay situaciones en las que pueden ayudar a mejorar el manejo de la comprensión de las series de los números tanto de manera oral y escrita, es necesario realizar actividades que impliquen acciones que permitan hacer reflexión de las mismas por ende es muy valioso inducir los juegos para poder ayudar su aprendizaje de los niños. Hay una relación muy grande en el juego y las matemáticas, por su propia naturaleza hay similitudes entre los dos es necesario tener en cuenta los métodos adecuados para poder transmitir a los estudiantes mucho interés y entusiasmo que puedan las

matemáticas generar, y para poder familiarizarse con los procesos matemáticos más comunes en la actividad que se realizará.

El juego comenzara siempre con una introducción de reglas, cogiendo cantidades de objetos, piezas o materiales didácticos cuya función en el juego estén definidas por esas reglas, de tal forma en que se puede proceder en el establecimiento de las teorías de matemática, al llegar ya al proceso de la práctica del juego, se adquiere que se obtenga familiarización con las reglas, haciendo que el estudiante relacione una pieza con otra, logrando así que el estudiante pueda realizar comparaciones y logre la interacción de unos y otros elementos de tal manera que logra ser el juego y la matemática elementales para la realización de la actividad. Mientras el estudiante avance con el dominio del juego ira adquiriendo unas pocas técnicas mientras sean más repetitivas conducirán al éxito de su aprendizaje, el beneficio de los juegos lúdicos es poder transmitir al estudiante la forma correcta de poder colocarse ante la situación de un problema matemático y poder así resolverlo.

2.2.25. Educación no presencial

Los primeros meses del año 2020, se desató una pandemia a nivel mundial por el virus llamado COVID – 19, que fue ocasionado en diferentes países, el sistema educativo se vio enormemente afectado por el cierre de muchos colegios en casi todo el mundo y los sistemas pedagógico tuvieron que adaptarse, en distintos estados, para seguir el servicio en el nuevo contexto.

Minedu (2020), manifiesta que la educación no presencial se da acorde al desarrollo de enseñanzas académicas mediante plataformas virtuales donde el docente puede brindar sus clases si necesidad de estar en mismo tiempo y espacio. El desafío del docente en este año escolar, se ve reflejado en la implementación

estratégico, los nuevos escenarios que tiene que elaborar, que herramientas tienen que utilizar para que así la calidad de educación sea la misma o mejor.

Estos últimos años estamos atravesando por una situación muy crítica que está afectando a todas las personas a nivel mundial por un virus llamado COVID 19, la organización mundial de la salud el 11 de marzo dio anuncio a esta terrible enfermedad afectada por el virus llamada coronavirus, fue caracterizada como una pandemia que ha ocasionado la muerte de muchas personas en distintas partes del mundo, con el pasar de los días este virus fue expandiéndose llegando así al Perú, por ello este presente proyecto de investigación fue realizada a través de una modalidad virtual utilizando los recursos tecnológicos cumpliendo con las normas propuestas y protegiendo la identidad del menor niño (a). (Minedu 2020).

III. HIPÓTESIS

3.1.1. Hipótesis alterna:

Los juegos didácticos mejoran significativamente la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del santa, en el año 2020.

3.1.2. Hipótesis nula:

Los juegos didácticos no mejoran significativamente la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del santa, en el año 2020.

IV. METODOLOGÍA

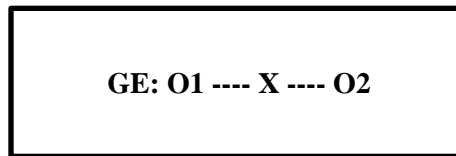
4.1. Diseño de la investigación

Se empleó una investigación de tipo cuantitativo. Hernández (2018), sustenta que hay modelos matemáticos, teorías, hipótesis referente a los fenómenos, en lo cual está estructurada para poder recopilar y analizar los datos obtenidas de diferentes fuentes permitiendo así conocer de manera precisa y directa la valoración estadística relativa a las variables y sus indicadores. La investigación cuantitativa implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas y matemáticas para obtener resultados.

Asimismo, se utilizó un nivel explicativo según Hernández (2010), refiere que es una investigación explicativa ya que se establecerá causas en distintos tipos de estudio, estableciendo así conclusiones y explicaciones para esclarecer las teorías fundamentadas. Del mismo modo, según Hernández, (2010) señala que busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, además se arroja una serie de resultado, después de que le han aplicado los diferentes factores.

Finalmente, se consideró el diseño pre experimental; el cual según Hernández, Fernández y Baptista (2010) es la que se trabaja con un solo grupo, en la cual se aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, el cual servirá como punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en la variable dependiente; después se le administra el tratamiento o estrategia, empleando un seguimiento del grupo y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

El esquema que adoptó este diseño es el siguiente:



Dónde:

GE: Grupo experimental.

X: Estrategia

O1: Pre test del grupo experimental.

O2: Post test del grupo experimental.

4.2.Población y Muestra

4.2.1. Población

Conjunto de todas las posibles unidades de observación que son objeto del problema a considerar. Es el objeto real de interés del cual la muestra escogida constituye un subconjunto particular. (Velásquez, 2017)

En la Institución Educativa Particular “Peruano Norteamericano”, con respecto al número de aulas, se cuenta con un total de 3 aulas en el nivel inicial una; de 3 años; una de 4 años y una de 5 años.

La Institución Educativa Privada Peruano Norteamericano tiene 20 años de creación está ubicado en el distrito de Coishco, el lugar de referencia es que se encuentra cerca a la plaza de armas del distrito solo se dictan clases en su solo turno que es de mañana, la población estuvo compuesta por el aula de cinco años de la I.E.P. Peruano Norteamericano

Tabla 1. *Distribución de la población de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano 2020.*

Nivel	Grado y sección	Hombres	Mujeres	Total
Inicial	5 años los leoncitos	7	9	16

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E.P. Peruano Norteamericano 2020

4.2.2. Muestra

La muestra es un subgrupo del universo de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población.

El investigador pretende que los resultados encontrados en la muestra se generalicen o extrapolen a la población (en el sentido de la validez externa que se comentó al hablar de experimentos). El interés es que la muestra sea estadísticamente representativa. (Sampieri, 2014).

Cuando se tiene acceso a una parte específica, se denomina muestra por conveniencia, como fue en este caso, que se seleccionó por conveniencia, por tener acceso a través de la práctica docente y estuvo conformado por 16 niños de la única aula de 5 años.

Tabla 2. *Distribución de la muestra del grupo experimental de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano 2020.*

SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
5 años "Los leoncitos"	7	9	16

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E.P. Peruano Norteamericano 2020

Técnica de muestreo.

Se utilizó un muestreo No probabilístico, el cual se define como “la elección de los elementos que no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.176). Es preciso recalcar que, el muestreo no probabilístico se determinó por decisión propia. Se eligió el aula de cinco años “Los Leoncitos”, ya que con aquella muestra realicé mis prácticas y quería conocer cuál era el logro que obtenían en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad.

Los criterios de inclusión y exclusión.

- Criterio de inclusión. Niños matriculados en el aula de 5 años “Los Leoncitos” que asisten regularmente.
- Criterio de exclusión. No se contó con la participación de niños que no asisten regularmente.

4.3. Definición y operacionalización de variables

Las variables que se utilizaron en la presente investigación son:

Variable independiente (1): juegos didácticos

Variable dependiente (2): solución de problemas de cantidad

4.3.1. Variable independiente:

Juegos didácticos, Gallardo (2018) define al juego didáctico como una actividad fundamental de los niños a través de ello pueden desarrollar habilidades tanto motoras, sensoras, emocionales y comunicativas, cabe resaltar que todo lo que va adquiriendo durante su aprendizaje es por medio del juego siendo como ventaja la asimilación más rápida en el proceso de su aprendizaje

4.3.2. Variable dependiente:

Solución de problemas de cantidad, Minedu (2015), lo define como una representación de situaciones de la vida real, mediante la numeración que indica la cantidad de elementos dentro de una colección ordenada donde se tiene en cuenta la clasificación, seriación, comparación y correspondencia haciendo uso de los materiales a disposición donde puedan determinar distintas cantidades permitiendo el desarrollo del pensamiento matemático.

4.3.Operacionalización de variables

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<p>JUEGOS DIDÁCTICOS</p> <p>(variable independiente)</p>	<p>Gallardo (2018) define al juego didáctico como una actividad fundamental de los niños a través de ello pueden desarrollar habilidades tanto motoras, sensoras, emocionales y comunicativas, cabe resaltar que todo lo que va adquiriendo durante su aprendizaje es por medio del juego siendo como ventaja la asimilación más rápida en el proceso de su aprendizaje.</p>	<p>Bloques lógicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Características • Semejanzas 	<p>TEMT</p>
		<p>Dominó</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adición • Sustracción • Cantidad • Relaciones • Conteo 	
		<p>Ábaco</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación • Cantidad • Diferenciar 	

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD (variable dependiente)	Minedu (2015), lo define como una representación de situaciones de la vida real, mediante la numeración que indica la cantidad de elementos dentro de una colección ordenada donde se tiene en cuenta la clasificación, seriación, comparación y correspondencia haciendo uso de los materiales a disposición donde puedan determinar distintas cantidades permitiendo el desarrollo del pensamiento matemático.	Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar • Agrupar • Separar
		Seriación	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones • Ordenar
		Correspondencia	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar cantidades • Conservar cantidades
		Comparación	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relación • Compara

4.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

4.4.1. Técnicas:

Tamayo (2018), refiere que la técnica es un conjunto de medios en el cual ayudará a recolectar los datos, conservarlos y transmitirlos, es un sistema con normas establecidas para poder aplicar los métodos que se realizaran en valores distintos.

4.4.2. Observación

Fabbry (2014) refiere que la observación es un método la cual establece relación concreta entre la persona que realizará la investigación y el hecho social o las personas del entorno social a quienes realizará la investigación de los que obtendrá datos que luego ira seleccionando para poder desarrollar todo su proceso de investigación. La palabra observar significa ajustarse a lo que está prescrito es un procedimiento de recolección de datos utilizando el sentido de la vista para observar hechos y realidades, se realizará de manera espontánea y natural, esto quiere decir que el docente observará directamente el proceso de aprendizaje de los niños.

4.4.3. Instrumento:

4.4.3.1. Test de Evaluación de Matemática Temprana (TEMT)

Paulino (2018), refiere que el test está basado en la realización de tareas y orientado a medir el nivel de competencia matemática temprana.

4.4.3.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El test de origen holandés se adaptó al castellano por un grupo de investigadores del Departamento de Psicología de la Universidad de Cádiz, España.

Siguiendo las normas internacionales establecidas. Las tareas del test fueron diseñadas sobre la base de un estudio sobre el desarrollo psicológico de las competencias matemáticas tempranas. Cada uno de los componentes tiene 5 ítems y se puntúa: acierte igual a 1 punto, error igual a 0 puntos. La validez se refiere a si el instrumento vale o sirve para medir lo que realmente quiere medir. La confiabilidad del instrumento se refiere a la credibilidad que brinda el instrumento. El instrumento utilizado para la presente investigación es el Test de Evaluación Matemática Temprana (de 4 a 7 años), pero la investigadora aplicó una prueba piloto para realizar la confiabilidad con el estadístico de fiabilidad coeficiente de Kuder Richardson (KR20), cuya fórmula es la siguiente:

$$r_n = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K p_i q_i}{\sigma_X^2} \right]$$

Donde:

r_n = Coeficiente de confiabilidad

n = Número de ítems que contiene el instrumento

σ^2 = Varianza total de la prueba

$\sum pq$ = Sumatoria de la varianza individual de los ítems

Estadísticas de fiabilidad	
	N de
KR20	elementos
,782	20

Obteniendo la confiabilidad siguiente: 0,782. Encontrándose dentro del rango de muy confiable.

4.5. Plan de análisis

Para el análisis cuantitativo de los datos se empleará el programa estadístico SPSS versión 22 para Windows, con el que se tabularán los datos recogidos y se transformarán o presentarán en tablas de doble entrada o entrada cruzada, para presentar el análisis estadístico de cada variable, y la correlación entre ambas, así como la influencia de una variable sobre la otra.

El procesamiento implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos de estudio, con la finalidad de apreciar el comportamiento de la variable. Una vez recopilados los datos se procedió a tabular los datos obtenidos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitió llegar a la discusión y conclusiones en relación al problema y los objetivos. El procesamiento, implicó un tratamiento estadístico luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si los juegos didácticos mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad de los estudiantes de la muestra. En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Se utilizó el programa Excel 2016, para demostrar la veracidad de la hipótesis descrita en la investigación se utilizó una prueba estadística no paramétrica, denominada la Prueba de Wilcoxon

4.6.MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
<p>Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano, Coishco – 2020?</p>	<p>¿Cómo los juegos didácticos mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano, Coishco – 2020?</p>	<p>Determinar que los juegos didácticos mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Peruano Norteamericano, Coishco – 2020</p> <p>a) Identificar a través de un pre prueba el logro de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020</p> <p>b) Aplicar juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas</p>	<p>Hipótesis alterna:</p> <p>Los juegos didácticos mejoran significativamente la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del santa, en el año 2020.</p>	<p>Tipo de la investigación</p> <p>Investigación cuantitativa</p> <p>Nivel de la investigación</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño de la investigación</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población:</p> <p>16 niños de 5 años de la I.E.P. Peruano Norteamericano</p>

<p>particular peruano norteamericano, del distrito de coishco, provincia del santa, en el año 2020.</p>		<p>de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.</p> <p>c) Evaluar a través de un pre prueba el logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.</p> <p>d) Comparar el nivel de significancia del pre y post prueba del logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de coishco 2020.</p>	<p>Hipótesis nula:</p> <p>Los juegos didácticos no mejoran significativamente la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del santa, en el año 2020.</p>	<p>Muestra:</p> <p>16 niños de 5 años “Los Constructores”</p> <p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Temt</p> <p>Plan de análisis:</p> <p>Programa SPSS v.25.0 – Prueba de Wilcoxon.</p>
---	--	--	---	---

4.7. Principios éticos

Se consideran los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, 2019) versión002:

- Protección a las personas, la persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En las investigaciones en las que se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no sólo implica que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino también involucra el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular, si se encuentran en situación de vulnerabilidad.
- Libre participación y derecho a estar informado, las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia.
- Beneficencia no maleficencia, se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

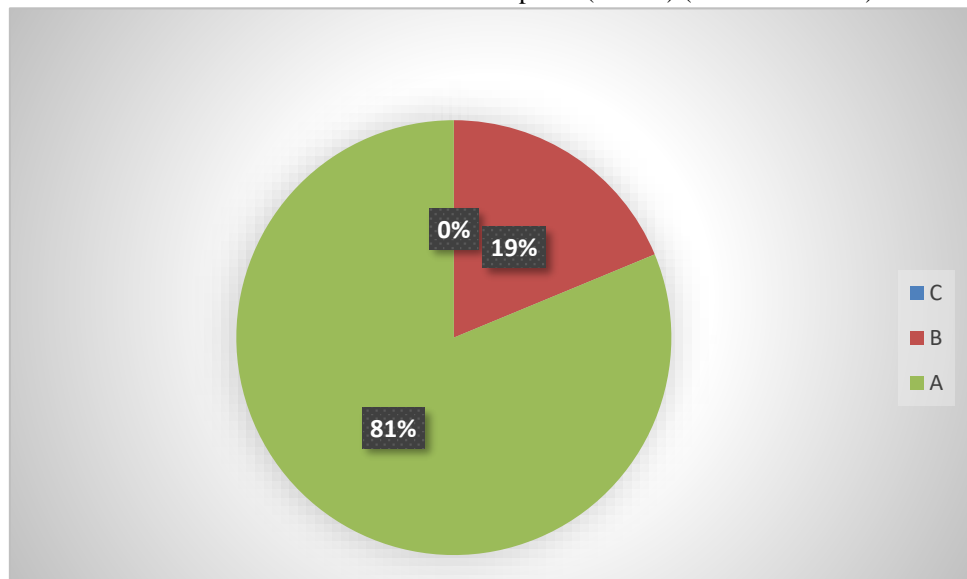
5.1.1 Identificar el nivel en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad a través de un pre test en los niños de cinco años en la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco, 2020.

Tabla 3.

Nivel en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad a través de la aplicación del pre test

Calificación	fi	%
C	15	94%
B	1	6%
A	0	0%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: tabla 3.

Gráfico 1: *Nivel en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad a través de la aplicación del pre test*

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 3 y el grafico 1, por medio de la aplicación del pre test, se observa que el 94 % de los niños obtuvieron una calificación de C evidenciando un nivel en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad problemas de cantidades.

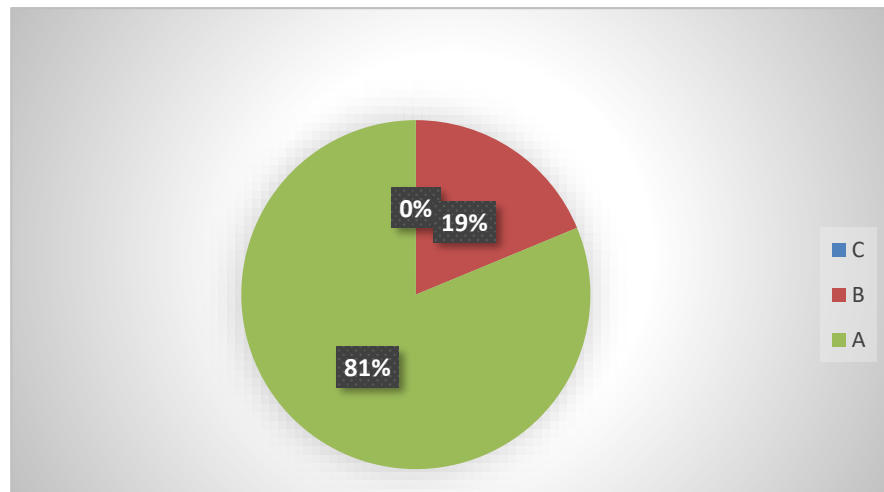
5.1.2. Aplicar juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de 5 años de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco, 2020.

Tabla 4.

Resultado del primer juego didáctico: Jugamos a describir los atributos de los bloques

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	3	19%
A	13	81%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: tabla 4.

Grafico 2: *Resultado del primer juego didáctico: Jugamos a describir los atributos de los bloques*

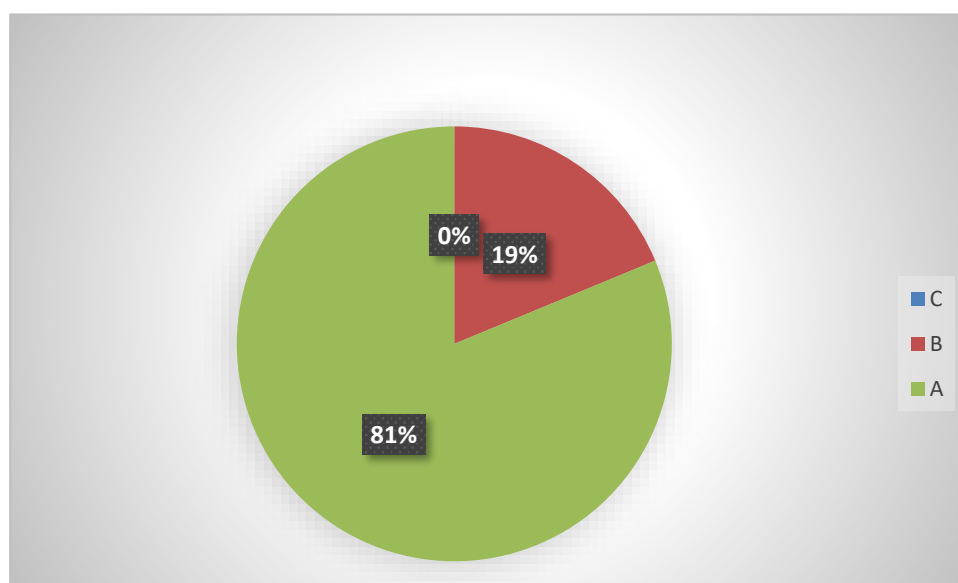
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 4 y el grafico 2, en relación al primer juego didáctico se observa que el 19 % de niños obtuvieron la calificación B, demostrando que una parte de los niños aun no obtienen la calificación de A y que con la continuidad de las actividades se ha ido modificando positivamente este porcentaje.

Tabla 5.

Resultados del segundo juego didáctico: Jugamos a los piratas

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	3	19%
A	13	81%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 5

Gráfico 3: *Resultados del segundo juego didáctico: Jugamos a los piratas*

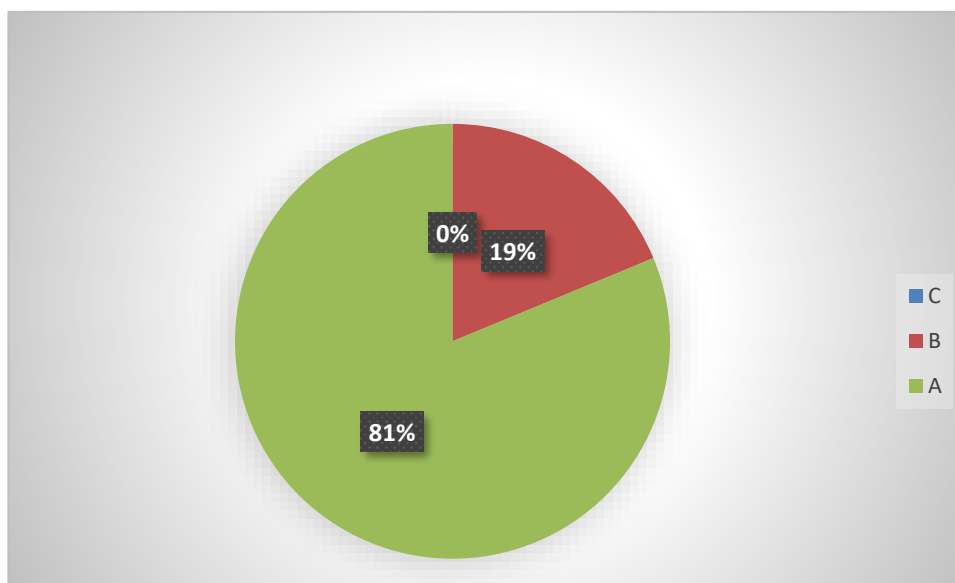
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 5 y el grafico 3, en relación al segundo juego didáctico se observa que el 19 % de niños obtuvieron la calificación B, demostrando que una parte de los niños aun no obtienen la calificación de A y que con la continuidad de las actividades se ha ido modificando positivamente este porcentaje.

Tabla 6.

Resultado del tercer juego didáctico Jugamos con nuestro ábaco

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	3	19%
A	13	81%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 6

Grafico 4: *Resultado del tercer juego didáctico Jugamos con nuestro ábaco*

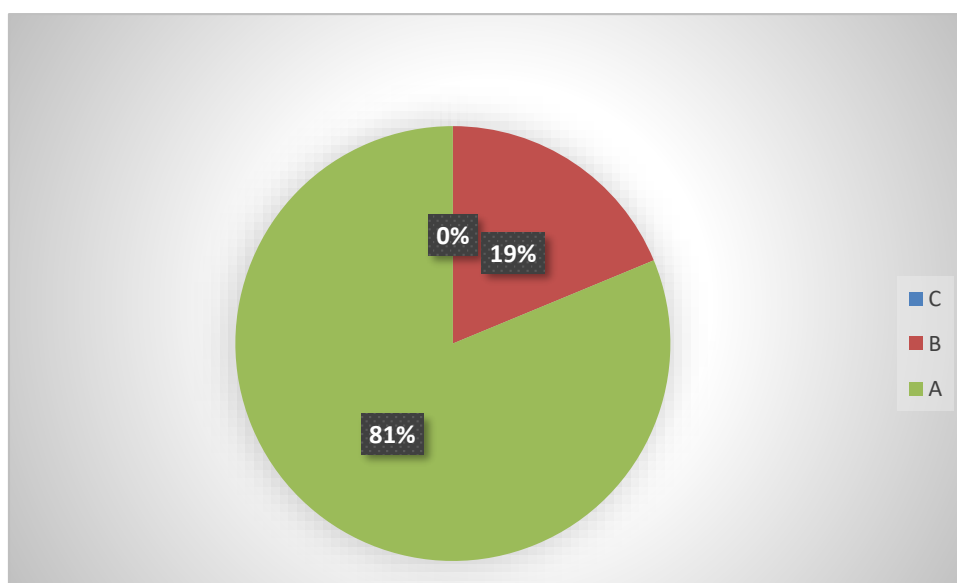
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 6 y el grafico 4, en relación al tercer juego didáctico se observa que el 19 % de niños obtuvieron la calificación B, demostrando que una parte de los niños aun no obtienen la calificación de A y que con la continuidad de las actividades se ha ido modificando positivamente este porcentaje.

Tabla 7.

Resultado del cuarto juego didáctico Jugamos con nuestro bloque lógico

Calificación	Fi	%
C	0	0%
B	3	19%
A	13	81%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 7

Gráfico 5: *Resultado del cuarto juego didáctico Jugamos con nuestro bloque lógico*

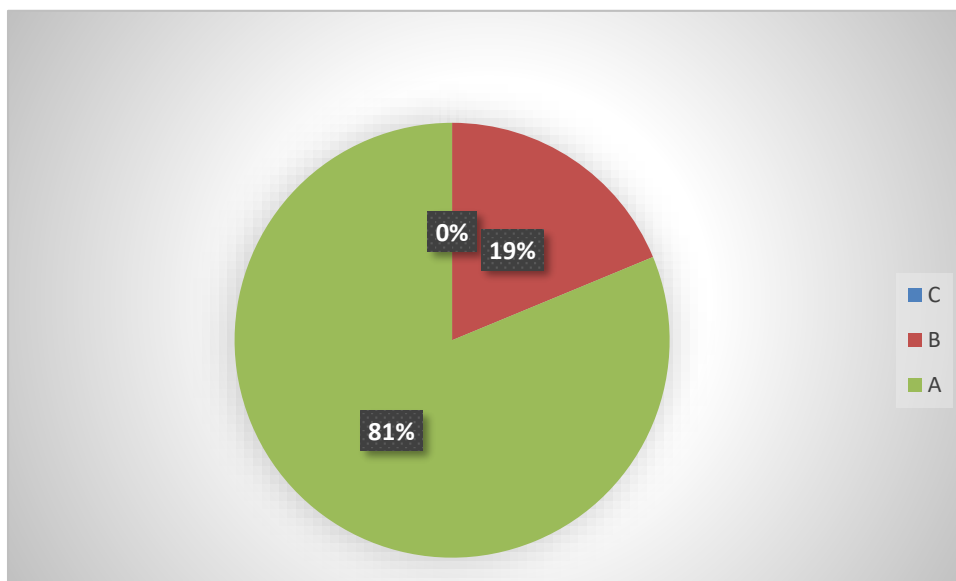
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 7 y el grafico 5, en relación al cuarto juego didáctico se observa que el 19 % de niños obtuvieron la calificación B, demostrando que una parte de los niños aun no obtienen la calificación de A y que con la continuidad de las actividades se ha ido modificando positivamente este porcentaje.

Tabla 8.

Resultados del quinto juego didáctico: Jugamos y ordenemos del 1 al 5

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	3	19%
A	13	81%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 8

Gráfico 6: *Resultados del quinto juego didáctico: Jugamos y ordenemos del 1 al 5*

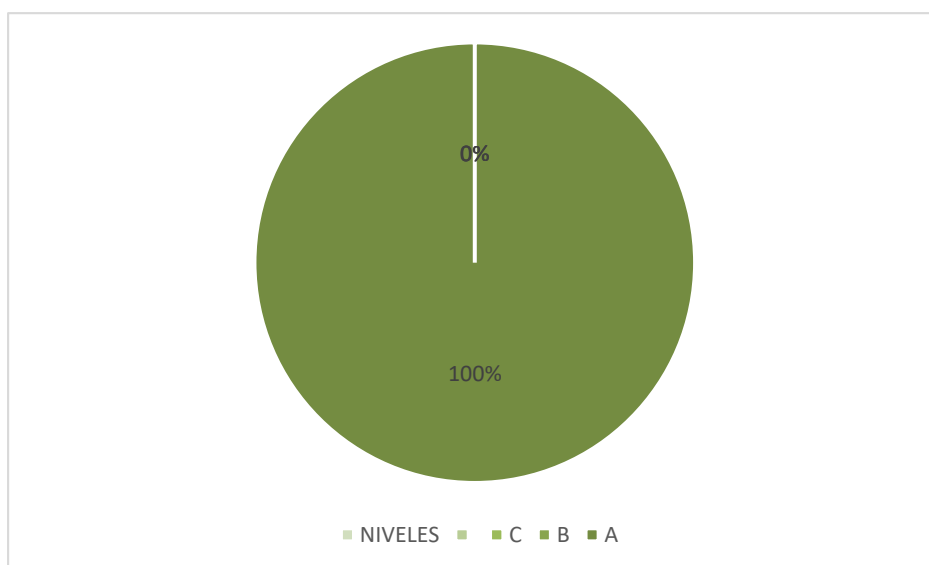
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 8 y el grafico 6, en relación al quinto juego didáctico se observa que el 19 % de niños obtuvieron la calificación B, demostrando que una parte de los niños aun no obtienen la calificación de A y que con la continuidad de las actividades se ha ido modificando positivamente este porcentaje.

Tabla 9.

Resultados del sexto juego didáctico: Jugamos con el ábaco y ordenamos del 1 al 6

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 9

Gráfico 7: *Resultados del sexto juego didáctico: Jugamos con el ábaco y ordenamos del 1 al 6*

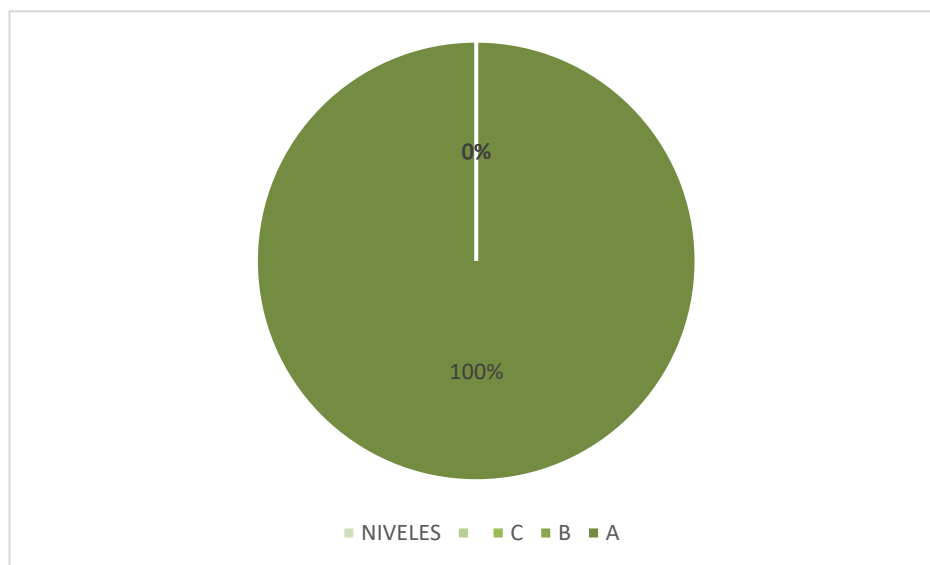
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 9 y el grafico 7, en relación al sexto juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

Tabla 10.

Resultados del séptimo juego didáctico: Jugamos y hacemos correspondencia con los bloques lógicos

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 10

Grafico 8. *Resultados del séptimo juego didáctico: Jugamos y hacemos correspondencia con los bloques lógicos*

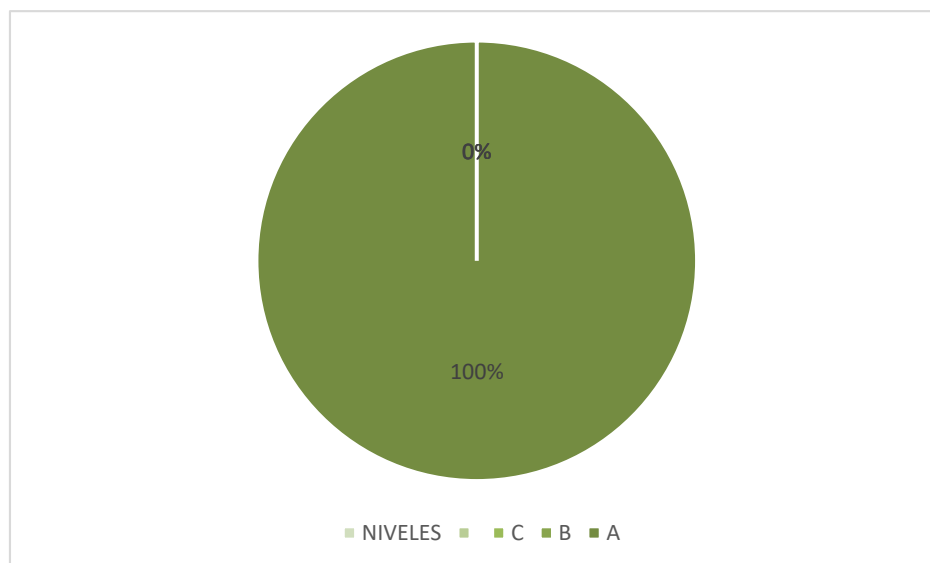
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 10 y el grafico 8, en relación al séptimo juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

Tabla 11.

Resultados del octavo juego didáctico: Jugamos y hacemos relación con nuestras fichas de dominó

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 11

Gráfico 9: *Resultados del octavo juego didáctico: Jugamos y hacemos relación con nuestras fichas de dominó*

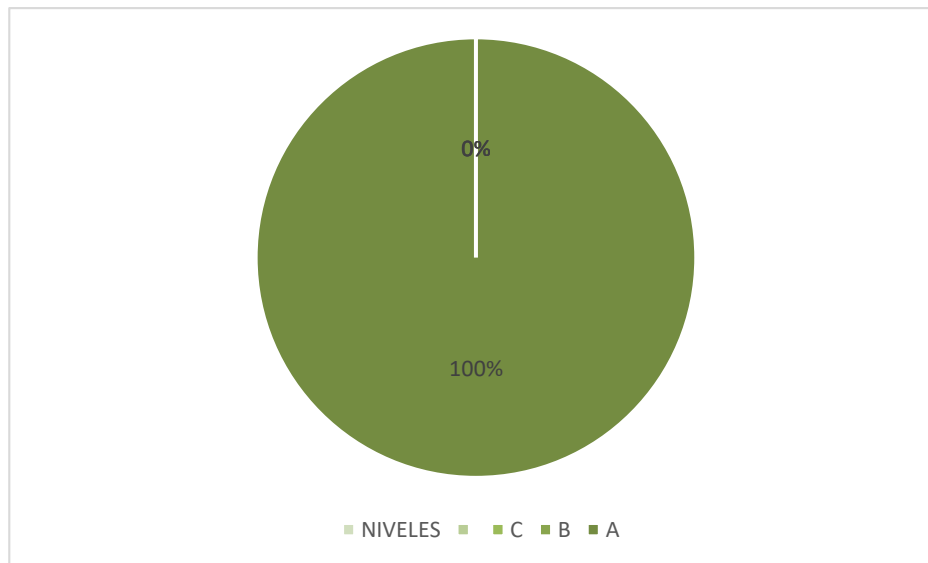
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 11 y el grafico 9, en relación al octavo juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

Tabla 12.

Resultados del noveno juego didáctico: Jugamos con los platos y panes

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 12

Gráfico 10: *Resultados del noveno juego didáctico: Jugamos con los platos y panes*

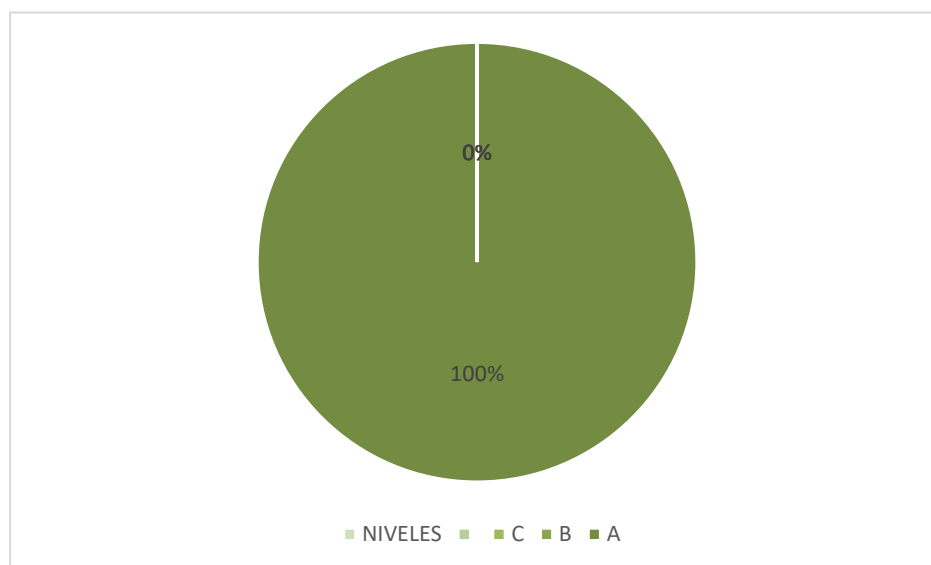
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 12 y el grafico 10, en relación al noveno juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

Tabla 13.

Resultados del décimo juego didáctico: Jugamos y señalamos el domino con los puntos iguales

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 13

Gráfico 11: *Resultados del décimo juego didáctico: Jugamos y señalamos el domino con los puntos iguales*

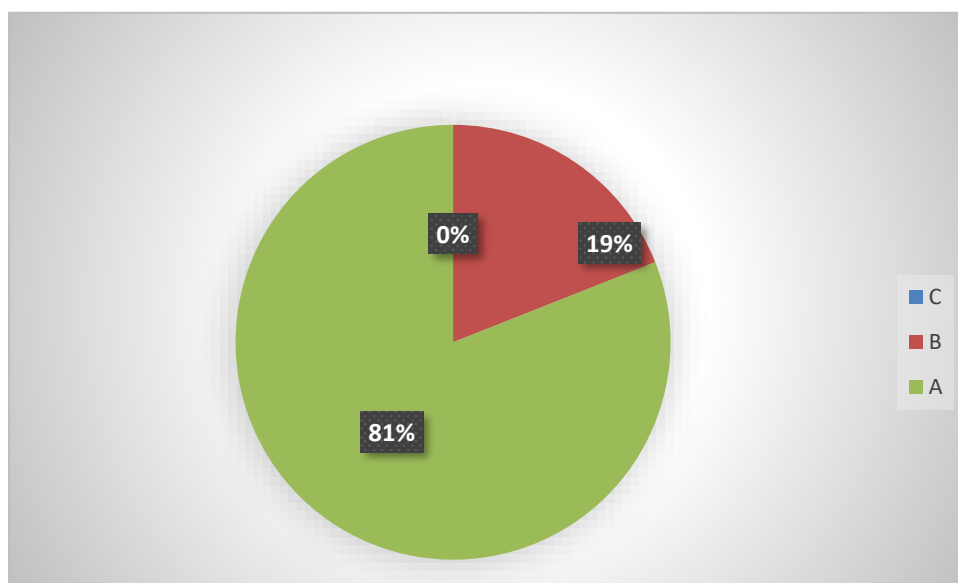
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 13 y el grafico 11, en relación al décimo juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

Tabla 14.

Resultados del undécimo juego didáctico: Jugamos y ordenamos los bloques lógicos grandes - pequeños

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	3	19%
A	13	81%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 14

Gráfico 12: *Resultados del undécimo juego didáctico: Jugamos y ordenamos los bloques lógicos grandes - pequeño*

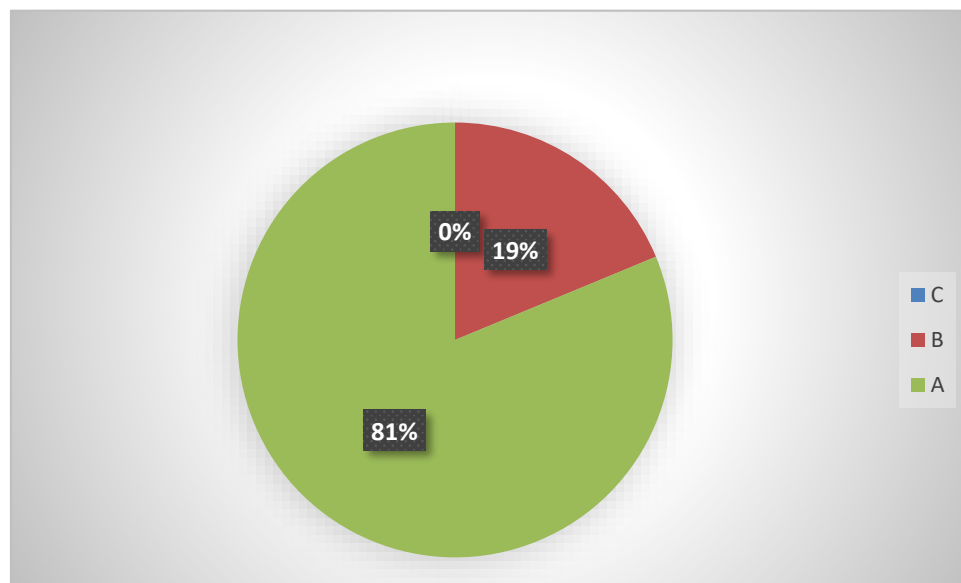
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 14 y el grafico 12, en relación al undécimo juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje

Tabla 15.

Resultados del duodécimo juego didáctico: Jugamos y relacionamos los bloques lógicos según su tamaño

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	3	19%
A	13	81%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 15

Grafico 13: *Resultados del duodécimo juego didáctico: Jugamos y relacionamos los bloques lógicos según su tamaño*

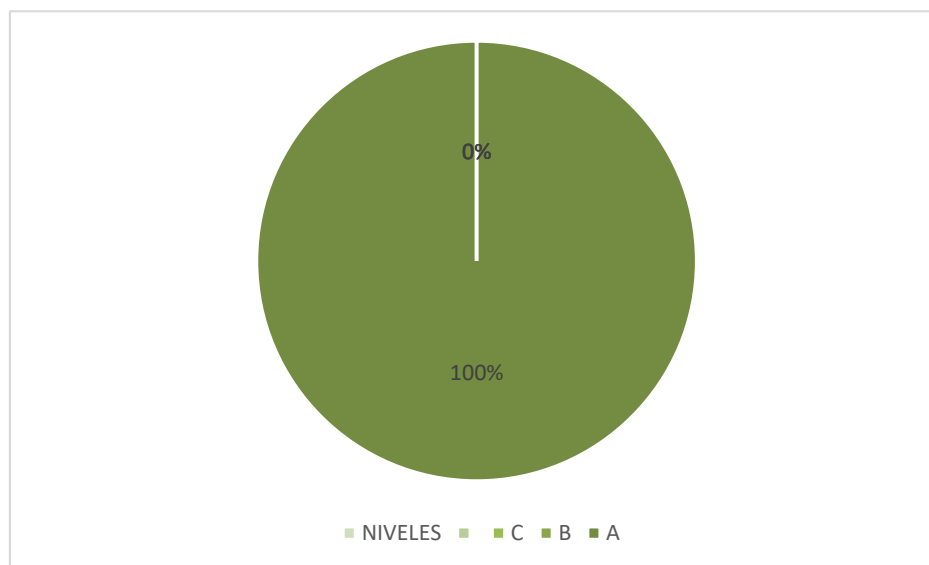
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 15 y el grafico 13, en relación al duodécimo juego didáctico se observa que el 19 % de niños obtuvieron la calificación B, demostrando que una parte de los niños aun no obtienen la calificación de A y que con la continuidad de las actividades se ha ido modificando positivamente este porcentaje.

Tabla 16.

Resultados del decimotercer juego didáctico: Jugamos con nuestro dominó y juntamos según los puntos iguales

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 16

Grafico 14: *Resultados del decimotercer juego didáctico: Jugamos con nuestro dominó y juntamos según los puntos iguales*

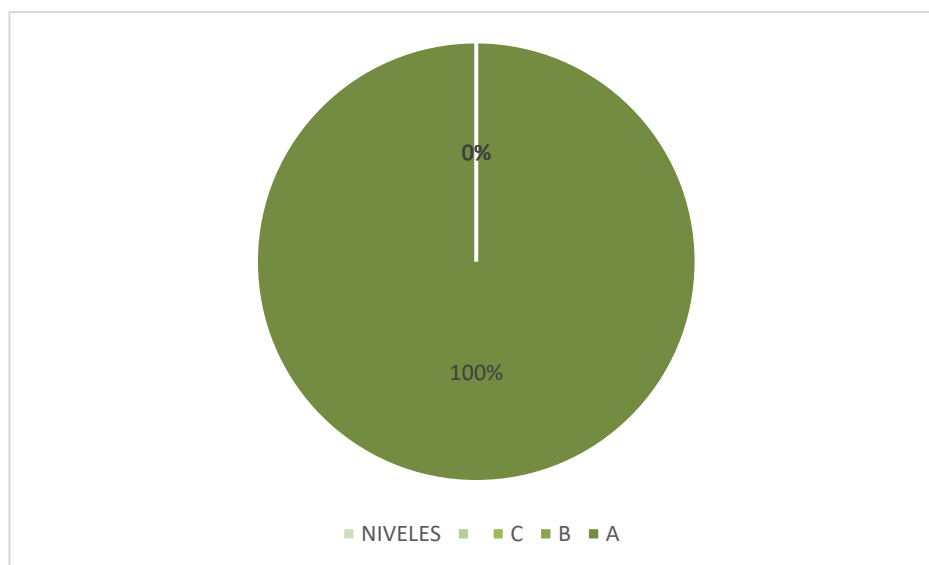
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 16 y el grafico 14, en relación al décimo tercer juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

Tabla 17.

Resultados del decimocuarto juego didáctico: Jugamos y armamos figuras con los bloques lógicos

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 17

Gráfico 15: *Resultados del decimocuarto juego didáctico: Jugamos y armamos figuras con los bloques lógicos*

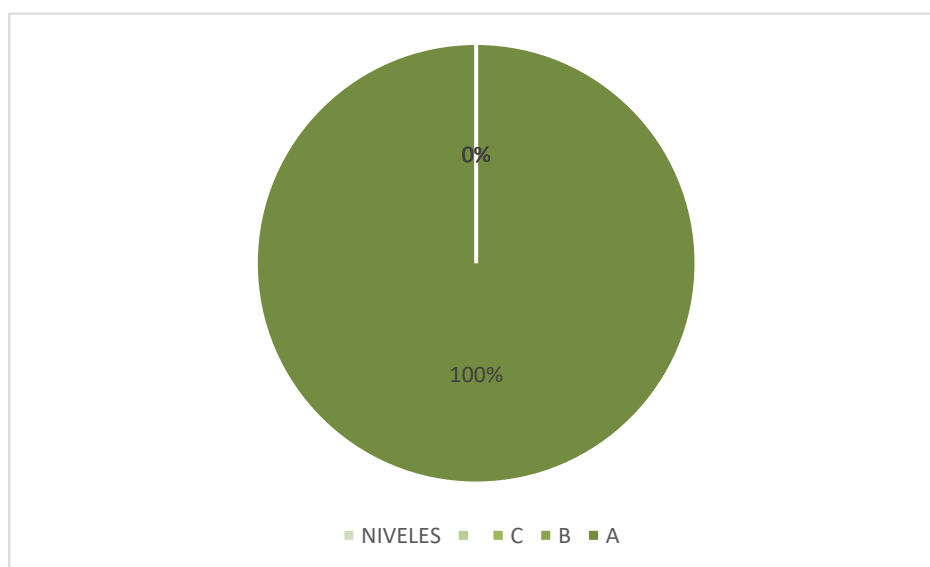
De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 17 y el grafico 15, en relación al décimo cuarto juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

Tabla 18.

Resultados del decimoquinto juego didáctico: Jugamos y ordenamos los dominós con más puntos

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	0	0%
A	16	100%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 18

Gráfico 16: *Resultados del decimoquinto juego didáctico: Jugamos y ordenamos los dominós con más puntos*

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 18 y el grafico 16, en relación al décimo quinto juego didáctico se observa que el 100 % de niños obtuvieron la calificación A, demostrando que una parte de los niños está mejorando con las actividades positivamente este porcentaje.

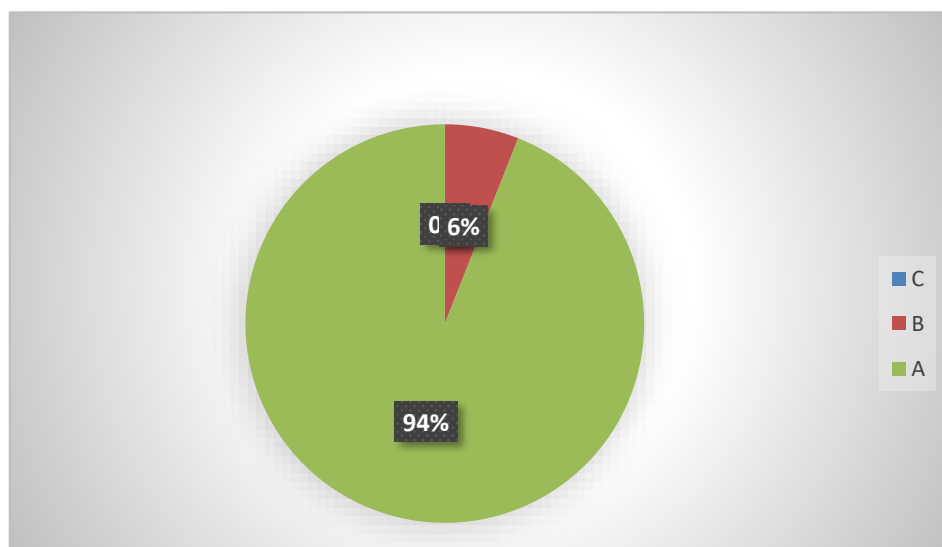
5.1.3 Evaluar el logro de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad a través de un post test en los niños de 5 años de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.

Tabla 19.

Logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad de la aplicación del pos test

Calificación	fi	%
C	0	0%
B	1	6%
A	15	94%
Total	16	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 17

Gráfico 17: *Logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad de la aplicación del pos test*

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 19 y el grafico 17, por medio de la aplicación del pos test, se observa que el 94 % de los niños obtuvieron la calificación de A, lo que significa que han mejorado significativamente el logro en solución de problemas de cantidad.

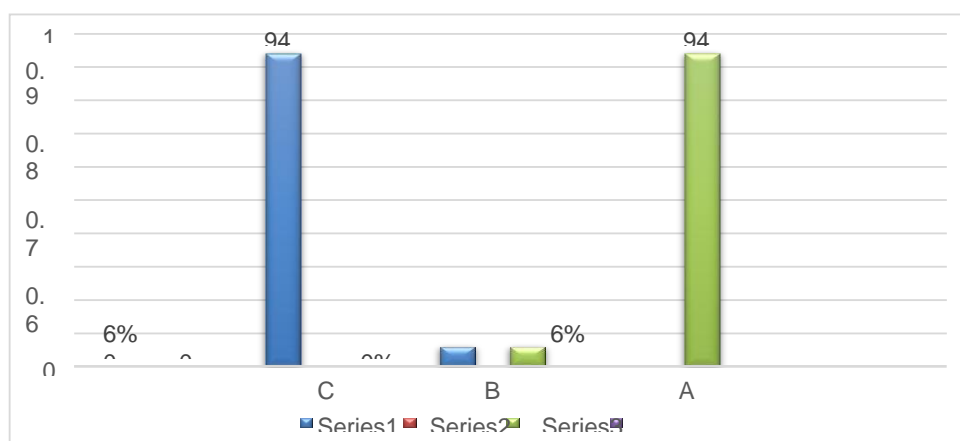
5.1.4. Comparar el nivel de significancia de la pre y post prueba del logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020.

Tabla 20.

Resultados de la aplicación del pre test con el post test

Nivel	PRE TEST	POST TEST
C	94 %	0%
B	6%	6%
A	0%	94%
Total	16%	100%

Fuente: Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) (noviembre 2016)



Fuente: Tabla 20

Grafico 18: *Resultados de la aplicación del pre test con el post test*

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 20 y el gráfico 18, se observa que la aplicación del pre test, el 94 % de los niños obtuvieron la calificación de C; es así que, luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje como estrategia los juegos didácticos, por medio de la aplicación del post test, se evidencia que el 94 % de los niños obtuvieron la calificación de A.

Contrastación de hipótesis:

En los resultados de la tabla 20 y figura 18, al comparar el pre test y pos test, se observa que en el pre test el 94% de los alumnos obtuvieron una calificación de C, mientras que en el pos test el 94% de los alumnos obtuvieron la calificación de A observándose resultados positivos en lo que respecta al logro de la solución de problemas de cantidad. Finalmente podemos concluir que los juegos didácticos si mejoran la competencia resuelve problemas de cantidad de los alumnos de 5 años.

RANGOS

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	16 ^b	8.50	136.00
	Empates	0 ^c		
	Total	16		

- a) POST TEST < PRE TEST
 b) POST TEST > PRE TEST
 c) POST TEST = PRE TEST

Fuente: Wilcoxon en SPSS versión 25.0

Estadísticos de prueba^a

	POS TEST - PRE TEST
Z	-3,611 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000

- a) Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
 b) Se basa en rangos negativos

Como $p = 0.00$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y pos test, puesto que los estudiantes si mejoran la solución de problemas de cantidad al término de realizar

juegos didácticos. Por lo tanto, se acepta la hipótesis del investigador: Los juegos didácticos mejoran la competencia matemática resuelven problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del Santa, en el año 2020.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1 Identificar a través de un pre prueba el logro en la competencia matemática resuelve problema de cantidad aplicada en los niños de cinco años en la I.E.P. Peruano Norteamericano, Coishco, 2020.

De acuerdo con los resultados obtenidos en relación al primer objetivo específico, de acuerdo al logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad, es el proceso importante del niño o niña, a través de ellos podrán tener noción de cantidades ya se evidenció a la muestra examinada que un 94 % tiene la calificación de C con relación a la variable de estudio, lo cual se evidencia que los niños carecen de un aprendizaje en solución de problemas de cantidad, esto hace referencia que los alumnos tienen problemas al comparar, hacer seriaciones y correspondencia implicando también que deberían ejecutarse otros juegos didácticos para obtener el resultado esperado en la interacción de ellos.

Es así que Minedu (2015), plantea dos competencias en el área de matemática una de ellas tenemos resuelve problemas de cantidad que están relacionadas al desarrollo de capacidades que implican razonamiento, comunicación y resolución de problemas, donde permitirá que los niños tengan noción en cantidades, seriación, clasificación y correspondencia, así como también están relacionadas con el número.

Los resultados obtenidos se afirman con los resultados de Chávez (2019), en su tesis titulada “Taller de juegos didácticos para favorecer el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños de 4 años de la institución

educativa “Angelitos de mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, año académico 2018”, tuvo como resultado en su post test que el 80% de los 52 niños se encontraban en el nivel bajo en el desarrollo del razonamiento lógico matemático, el 20% se encontró en el nivel medio y el 0% se encuentra en el nivel alto.

Los resultados que se obtuvieron se asemejan a la investigación de Marin & Mejía (2015), en su investigación titulada “Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad” en Medellín 2017 tuvo es tu resultado en su pre test que el 70 % de los niños están en un nivel bajo en su rendimiento académico en el área de matemática.

Asimismo, Pachacela (2018), en su investigación titulada “juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación.

General Básica “Miguel Rio frío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018”; mostrando a los niños en un nivel de inicio para que la mayoría de ellos presentaban dificultades para la solución de actividades matemáticas.

Los resultados guardan mucha relación con Minedu (2015), plantea un plan estratégico para mejorar el aprendizaje en los niños y se basa en que los niños tienen que aprender en base a sus propias experiencias y buscare solucionar problemas de cantidad donde agilizar su capacidad de razonamiento, donde buscare usar sus propios recursos para poder llegar a resolver el problema es en ese momento que los niños comprenderán y asociaran los procesos que se requiere

para poder solucionar los problemas de cantidad

Teniendo en cuenta que Minedu (2015), manifiesta que nuestra sociedad actual busca de personas flexibles, críticos y capaces de poder asumir responsabilidades en el área de matemática en base a tres caracteres que ayudan al estudiante ser autónomo, tener raciocinio de lo que aprenderás y como ellos aprenden y para que están aprendiendo en base a esos caracteres es necesario que el docente busque generar aprendizajes altos en solución de problemas desde el cual toma como partida a situaciones problemáticas, juegos lúdicos, materiales que puedan desarrollar las capacidades matemáticas del estudiante en base al desarrollo de cada una de las competencias.

5.22 Aplicar juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad aplicada en los niños de 5 años de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco, 2020.

De acuerdo con Aberastury (2013), refiere que el mundo es muy cambiante, donde incluye juegos las cuales tienen que ver con la realidad y la fantasía, es decir que el niño mientras juego va investigando poniendo así en práctica los conocimientos que ha adquirido en ese proceso lo cual contribuye para su recepción a futuro. A través del juego resulta muy peculiar los sonidos, donde son los ayudan a estimular los sentidos que han sido adquiridos, la cual contribuye para que puedan establecer interrelacionarse.

Con respecto a la aplicación de los juegos didácticos se programaron y ejecutaron quince actividades de aprendizaje, tal y como se muestra en la tablas y gráficos, las cuales se tomarán en cuenta las actividades 5 y 10 para poder realizar

el análisis y comparación de los resultados.

Basado en la tabla 8 y el gráfico 6, con respecto a la quinta actividad de aprendizaje se evidenció que el 19 % tiene una calificación de B y 81% una calificación de A. Por consiguiente, en la tabla 12 y el gráfico 10, 100% nivel adecuado en solución de problemas de cantidades guardan relación con los resultados obtenidos con Robles (2018), en su tesis titulada “Eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de números en los niños de 4 años de la institución educativa N° 184 Pallasca Áncash -2018” en sus resultados, se acepta la hipótesis que del juego didáctico como estrategia desarrolla significativamente la noción de número en los niños de 4 años, ya que el valor de $P = a. 0,004$ menor que el valor de significancia de 0,05.

Teniendo en cuenta Gallardo (2018), define al juego didáctico como una actividad fundamental de los niños a través de ello pueden desarrollar habilidades tanto motoras, sensoras, emocionales y comunicativas, cabe resaltar que todo lo que va adquiriendo durante su aprendizaje es por medio del juego siendo como ventaja la asimilación más rápida de lo que quiera aprender, esta actividad en el entorno escolar motivara al niño logrando que sea más fácil ya que por ende sabemos que a todo niño le gusta jugar, se puede observar que es lo más minucioso y simbólico el niños podrá hacer su representación en situaciones reales en juegos que se presentan de forma ficticia, los juegos didácticos promoverán poder exteriorizar sus emociones, sacando sentimientos a flote y logrando vivir nuevas experiencias vivenciales, recalcando también que pueden transformar su realidad en una fantasía logrando así un mundo imaginario

interpretando distintos roles.

Así mismo los juegos didácticos en relación a la solución de problemas de cantidad están relacionados en un solo enfoque según Minedu (2016), manifiesta que a diferencia del enfoque tradicional en el que la matemática se incluía como una disciplina acabada, el proceso era presentar los resultados matemáticos y que los alumnos los aprendan, en el nuevo enfoque la idea es que la actividad matemática no es trabajar sobre una matemática acabada, sino la actividad matemática es la resolución de problemas en si misma a la medida que se resuelve problemas se encontrarán nuevos resultados

5.23 Evaluar a través de una post prueba el logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad a través de un post test en los niños de 5 años de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020,.

De acuerdo con los resultados obtenidos con relación al tercer objetivo específicos, un 94 % de los niños tiene calificativo A y un 6 % obtuvo un calificativo de B en relación a la variable de estudio, lo cual implica que luego de la aplicación de los juegos didácticos, se evidencia que los niños poseen un buen razonamiento en su aprendizaje en noción de cantidades en el área de matemática.

Ante esto, se puede precisar que los niños han alcanzado el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad donde hace uso de su razonamiento sobresaliendo a dar solución de emplear estrategias para poder resolver cantidades, seriación, correspondencia sobre todo muestra interés por dar solución a lo que se le plantea en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

En los resultados obtenidos, si bien es cierto, los niños en la tabla 8 y el gráfico 6, con respecto a la quinta actividad de aprendizaje se evidenció que el 19 % tiene calificación de C y 81% tiene calificación de A. Por consiguiente, en la tabla 19 y el gráfico 17, 64% obtuvo una calificación de A mientras que un 6 % obtuvo B en su calificación en solución de problemas de cantidades, comprobando que el juego didáctico ayudó en el logro de la solución de problemas de cantidad en los niños de 5 años.

Asimismo, con lo expuesto anteriormente, se puede señalar que los niños lograron una buena calificación en el logro en solución de problemas de cantidad ya que los juegos didácticos ayudaron a que los niños puedan desarrollar dicha competencia.

Asimismo, Robles (2018), en su tesis titulada “Eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de números en los niños de 4 años de la institución educativa N° 184 Pallasca Áncash -2018”, tuvo como resultado en su post test que el 88% se ubicó en un nivel alto y el 12 % se ubicó en un nivel medio, comprobando así la efectividad de la aplicación de su taller de juegos didácticos, los resultados guardan relación con Figueroa (2017), manifiesta que hay muchas situaciones cotidianas y juegos que son propicios para poder hacer uso de los números. Hay situaciones en las que pueden ayudar a mejorar el manejo de la comprensión de las series de los números tanto de manera oral y escrita, es necesario realizar actividades que impliquen acciones que permitan hacer reflexión de las mismas por ende es muy valioso inducir los juegos para poder ayudar su aprendizaje de

los niños.

Del mismo modo, otro de los motivos por el cual los niños lograron resolver la competencia matemática resuelve problemas de cantidad, fue porque los juegos didácticos fueron creados de manera creativa y de manera muy llamativa ya que se emplearon muchos materiales que acompañaron a que el niño pueda tener el interés en la actividad propuesta. A su vez, no se debe dejar de lado la situación que nos encontramos en tiempo de pandemia, a los padres de familia, ya que fueron ellos quienes acompañaron y motivaron a cada uno de sus niños al momento de realizar cada juego didáctico, demostrando un compromiso con la mejora de sus niños en este aspecto de como aprender matemáticas jugando corporal, que contribuye al desarrollo integral del niño.

5.24 Comparar el nivel de significancia de la pre y post prueba del logro en la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de la I.E.P Peruano Norteamericano del distrito de Coishco 2020, pre-test y post-test posterior a la aplicación de los juegos libres.

Según Ferrero (1991), refiere que el juego es motivador ya que es uno de los recursos más didácticos que despiertan el interés de un estudiante al ponerle a desarrollar un juego matemático ya que es motivador el acercamiento a ellos en son de juego para enseñarles matemática es el mejor método para poder mantener concentrado al estudiante, el proceso del desarrollo del niño está ligado al juego. Y de acuerdo al pre-test se observó que los niños y niñas obtuvieron una calificación de C con respecto al logro de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad, en cambio, en el pos-test los resultados fueron distintos ya

que se vio el aumento en porcentajes, arrojando que el 94% de los niños obtuvieron una calificación de A en cuanto al logro de la solución de problema de cantidad, mostrando que mejoraron, también se pudo observar en el pre-test que el 94% de los niños se encontraban con calificación de C y en el post-test un 94% de los niños obtuvieron una calificación de A, lo que se puede decir y destacar que hubo un cambio significativo en los resultados. Los resultados obtenidos se asemejan a Alarcón (2018), manifiesta que el trabajo de investigación titulada “Aplicación de materiales educativos concretos para el desarrollo de los aprendizajes de matemática en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial “divino niño Jesús” de tingo maría, rupa rupa, leoncio prado, donde los resultados obtenidos del pre-test evidenciaron que el grupo experimental obtuvo menor e igual al logro B en desarrollo en las dimensiones del aprendizaje de la matemática. A partir de estos resultaos se aplicó la estrategia didáctica a través de 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post-test, cuyos resultados demostraron diferencias significativas ($p=0,004$) en el logro de aprendizaje de la matemática. Se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de materiales educativos concretos como estrategia didáctica desarrolla significativamente el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial Divino Niño Jesús de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2018.

Es preciso señalar que, los juegos didácticos mejoraron la competencia matemática resuelve problemas de cantidad; ya que se tomó en cuenta el contexto actual que estamos viviendo, debido a que se planificaron para

ser aplicados en la comodidad de sus hogares sin la necesidad de hacer uso de materiales que no tengan en casa; que fueran creados a corde la edad y a su vez hizo la experiencia más atractiva y divertida para el niño.

5.2.5 Contrastación de hipótesis.

Para contrastar la hipótesis de la investigación “juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa particular peruano norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del santa, en el año 2020”, se trabajó en función de la aplicación de juegos didácticos, utilizándola prueba estadística de Wilcoxon, del que se obtuvo como resultado que el nivel de significancia es de $p = 0.00$, por lo tanto, se acepta la hipótesis del investigador: Los juegos didácticos mejoran la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años. El contraste de la hipótesis es corroborado con los resultados de Alarcón (2018), manifiesta que el trabajo de investigación titulada “Aplicación de materiales educativos concretos para el desarrollo de los aprendizajes de matemática en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial “divino niño Jesús” de tingo maría, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco2018”, obtuvo el nivel de significancia ($p=0,004$) en el logro de aprendizaje de la matemática. Se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de materiales educativos concretos como estrategia didáctica desarrolla significativamente el aprendizaje de la matemática en los niños y niñas.

Asimismo, Gavedia (2016), manifiesta que su investigación titulada “Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado

de primaria de la institución educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016”, los resultados obtenidos demostraron que existe una buena asociación de los juegos didácticos en el área de matemática debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.817. En el análisis se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que los juegos didácticos se relacionan con el aprendizaje del área de matemática.

Asimismo, Schoenfeld (2007), refiere que la enseñanza matemática debe concentrarse en el desarrollo de actitudes para poder entender los conceptos y los métodos matemáticos permitiendo la capacidad de razonar y aplicar métodos para resolver una variedad de problemas. Para que los niños se sientan motivados a buscar una solución a los problemas debe hacerlos propios, buscando su propio camino para poder llegar a la solución, considerando a sí que no todas las tareas son problemas, esto dependerá de cada uno.

Así como, Guzmán (1984), relaciona al juego y a la matemática mediante un pensamiento “el juego y la belleza están en el origen de una gran parte de las matemáticas”, los matemáticos anteriormente se la pasaban jugando y complementando su ciencia, ¿porque nosotros no tratamos de aprenderla a través de la belleza del juego? La matemática siempre ha sido un arte y juego, hay que tener siempre en cuenta que el juego que se elija debe estar enfocado objetivos, pero de una manera motivadora donde los alumnos tengan una buena predisposición a aprender nuevas cosas, sino lograr enseñarle el gusto para aprender las matemáticas, asimismo las matemáticas es un juego que se presenta los mismo estímulos que se dan en el resto del juego, sobre los que son estrategia, ahí se logra primero aprender las reglas del juego, las jugadas principales del

juego, van experimentando para luego ir empleándolos en situaciones parecidas.

VI. CONCLUSIONES

De los resultados analizados en los niños de cinco años en educación inicial mostraron que los niños en cuanto al nivel de su aprendizaje al ejecutar juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad, se llegó a las siguientes conclusiones.

1. Al identificar el logro en solución de problemas de cantidad en el pre test los alumnos de cinco años se encontraban por debajo de las calificaciones esperados, obteniendo los 16 alumnos una calificación de C, referenciando que los niños tienen problemas para hacer seriaciones, correspondencia, clasificar y comparar, para llevar a cabo su juego elegido.
2. Con respecto al nivel de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad se aplicaron 15 sesiones de juegos didácticos para mejorar la competencia matemática en los alumnos de cinco años donde se pudo evidenciar que el 81 % de los niños obtuvieron buenas calificaciones y fueron mejorando progresivamente.
3. Luego de evaluar el logro en solución de problemas de cantidad en el pos test se demostró que los juegos didácticos si son importantes ya que los resultados fueron favorables y los niños de cinco años muestran un incremento del 94% obtuvieron una calificación de A demostrando así que los juegos didácticos ayudaron más a resolver problemas de cantidad.
4. Finalmente, según los resultados que se obtuvieron un nivel de significancia al contrastar la hipótesis entre el pre y post test, el valor de significancia de la prueba estadística que es $p = 0.00$, que es bajo con relación a la significancia

estandarizada de 0.05, por lo que indico que se rechaza la hipótesis nula, es decir que los juegos didácticos mejoran significativamente la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de cinco años de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco.

RECOMENDACIONES

- A los padres de familia, promover más al aprendizaje de sus hijos incorporando los juegos didácticos para que ellos puedan aprender de una manera más fácil.
- A los docentes realizar más actividades donde en sus sesiones incorporen los juegos didácticos se recomienda ser más motivadoras dentro del aula, en sus clases es necesario que su enseñanza en las matemáticas se adecúe de una manera que el niño aprenda jugando, incentivar con muchas estrategias que puedan permitir que todos los niños se puedan integrar sin ser excluidos y puedan ser partícipes de las actividades matemáticas que se presentara con la única finalidad que se puedan lograr el aprendizaje esperado.
- A la I.E. se recomienda que deben realizar reuniones de trabajo donde interfieran los padres de familia con sus respectivos docentes de cada aula con la finalidad de que puedan a dar conocer su estrategia de aprendizaje que emplearan durante el año académico, con la única finalidad de que se pueda mejorar las estrategias para poder desarrollar un buen aprendizaje en los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

Caldas, M.(2009). *Competencia Matemática En Niños En Edad Preescolar.*

Recuperado apartir de _

[http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1173.](http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1173)

Espinoza, M. (2019). *Aplicación de materiales educativos concretos para el desarrollo de los aprendizajes de matemática en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial “Divino Niño Jesús” de Tingo María, Rupa Rupa, Leoncio Prado, Huánuco-2018.* Obtenido de

Repositorio Institucional Uladech Católica:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11981>

Fernández, K. y Gutiérrez, I. (2004). *El pensamiento matemático informal de niños en edad preescolar. Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación, 5, 42-73.* Recuperado a partir de

https://www.academia.edu/10988985/El_pensamiento_matem%C3%A1tico_informal_de_ni%C3%B1os_en_edad_preescolar_Creencias_y_pr%C3%A1cticas_de_docentes_de_Barranquilla_Colombia

Luján, Y. (2018). *programa de psicomotricidad en las nociones matemáticas.*

Obtenido de Escuela de postgrado Universidad César Vallejo:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14213/Paulino_%20ATV.PDF?sequence=1&isAllowed=y

Llanos, F. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del Nivel Inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018.* Obtenido de Repositorio

Institucional Uladech Católica:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15772>

Mamani, Y. (2019). estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento matemático en aulas de 3 a 5 años de una institución educativa inicial pública del distrito de san Martín de Porres, 2019 Recuperado de

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8631/Estrategias_CoronelMamani_Yudith.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Minedu. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros? Obtenido de Rutas de aprendizaje* version 2015:

<http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

Minedu. (2016). *Curriculo Nacional de educación básica*. Obtenido de Programa

curricular de educación inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Minedu. (2015). *area de matematica*. Obtenido de programacion curricular basico para niños y niñas de 4 y 5 años:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de educación y deportes. (2015). *Dirigido a docentes y otros adultos significativos que*. Obtenido de educación inicial:

<https://www.unicef.org/venezuela/spanish/educini6.pdf>

Montessori. (2012) *Jugar y aprender el Método Montessori*. Edit, Paidos Recuperado de:

https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_apr

[ender con el metodo montessori.pdf](#)

Perez, R. (2019). *Juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel* 2018. Obtenido de Repositorio Institucional Uladech Católica:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11642>

Portal, A. (2019). *programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 provincia San Marcos* 2019. Obtenido de Repositorio Institucional Uladech Católica:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13526>

Quispe, M. (2020). *Juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.* Obtenido de Repositorio Institucional Uladech Católica:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16156>

Ramos, C. (2020). Covid-19: *la nueva enfermedad causada por un coronavirus.* Recuperado de <http://201.131.57.75/index.php/spm/article/view/11276>

Saldaña, M.(2018). *Implementación de estrategias de educación personalizada para favorecer el aprendizaje de niños/as de cuatro años en el área de matemática de la Institución Educativa Parroquial Corazón de María N° 251, Cajamarca, 2017.* Obtenido de Repósitorio Institucional Uladech Católica: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5293>

Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación. Mexico D.F.:* [mcgraw-hill /](#)

[interamericana editores, s.a. de c.v.](#)

Soto, M. (2011 – 2012) *“la aplicación de Juegos Infantiles para el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los Estudiantes de Segundo y Tercer Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta La Maná del Cantón la Maná Provincia de Cotopaxi”* Universidad Técnica de Babahoyo. Extensión en Quevedo. Ríos Ecuador Facultad de Ciencias Jurídicas sociales y de la Educación. Recuperado de:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11642/JUEGOS_DI DACTICOS_PENSAMIENTO_LOGICO_MATEMATICO_PEREZ_MEDINA_R AYDA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. (2019). *Código de ética para la investigación*. Recuperado de:
<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-deetica-para-la-investigacion-v002.pdf>

Vygotsky, L. (1978) *el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.

Recuperado de: https://www.todostuslibros.com/libros/el-desarrollo-de-los%20procesos-psicologicos-superiores_978-84-08-00694-7

Villegas, L. (2010) *Investigación sobre la etapa pre operacional y la noción de conservación de cantidad en niños de 3 a 5 años del Colegio San José de la Salle. Corporación Universitaria Lasallista. tesis de grado. Licenciatura en Preescolar.* Recuperado de:

http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/639/1/Etapa_preoperacional_conservacion_ninos_San_Jose_de_la_Salle.pdf

ANEXOS

ANEXO 1: Instrumento**FICHA TÉCNICA**

Nombre:	Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT)
Nombre Original:	The Utrecht Early Mathematical Competence Test
Autores:	J.E. H. van Luit, B. A. M. van de Rijt y A. H. Pennings
Adaptación española:	José I. Navarro, Manuel Aguilar, Concepción Alcalde, Esperanza Marchena, Gonzalo Ruiz, Inmaculada Menacho y Manuel G. Sedeño. Departamento de Psicología. Universidad de Cádiz.
Aplicación:	Individual
Ámbito de aplicación:	4 a 7 años
Duración:	Aproximadamente 30 minutos
Finalidad:	Evaluación del conocimiento numérico temprano. Detección de alumnado con dificultades de aprendizaje numérico
Baremación: de 4 a 7 años	Niveles de competencia matemática por grupos de edad
Material:	Manual, láminas para las formas A, B y C, 20 cubos, láminas sueltas para determinados ítems, 10 hojas de registro para determinados ítems y 10 hojas de datos

ANEXO 2: Consentimiento informado

El presente consentimiento informado fue llenado y firmado por los 16 padres de familia del aula de 4 años de la I.E.P. Peruano Norteamericano del distrito de Coishco



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE
EDUCACION Y
HUMANIDADES ESCUELA
DE EDUCACION**

Consentim**iento informado****Formulario: de autorización de padres**

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos didácticos para mejorar la solución de problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa particular peruano norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del santa, en el año 2020.”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado. Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL
CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo.....,
 padre de familia de la Institución Educativa
con DNI.....acepto que
 mi menor hijo forme parte de la investigación titulada
 “Juegos didácticos para mejorar la solución de problemas de cantidad en niños de cinco
 años de la institución educativa particular peruano norteamericano, del distrito de
 Coishco, provincia del santa, en el año 2020.

realizado por la estudiante Nima Juárez Thania Patricia, del ciclo VIII, de la
 escuela profesional de educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del
 objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis
 dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en
 esta investigación.

Nombre del participante (Padres de familia) participante (padre de familia)	Firma del
Nombre de la persona que que obtiene el consentimiento (niño) (estudiantes)	Firma de la persona obtiene el consentimiento

Fecha:

 /

 /

ANEXO 3: Permiso a la I.E.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 29 de setiembre 2020

OFICIO N° 099-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(s).

ENRIQUETA TADOY MORALES

Directora de la I.E.P. "Peruano Norteamericano"

Jirón Unión #165 - Coishco

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **NIMA JUAREZ THANIA PATRICIA**, con código de matrícula N°0107171002, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR PERUANO NORTEAMERICANO, DEL DISTRITO DE COISHCO, PROVINCIA DEL SANTA, EN EL AÑO 2020"** durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Cc/
Archivo



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE DESARROLLO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
[Firma]
Pana. Dr. Segundo Alvarado Díaz Flores
Director



[Firma]
ENRIQUETA TADOY MORALES

ANEXO 4: Validación de expertos

103

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: NOCIONES MATEMÁTICAS BÁSICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
COMPARACIÓN								
1	1. Señala el niño que es más alta que el que tiene un globo	/		/		/		
2	2. Señala el lápiz más grueso (gordo)	/		/		/		
3	Señala el lado que tiene más puntos que este	/		/		/		
4	Señala la vela más pequeña	/		/		/		
5	Señala la tarta que es más corta que ésta	/		/		/		
CLASIFICACIÓN								
6	Señala el animal que no puede nadar	/		/		/		
7	Señala los hombres que no tienen barba	/		/		/		
8	Señala todos los pájaros que hay en esta hoja	/		/		/		
9	Señala todos los cuadrados que hay en esta hoja	/		/		/		
10	Señala todos los dibujos que tienen exactamente 5 elementos	/		/		/		
CORRESPONDENCIA								
11	Entrega la misma cantidad de cubos como puntos muestra el dado	/		/		/		
12	Señala el cuadrado que tiene tantos puntos como autobuses hay en el dibujo	/		/		/		
13	Señala el cuadrado en el que cada vaso tiene una pajita (sorbeta)	/		/		/		
14	Señala el dibujo donde cada rebanada de pan tiene un plato	/		/		/		
15	Señala el cuadrado que tiene tantos puntos como flores	/		/		/		
SERIACIÓN								
16	Señala el cuadrado donde los árboles están ordenados del más bajo al más alto	/		/		/		
17	Dibuje las líneas uniendo a las personas con las rebanadas de pan según su tamaño y cantidad	/		/		/		
18	Dibuje las líneas uniendo los conejos con las zanahorias según su tamaño	/		/		/		
19	Señala en qué lugar de la fila encaja la casa	/		/		/		
20	Señala en qué cuadrado están puestas las cosas de las que pesan menos a las que pesan más	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Mg. NERI SILVANO MARGON DNI: 19773573

Especialidad del validador: Psicología Educativa

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

26 de Noviembre del 2016


Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: NOCIONES MATEMÁTICAS BÁSICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
COMPARACIÓN								
1	1. Señala el niño que es más alta que el que tiene un globo.	✓		✓		✓		
2	2. Señala el lápiz más grueso (gordo).	✓		✓		✓		
3	Señala el lado que tiene más puntos que éste.	✓		✓		✓		
4	Señala la vela más pequeña.	✓		✓		✓		
5	Señala la tabla que es más corta que ésta.	✓		✓		✓		
CLASIFICACIÓN								
6	Señala el animal que no puede nadar.	✓		✓		✓		
7	Señala los hombres que no tienen barba.	✓		✓		✓		
8	Señala todos los pájaros que hay en esta hoja.	✓		✓		✓		
9	Señala todos los cuadrados que hay en esta hoja.	✓		✓		✓		
10	Señala todos los dibujos que tienen exactamente 5 elementos.	✓		✓		✓		
CORRESPONDENCIA								
11	Entrega la misma cantidad de cubos como puntos muestra el dado.	✓		✓		✓		
12	Señala el cuadrado que tiene tantos puntos como autobuses hay en el dibujo.	✓		✓		✓		
13	Señala el cuadrado en el que cada vaso tiene una pajita (sorbete).	✓		✓		✓		
14	Señala el dibujo donde cada rebanada de pan tiene un plato.	✓		✓		✓		
15	Señala el cuadrado que tiene tantos puntos como flores.	✓		✓		✓		
SERIACIÓN								
16	Señala el cuadrado donde los árboles están ordenados del más bajo al más alto.	✓		✓		✓		
17	Dibuja las líneas uniendo a las personas con las rebanadas de pan según su tamaño y cantidad.	✓		✓		✓		
18	Dibuja las líneas uniendo los conejos con las zanahorias según su tamaño.	✓		✓		✓		
19	Señala en qué lugar de la fila encaja la casa.	✓		✓		✓		
20	Señala en qué cuadrado están puestas las cosas de las que pesan menos a las que pesan más.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: YRMA LUISON CAMPOS DNI: 07298243

Especialidad del validador:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

26 de Noviembre del 2016



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: NOCIONES MATEMÁTICAS BÁSICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	COMPARACIÓN							
1	1. Señala el niño que es más alta que el que tiene un globo							
2	2. Señala el lápiz más grueso (gordo)							
3	Señala el lado que tiene más puntos que éste							
4	Señala la vela más pequeña							
5	Señala la tabla que es más corta que ésta							
	CLASIFICACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Señala el animal que no puede nadar							
7	Señala los hombres que no tienen barba							
8	Señala todos los pájaros que hay en esta hoja							
9	Señala todos los cuadrados que hay en esta hoja							
10	Señala todos los dibujos que tienen exactamente 5 elementos							
	CORRESPONDENCIA	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Entrega la misma cantidad de cubos como puntos muestra el dado							
12	Señala el cuadrado que tiene tantos puntos como autobuses hay en el dibujo							
13	Señala el cuadrado en el que cada vaso tiene una pajita (sorbete)							
14	Señala el dibujo donde cada rebanada de pan tiene un plato.							
15	Señala el cuadrado que tiene tantos puntos como flores							
	SERIACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Señala el cuadrado donde los árboles están ordenados del más bajo al más alto							
17	Dibuja las líneas uniendo a las personas con las rebanadas de pan según su tamaño y cantidad							
18	Dibuja las líneas uniendo los conejos con las zanahorias según su tamaño							
19	Señala en qué lugar de la fila encaja la casa							
20	Señala en qué cuadrado están puestas las cosas de las que pesan menos a las que pesan más							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: FELIX JAENICO CARLOS ALBERTO DNI: 21796824

Especialidad del validador: EDUCACIÓN INICIAL

... de ... de ... del 201...

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01



I.- DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1.1. I.E. | : PERUANO NORTEAMERICANO |
| 1.2. LUGAR | : COISHCO |
| 1.3. ACTIVIDAD N° | 01 |
| 1.4. EDAD | : 5 Años |
| 1.5. AULA | : LOS LEONCITOS |
| 1.6. PRACTICANTES | : THANIA NIMA JUÁREZ |

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:


JUGAMOS A DESCRIBIR LOS ATRIBUTOS

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales. 	<ul style="list-style-type: none">• Objetos que tienen distintas formas de las figuras geométricas• Plumones• Bloques lógicos• Mi amigo come galletas• Galletas de forma cuadrada  <ul style="list-style-type: none">• Internet• Zoom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 MIN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Bloques lógicos de colores.	
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Después de haber sacado los bloques. - Vamos agrupando todas las imágenes que tengan la misma forma de cada una de las figuras geométricas. - Empezamos a describir cuatro atributos, su color, forma, tamaño y grosor en cada uno de ellos. - Les enseño a mi amigo come galletas y solo introduciremos en su boca las figuras de acuerdo a los atributos que se pide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques lógicos - Amigo  galleta 	

Orden	El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.	
Socialización	Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.	Diálogos y preguntas
Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos más grande y pequeño que han encontrado en sus materiales de juego.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02



I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.7. I.E.	: PERUANO NORTEAMERICANO
1.8. LUGAR	: COISHCO
1.9. ACTIVIDAD N°	02
1.10.	EDAD : 5 Años
1.11.	AULA : LOS LEONCITOS
1.12.	PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:


JUGAMOS A LOS PIRATAS

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales. 	<ul style="list-style-type: none">• Barba postiza• Imágenes de piratas sin barba• Imágenes de piratas con barba• Barco• Carita feliz y triste• Juanito el pirata  <ul style="list-style-type: none">• Zoom• Internet

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, les contamos el cuento llamado el pirata barba roja.</p> <p>EL PIRATA BARBA ROJA</p> <p>Había una un gran pirata que tenía sus grandes tesoros, él tenía su gran embarcación donde vivían más piratas ellos recorrían todas las islas en busca de grandes tesoros, y en cada una de ellas ibas viviendo muchas aventuras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Preguntamos mis niños ¿qué día será hoy? - Seguidamente pedimos a los niños que se acerquen a su ventana mientras cuento del 1 hasta 10, al regresar le preguntamos pudieron observar mis niños ¿quién salió el día de hoy? ¿Salió el señor sol o la señora nube? - Muy bien mis niños ahora vamos a escuchar una canción, estemos muy atentos 	<p>Diálogos, control de asistencia, plumones</p> 	<p>45 M IN U.</p>
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.		

Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Muy bien mis niños que nos dice la canción ¿el pirata se había perdido verdad? ¿ustedes saben que los piratas tienen una barba grandota, pero les cuento que el pirata que se perdió ven en la imagen que tiene barba me ayudan a encontrarlo. - Presentamos 5 barbas y las pongo en mi pirata. - ¿niños ustedes creen que encontramos al pirata perdido? Si muy bien - Después de haber sacado las barbas y de haber encontrado a Juanito el pirata, sacamos imágenes de personas que si tienen barba y personas que no tienen barba y las colocamos en la pizarra. - Me coloco la barba para q los niños me puedan ver con barba y sin barba. - Vamos a agrupar a las personas que tienen barba y agrupamos a los que no tienen barba. - Con la ayuda de nuestro ábaco marcamos cuantas personas con barba observamos. - 	<ul style="list-style-type: none"> - 5 barbas - Abaco - Pizarra - Plumones - Imágenes de personas con barba y sin barba
Orden	El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.	
Socialización	Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente de cómo se sintieron al momento que reconocieron las personas con barba y sin barba.	Diálogos y preguntas
Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando la cantidad que encontraron de personas con barba y sin barba, representándolo en su ábaco.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03



I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.13. I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
- 1.14. LUGAR : COISHCO
- 1.15. ACTIVIDAD N° 03
- 1.16. EDAD : 5 Años
- 1.17. AULA : LOS LEONCITOS
- 1.18. PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Jugamos con nuestro ábaco


III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales. 	<ul style="list-style-type: none">• Imágenes de aves• Imágenes de 2 árboles.• Plumones• Sonido de aves  <ul style="list-style-type: none">• Internet• Zoom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA A	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Preguntamos mis niños ¿qué día será hoy? - Seguidamente pedimos a los niños que se acerquen a su ventana mientras cuento del 1 hasta 10, al regresar le preguntamos pudieron observar mis niños ¿quién salió el día de hoy? ¿Salió el señor sol o la señora nube? - Muy bien mis niños ahora vamos a escuchar una canción, estemos muy atentos. 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	- Abaco	

<p>Ejecución</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les enseñamos una celda de huevos - Cantamos la canción titulada: <p style="text-align: center;">LA GALLINA TURULECA</p>  <p style="text-align: center;">Muy bien mis niños ¿Cuántos huevos había puesto la gallina turuleca?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos las imágenes de huevos uno por uno y lo colocamos en la pizarra Al ritmo de la canción vamos abriendo los huevitos Después de haber realizado el conteo de los 10 huevos, colocamos 2 árboles en la pizarra. - En un árbol colocamos 7 aves y en el otro colocamos 10. - Encerramos en el árbol que tiene 10 aves. - Al tener el árbol con las 10 haber realizamos el conteo del 1 al 10. - Realizamos el conteo en nuestro ábaco solo contamos 10 cuentas de color amarillo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuentas de color amarillo. - Radio. - Imágenes de huevos u una gallina.
<p>Orden</p>	<p>El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los materiales que utilizamos para realizar el juego, limpian y dejan el espacio utilizado.</p>	
<p>Socialización</p>	<p>Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.</p>	<p>Diálogos y preguntas</p>

Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos más grande y pequeño que han encontrado en sus materiales de juego.		
-----------------------	--	--	--



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04



I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.19. I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
- 1.20. LUGAR : COISHCO
- 1.21. ACTIVIDAD N° 04
- 1.22. EDAD : 5 Años
- 1.23. AULA : LOS LEONCITOS
- 1.24. PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Jugamos con nuestro bloque lógico

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales.  <p>A cartoon illustration of a female teacher with brown hair in a bun, wearing a blue apron over a pink shirt, standing and interacting with a group of children. Some children are sitting on chairs, while others are standing. The scene is set in a classroom or activity area.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Imágenes de cuadrado• Objetos que tienen distintas formas de las figuras geométricas• Plumones• Bloques lógicos• Mi amigo come galletas• Galletas de forma cuadrada  <p>A photograph showing a collection of colorful geometric blocks (cubes and rectangular prisms) in various colors (red, yellow, blue, green) scattered on a white surface.</p> <ul style="list-style-type: none">• Internet• Zoom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA A	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Bloques lógicos de colores.	
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Después de haber sacado los bloques. - Vamos agrupando todas las imágenes que tengan la misma forma de cada una de las figuras geométricas. - Empezamos a describir cuatro atributos, su color, forma, tamaño y grosor en cada uno de ellos. - Les enseño a mi amigo come galletas y solo introduciremos en su boca las figuras de acuerdo a los atributos que se pide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques lógicos - Amigo come galleta 	

Orden	El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.	
Socialización	Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.	Diálogos y preguntas
Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos más grande y pequeño que han encontrado en sus materiales de juego.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05



I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.25. I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
- 1.26. LUGAR : COISHCO
- 1.27. ACTIVIDAD N° 05
- 1.28. EDAD : 5 Años
- 1.29. AULA : LOS LEONCITOS
- 1.30. PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Jugamos y ordenemos del 1 al 5


III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales.  <p>A cartoon illustration of a female teacher with brown hair, wearing a pink shirt and blue apron, holding a small doll. She is surrounded by several young children sitting on chairs, looking towards her. The scene is set in a classroom.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Objetos.• Imágenes• Plumones• Bloques lógicos• Titeres de dedo  <p>A photograph of a yellow dog-shaped block made of wooden blocks, standing on a dark surface. The block is composed of several rectangular pieces: a square for the head, a larger square for the body, and two vertical rectangles for legs.</p> <ul style="list-style-type: none">• Internet• Zoom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Bloques lógicos de colores.	

<p>Ejecución</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les mostramos un guante de color negro puesta en nuestra mano. - Cantamos la canción titulada: <p style="text-align: center;">5 RATONCITOS TWIST</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Muy bien mis niños que habrá en nuestra caja, será ¿juguetes?, ¿comida? <p>Presentamos los 5 ratoncitos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de haber sacado a todos ratoncitos de la caja, les mostramos 5 figuras geométricas y la pegamos en la pizarra. - Contabilizamos las figuras geométricas. - Asignamos a cada una de ellas el primero, segundo, tercero, cuarto y quinta figura geométrica. - De esa manera ordenamos las figuras geométricas. - Encerramos solo los conjuntos donde hay 5 elementos <p>Ahora realizamos el conteo con la ayuda de nuestros bloques lógicos donde los cuadrados serán primero, los círculos segundos, los triángulos terceros, los rectángulos cuartos y los rombos los quintos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques lógicos - Títere de mano de un gato - Títere de dedo de 5 ratoncitos
<p>Orden</p>	<p>El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.</p>	
<p>Socialización</p>	<p>Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de como contaron hasta el 5 de manera individual y libremente.</p>	<p>Diálogos y preguntas</p>

Representación	Hacen la representación con el conteo de sus bloques lógicos.		
-----------------------	---	--	--



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06


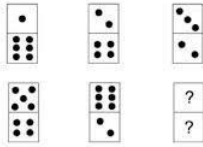
I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.31. I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
- 1.32. LUGAR : COISHCO
- 1.33. ACTIVIDAD N° 06
- 1.34. EDAD : 5 Años
- 1.35. AULA : LOS LEONCITOS
- 1.36. PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Jugamos con nuestro domino y ordenamos del 1 al 6


III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños. Selección de materiales, para realizar nuestra actividad Seleccionar distintas imágenes de animales. 	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes del número 6 6 objetos de distintos grupos: colores, plumones, juguetes Plumones carita feliz y triste Una canasta fichas de domino <p>¿Qué ficha de dominó es la que falta? <small>(no tienes que saber jugar dominó)</small></p>  <p><small>NOTA: las fichas pueden usar desde 0 a 6 puntos</small></p> <ul style="list-style-type: none"> Internet Zoom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA A	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	- Juguetes Plumones colores	

<p>Ejecución</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le mostramos el numero 6 - Cantamos la canción titulada: <p style="text-align: center;">LA CANCION DEL 6</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">El 6 es una pera redonda y con rabito, si comes mucha fruta no te pondrás malito. Si quieres escribirlo ponte a practicar. Sal para la izquierda baja y baja, la barriga y ya está..</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Después de haber sacado los 6 elementos que contenía la canasta - Agrupamos los colores con 6 elementos. - Agrupamos los plumones con 6 elementos - Agrupamos los juguetes con 6 elementos. - Ahora las 3 cestas colocas colocar en una cesta 5 pelotas, en la otra cesta colocar 4 pelotas y la otra cesta 6 pelotas. - Realizamos el conteo de cada una de las agrupaciones que estaban en cada cesta. - En la cesta que tiene 6 elementos colocamos la cara feliz <p>Ahora asignamos a los niños que, desde casita, realizo mi actividad contando con su abaco donde solo encuentre 6 puntos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Numero 6 - Colores - Plumones - Juguetes - Cestas - Pelotas - Dominó - Caritas felices
<p>Orden</p>	<p>El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.</p>	
<p>Socialización</p>	<p>Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.</p>	<p>Diálogos y preguntas</p>

Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos agrupan elementos que tengan 6 cantidades y buscan en su dominó solo los que tienen 6 puntos.		
-----------------------	--	--	--



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07


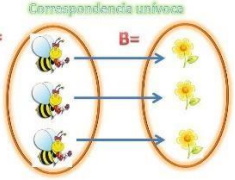
I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.37. I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
1.38. LUGAR : COISHCO
1.39. ACTIVIDAD N° 01
1.40. EDAD : 5 Años
1.41. AULA : LOS LEONCITOS
1.42. PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Jugamos y hacemos correspondencia con los bloques lógicos


III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales. 	<ul style="list-style-type: none">• Imágenes de sillas• Imágenes de mesas• Imágenes de cucharas• Imágenes de platos• I  <ul style="list-style-type: none">• Internet• Zoom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA A	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Bloques lógicos de colores.	

<p>Ejecución</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a Fátima ella nos traerá una caja misteriosa dentro de ella nos muestra un bebe, una media, un raton, lluvia, queso, un chupón, un zapato y un paraguas. - Cantamos la canción titulada: <p style="text-align: center;">¿QUE SERÁ LO QUE TENGO AQUÍ?</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Después de haber hecho correspondencia él bebe con el chupón, la lluvia con el paraguas, el ratón con el queso, la media con el zapato procedemos a realizar más correspondencias. - Ahora procedemos a poner 5 imágenes de mesas y 6 imágenes de sillas las cuales daremos correspondencia con cada una de ellas de la misma manera los platos y las cucharas. - De esta manera hicimos correspondencia de los objetos de acuerdo a la cantidad con cada una de ellas. <p>Ahora asignamos a los niños que, desde casita, realizo mi actividad en la hojita de aplicación haciendo correspondencia con nuestros bloques lógicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques lógicos - Caja misteriosa - Media - Zapato - Paraguas
<p>Orden</p>	<p>El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.</p>	
<p>Socialización</p>	<p>Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.</p>	<p>Diálogos y preguntas</p>

Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando correspondencia con los bloques lógicos.		
-----------------------	---	--	--



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08


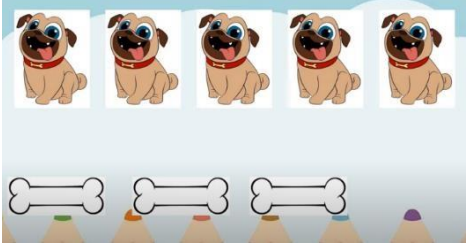
I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.43.	I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
1.44.	LUGAR : COISHCO
1.45.	ACTIVIDAD N° 01
1.46.	EDAD : 5 Años
1.47.	AULA : LOS LEONCITOS
1.48.	PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

Jugamos y hacemos relación con nuestras fichas de dominó

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños. Selección de materiales, para realizar nuestra actividad Seleccionar distintas imágenes de animales. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> 4 cestas vacías. 4 polos 4 lápices 4 niños Plumones tarjetas <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Internet Zoom

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA A	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Fichas de dominó. Ábaco	

Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Muy bien mis niños que habrá en nuestra caja, será ¿juguetes?, ¿comida? - Presentamos las imágenes uno por una y lo colocamos en la pizarra - ¿Niños ustedes creen que todos estos animalitos vivirán en el mismo lugar? Si muy bien - Después de haber sacado a todos los animales de caja, ahora sacamos las dos láminas de paisajes la primera es el mar y la segunda un bosque y lo pegamos en la pizarra. - Vamos ordenando todos los animales, en donde es el mar ordenaremos solo los animales que viven en el mar, y en el paisaje del bosque ordenaremos los animales que solo viven en la tierra. - De esa manera ordenamos todos los animales en donde corresponden. - Encerramos solo los animales que no saben nadar. - Ahora realizamos el conteo de cuantos animales hay en cada paisaje con la ayuda de nuestro ábaco. - Ahora asignamos a los niños que, desde casita, realizo mi juego haciendo relación de las figuras de los animales con cada cantidad que tienen las fichas de dominó. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de domino - Imágenes de animales - Caja - Abaco
Orden	El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.	
Socialización	Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.	Diálogos y preguntas
Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos más grande y pequeño que han encontrado en sus materiales de juego.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09




I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.49. I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
1.50. LUGAR : COISHCO
1.51. ACTIVIDAD N° : 02
1.52. EDAD : 5 Años
1.53. AULA : LOS LEONCITOS
1.54. PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUGAMOS A DESCRIBIR LOS ATRIBUTOS

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales. 	<ul style="list-style-type: none">• Objetos que tienen distintas formas de las figuras geométricas• Plumones• Bloques lógicos• Mi amigo come galletas• Galletas de forma cuadrada  <ul style="list-style-type: none">• Internet• Zoom 

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA A	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Bloques lógicos de colores.	
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Después de haber sacado los bloques. - Vamos agrupando todas las imágenes que tengan la misma forma de cada una de las figuras geométricas. - Empezamos a describir cuatro atributos, su color, forma, tamaño y grosor en cada uno de ellos. - Les enseño a mi amigo come galletas y solo introduciremos en su boca las figuras de acuerdo a los atributos que se pide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques lógicos - Amigo come galleta 	

Orden	El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.	
Socialización	Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.	Diálogos y preguntas
Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos más grande y pequeño que han encontrado en sus materiales de juego.	



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10




I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.55. I.E. : PERUANO NORTEAMERICANO
1.56. LUGAR : COISHCO
1.57. ACTIVIDAD N° : 10
1.58. EDAD : 5 Años
1.59. AULA : LOS LEONCITOS
1.60. PRACTICANTES : THANIA NIMA JUÁREZ

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

JUGAMOS A DESCRIBIR LOS ATRIBUTOS

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el lugar dónde realizaremos nuestra interacción con los niños.• Selección de materiales, para realizar nuestra actividad• Seleccionar distintas imágenes de animales. 	<ul style="list-style-type: none">• Objetos que tienen distintas formas de las figuras geométricas• Plumones• Bloques lógicos• Mi amigo come galletas• Galletas de forma cuadrada  <ul style="list-style-type: none">• Internet• Zoom 

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a 'los cambios para garantizar su éxito personal y social

SECUENCIA METODOLÓGICA A	ESTRATEGIAS	Recursos y materiales	Tiempo
Planificación	<p>La maestra saluda con amor a todos los niños, realizando actividades rutinarias, cantamos junto a los niños una canción de bienvenida, llamada:</p> <p style="text-align: center;">HOLA, HOLA, HOLA ¿COMO ESTAN? YO MUY BIEN ¿Y TU QUE TAL?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agradecemos a Dios. - Les muestro los bloques lógicos que tengo yo desde casita, y le invitamos a que también ubiquen sus bloques sobre la mesa 	Diálogos, control de asistencia, plumones	45 M IN U.
Organización	Se ubican en el lugar que han elegido, se distribuyen los materiales, preparan el espacio donde van a jugar.	Bloques lógicos de colores.	
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Después de haber sacado los bloques. - Vamos agrupando todas las imágenes que tengan la misma forma de cada una de las figuras geométricas. - Empezamos a describir cuatro atributos, su color, forma, tamaño y grosor en cada uno de ellos. - Les enseño a mi amigo come galletas y solo introduciremos en su boca las figuras de acuerdo a los atributos que se pide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques lógicos - Amigo come galleta 	

Orden	El juego a terminado, los niños observan el reloj y guardan los juguetes limpian y dejan el espacio utilizado.	
Socialización	Los niños por grupos de juego dialogan junto con sus compañeros y comentan sobre su juego de manera individual y libremente.	Diálogos y preguntas
Representación	Individualmente representan la actividad que han realizado indicando los objetos más grande y pequeño que han encontrado en sus materiales de juego.	



