



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR EL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR DANIEL GOLEMAN DEL
DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO, PERÚ, 2020**

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

AUTORA

MAMANI GOZME, MARIA GUADALUPE

ORCID: 0000-0002-4162-0383

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

LIMA – PERÚ

2021

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Mamani Gozme, Maria Guadalupe

ORCID: 0000-0002-4162-0383

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

ASESORA

Mgtr. Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID : 0000-0003-2031-7809

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

JURADO

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Garro Ayala Maximo Sabino

ORCID ID: 0000-0002-7986-1713

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

3. Hoja de firma del jurado y asesor.

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro
PRESIDENTE

Garro Ayala Maximo Sabino
MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita
ASESORA

4. Hoja de dedicatoria y agradecimiento.

Dedicatoria

Este proyecto de investigación dedico a mis padres Leoncio y Salome por haberme dado la vida, a mi esposo Percy por ser mi apoyo y a mi hijo Gustavo porque es mi motor y motivo de seguir adelante, ellos son mi fortaleza nunca dejaron que me rinda a pesar de malos momentos creyeron en mí y me dieron su apoyo incondicional.

A mis hermanos porque siempre estuvieron ahí para apoyarme motivarme, por confiar en mí, por compartir todo sus conocimientos y experiencias.

Agradecimiento

A dios primeramente por darme vida y salud, por ser mi guía e iluminar mi camino y hacer de mí una persona de bien.

A la Universidad católica los ángeles de Chimbote, a la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel y de manera muy especial a mis docentes-asesores de cada semestre gracias a cada uno de ellos por su apoyo y asesoría en la elaboración de este proyecto.

5. Resumen y abstract.

Resumen

El trabajo de investigación: Tuvo como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño fue pre experimental, la técnica fue la observación y el instrumento fue la guía de observación tuvo 15 ítems validados por juicio de expertos de la variable dependiente. Se contó con una población, de 35 estudiantes del nivel inicial y la muestra fueron 17 niños de cinco años del nivel inicial. Los resultados fueron procesados a través del programa SPSS el resultado obtenido fue: En el pre test se observa que el 35.29% de niños están en inicio, 64.71%, en proceso y el 0.00 % con logro previsto y en el post test se observa que el 0.00% de los niños están en inicio, el 0.00% de niños en el nivel de proceso, y el 100.00% de niños están con logro previsto. Se concluyó: que se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, los juegos didácticos influyen en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática.

Palabras claves: aprendizaje, juegos didácticos, matemática.

Abstract

The research work: Its general objective was: To determine the influence of didactic games to develop learning in the area of mathematics in five-year-old children of the Daniel Goleman Private Educational Institution of the District of San Miguel, Province of San Roman, Region Puno, Peru, 2020. The methodology was quantitative, explanatory level, design was pre-experimental, the technique was observation and the instrument was the observation guide, it had 15 items validated by expert judgment of the dependent variable. There was a population of 35 students from the initial level and the sample was 17 five-year-old children from the initial level. The results were processed through the SPSS program, the result obtained was: In the pretest it is observed that 35.29% of children are at the beginning, 64.71% are in process and 0.00% with expected achievement and in the post test it is observed that 0.00% of the children are at the beginning, 0.00% of the children are at the process level, and 100.00% of the children are with expected achievement. It was concluded: that the Null Hypothesis is rejected and the Alternate Hypothesis is accepted, the didactic games influence the development of learning in the area of mathematics.

Keywords: learning, didactic games, mathematics.

6. Contenido (índice)

Página

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.	iii
4. Hoja de dedicatoria y agradecimiento	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros.	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1 Antecedentes	6
2.1.1. Internacional.....	6
2.1.2. Nacional.....	7
2.1.3. Regional.....	13
2.1.4. Local	15
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	17
2.2.1. Juegos	17
2.2.2. Juegos didácticos	17
2.2.2.1. Definición del juego didáctico.	18
2.2.2.2. Definición del juego.....	18
2.2.2.1.1. Características del juego.....	18
2.2.2. Importancia del juego.	19
2.2.2.1. Teoría del juego.	19
2.2.2.2. Fundamentos del juego en el nivel inicial.	19
2.2.2.3. Tipos de juego didácticos.....	20
2.2.2.3.2. Juego de adivinanzas.....	20
2.2.2.3.3. Juego con masas.	20
2.2.2.3.4. Juego con bloques.....	20
2.2.2.3.5. Juegos de laberintos.	21
2.2.2.3.6. Juegos de colores.	21
2.2.2.3.7. Juegos de Lenguaje y Vocabulario.	21

2.2.2.3.8. Juegos de Pensamiento Lógico.....	21
2.2.2.3.10. Juegos reglados.....	22
2.2.2.3.11. Juegos colectivos.....	22
2.2.3. El juego como estrategia de aprendizaje.....	22
2.2.3.1. Aprendizaje a través del juego.....	23
2.2.3.2.1. juegos sociales	23
2.2.3.2.2. 2juegos motores	23
2.2.4. La didáctica.....	24
2.2.4.1. funciones de la didáctica.....	24
2.2.5. Las teorías de aprendizaje.....	24
2.2.5.1. Logros de aprendizaje.....	25
2.2.5.2. Definición del aprendizaje.....	25
2.2.5.3. Desarrollo de aprendizaje.....	25
2.2.6. Áreas curriculares en el nivel inicial:	26
2.2.6.1. Área de matemática:	26
2.2.6.1.1. Enfoque del área de matemática.....	26
2.2.6.1.2. Competencia del área de matemática.....	26
2.2.6.1.2.1. Resuelve problemas de cantidad.....	26
2.2.6.1.2.2. Resuelve problemas de forma movimiento y localización	27
2.2.6.1.3. Desempeño del área de matemática en el nivel inicial	27
2.2.6.2. Área de comunicación.....	27
2.2.6.3. Área de personal social	27
2.2.6.4. Área de ciencia y ambiente.....	27
2.2.7. Estrategias de aprendizaje.	28
2.2.7.1. Aprendizaje en el área de matemática	28
2.2.7.2. Enfoque didáctico en la matemática.....	29
2.2.7.3. Logros de aprendizaje en el área de matemática	29
2.2.8. Papel del docente y del estudiante durante el juego didáctico.....	29
2.2.8.1. Papel docente	29
2.2.8.2 Dimensión noción de cantidad.	30
2.2.8.3. Dimensión seriación.	30
2.2.8.4. Dimensión reconocer y clasificar.	30

2.2.9. Variables.	31
2.2.9.1. variable independiente.	31
2.2.9.2. Variable dependiente.	31
III. HIPÓTESIS.	32
3.1. hipótesis general.	32
IV. METODOLOGÍA.	32
4.1.1. El tipo de la investigación fue cuantitativa	32
4.1.2. El nivel de investigación fue explicativo:	32
4.1.3. Diseño de la investigación fue pre experimental.	33
4.2. Población y muestra:.....	33
4.2.1. Población.	33
4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión	34
4.2.3. Muestra.	35
4.2.4. Técnica de muestreo:	35
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	37
4.4.1. técnica de recolección de datos.....	37
4.4.2. instrumento de recolección de datos.....	37
4.4.2.1. validez del instrumento.....	38
4.4.2.2. confiabilidad del instrumento aplicado.....	38
4.5. Plan de análisis.	39
4.5.1. procedimiento.	40
4.7. Principios éticos:.....	43
4.7.1. principios que rigen en esta investigación.....	43
V. RESULTADOS.	44
5.1. Resultados.	44
5.2. Análisis de resultados.....	56
VI. CONCLUSIONES.	62
Aspectos complementarios.....	62
Referencia bibliográfica.....	65
ANEXOS.	75
1. Instrumento de recolección de datos	75

2. Evidencias de validación de Instrumento	76
3. Evidencias de trámite de recolección de datos	78
4. Formatos de consentimiento informado	80
5. Pantallazo de tabulación de datos	81
6. Sesiones o talleres ejecutados	83

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS.

	Página
Figura 1 resultados del pre test y post test de la variable aprendizaje en el área de matemática	44
Figura 2. Gráfico de barra de la distribución de la dimensión noción de cantidad según pre test y post test.....	45
Figura 3. Gráfico de barra de la distribución de la dimensión seriación según pre test y post test.....	46
Figura 4. Gráfico de barra de la distribución de la dimensión reconoce y clasifica según pre test y post test	47
Tabla 1. Distribución de la población de estudiantes	34
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudio	35
Tabla 3. Validación de instrumento por juicio de expertos.....	38
Tabla 4. Confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach	39
Tabla 5. Estadísticas de fiabilidad del Pre y Post Test.....	39
Tabla 6. Resultados del pre test y post test de la variable aprendizaje en el área de matemática	44
Tabla 7. Distribución de la dimensión noción de cantidad según pre test y post test.....	45
Tabla 8. Distribución de la dimensión seriación según pre test y post test.....	46
Tabla 9. Distribución de la dimensión reconoce y clasifica según pre test y post test.....	47
Tabla 10. Prueba de Normalidad para la variable Juegos Didácticos.....	48
Tabla 11. Prueba de Normalidad para la dimensión Noción de Cantidad	49
Tabla 12. Prueba de Normalidad para la dimensión Seriación	49
Tabla 13. Prueba de Normalidad para la dimensión Reconocer y Clasificar	50
Cuadro: Operacionalización de variables e indicadores.....	36
Cuadro: Matriz de consistencia	42

I. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación titulada: juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020. Tiene el propósito de buscar estrategias para mejorar el aprendizaje en los niños ya que el área de matemática es una de las áreas que a muchos les parece complicado, buscando estrategias se puede llegar a motivar al niño en su aprendizaje.

El problema de aprendizaje en Ecuador que es uno de los países donde se observa el bajo rendimiento académico en el área de matemática y estos resultados se obtuvieron en el periodo de 2018 al 2019 periodo académico, con los resultados demuestran que existe la gran mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo, para esto se debe implementar capacitaciones a los docentes y estudiantes constantemente para mejorar su rendimiento académico (López, 2019).

En nuestro país el problema de aprendizaje del área de matemática se puede ver en todos los niveles de educación básica por diversos factores, por problemas cognitivos, una discapacidad física o mental, o talvez por problemas familiares que mucho afecta a los estudiantes. El área de matemática es necesario realizar evaluaciones constantes para medir el nivel de aprendizaje del estudiante y del resultado obtenido cada docente buscar las formas y estrategias que puedan emplear en su enseñanza hacia los estudiantes (Zegarra y Ramírez, 2017)

En el Perú existe muchas instituciones que no están adecuadamente organizadas ni implementadas ya estos problemas y deficiencias son un factor que obstruye el aprendizaje de los más vulnerables que son los estudiantes, ya que en

muchos lugares alejados de la ciudad las escuelas no cuentan con materiales educativos esto porque el gobierno no está llegando a las zonas urbanas o pueblos jóvenes, la realidad que se ve hoy en día dice mucho acerca de la formación escolar (Ministerio de educación, 2017).

En nuestra región de puno los estudiantes del nivel inicial tienen problemas de aprendizaje en el área de matemática esto por falta de estrategias de enseñanza por parte del docente esto por muchos factores que presentan las instituciones educativas donde se carece de recursos básicos, unos ambientes que carecen de implementación, hay docentes que necesitan ya una buena actualización tecnológica para poder enseñar a los más pequeños con clases más dinámicas que sea del agrado de los niños para llegar a su aprendizaje significativo y esto se ve en pocas instituciones educativas (Mamani, 2017).

En la actualidad la educación en el entorno local de la provincia de San Román está mejorando y aportando en la educación de los niños de una manera prospera y emprendedora basada en investigación, en la tecnología, y muy productiva en los valores para una formación de los estudiantes y en futuro lograr ciudadanos de bien para la vida, buscando nuevas estrategias de enseñanza. (Unidad de gestión local San-Rman).

En la institución educativa particular Daniel Goleman en el aula de 5 años se pudo observar que los niños tienen problemas para resolver operaciones matemáticas esto por diversos factores como problemas familiares, o sea a falta de estrategias y técnicas de enseñanza también no cuenta con materiales suficientes para poder desarrollar un juego lógicos, y falta materiales didácticos.

Después de la Caracterizar el Problema se plantea el siguiente Enunciado:
¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020?

El Objetivo General de esta investigación fue: Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020.

Los Objetivos específicos de esta investigación fueron: Determinar la influencia de juegos didáctico para desarrollar el aprendizaje de noción de cantidad en niños de cinco años mediante un pre test y post test. Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de seriación en niños de cinco años a través de un post test. Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de reconocer y clasificar, en niños de cinco años a través de un pre test y post test.

Este trabajo de investigación es muy importante ya que nos proporcionara información de cómo el juego didáctico influye en el desarrollo de aprendizajes en niños de cinco años ya que mediante una estrategia didáctica podemos ver nuevos resultados donde los niños logren sus aprendizajes y ver sus habilidades de una forma más dinámica.

Esta investigación se justifica en:

Teórico: El juego didáctico es un instrumento muy importante para los maestros en la educación y también es muy importante para el estudiante ya que

mediante el juego se puede realizar un aprendizaje dinámico y activo de esta manera lograr un aprendizaje significativo para todos, docentes y estudiantes en juego también nos brinda muchas ventajas para aplicar en el proceso pedagógico. En el marco teórico se presenta todo relacionado a los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática todo sistematizando el soporte teórico, la cual nos brinda la información necesaria para conocer más sobre el tema. Esta investigación está enfocada en los juegos didácticos ya que tiene la misión de obtener resultados positivos y está enfocada en fortalecer de áreas de matemática donde se observó dificultades de aprendizaje esto puede ser una técnica para que guste a los niños y hacer una sesión más creativa.

Práctico: Esta investigación tiene propuesto identificar estrategias de enseñanza-aprendizaje que facilite desarrollar habilidades de resolver problemas matemáticos empleando los juegos didácticos, para lo cual se desarrolló sesiones para evaluar el nivel de aprendizaje de los niños de cinco años.

Metodológico: en esta investigación se utilizaron procedimientos y estrategias que mejoren el aprendizaje en niños con la finalidad de obtener resultados positivos.

El resultado según la hipótesis general fue $P= 0,0001$ es menor que $0,05$, se rechaza la hipótesis nula, existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre test, en comparación con las calificaciones del post test; siendo mayor las calificaciones en el post test, se concluye que los juegos didácticos influyen en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática.

En cuanto a la metodología: El tipo de investigación fue estudio cuantitativo. El nivel de investigación, explicativo. El diseño de esta investigación, pre experimental con un pre test y post test aplicado a una población, de 35 estudiantes 3,4,5 años del nivel inicial. Y la muestra fueron, 17 niños de cinco años del nivel inicial, la técnica

utilizada fue la observación y el instrumento que se utilizó fue la guía de observación que contiene de 15 ítems y tres dimensiones la cual tiene escala valorativa, el instrumento de evaluación fue validado por expertos. El principio ético utilizado fue Protección de las personas. Libre participación y derecho a estar informado, Beneficencia y no maleficencia, Integridad científica.

Según los resultados: En el pre test se observa que el 35.29% de niños están en inicio, 64.71%, en proceso y el 0.00 % con logro previsto y en el post test se observa que el 0.00% de los niños están en inicio, el 0.00% de niños en el nivel de proceso, y el 100.00% de niños están con logro previsto. Se concluyó: que se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna Significancia $\alpha = 0,05$ y que los juegos didácticos influyen en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática.

Respecto a la conclusión existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre test, en comparación con las calificaciones del post test; siendo mayor las calificaciones en el post test la cual muestra una mejora en el aprendizaje de los niños donde se utilizaron diversas estrategias en las sesiones. Se sugiere a la docente de aula que profundice más la aplicación de los juegos didácticos como una estrategia metodológica en la enseñanza a los niños ya que mediante el juego se puede lograr aprendizajes significativos y hacer una clase más divertida y más dinámica.

Este estudio de investigación está organizado en 6 capítulos que consta de: Capítulo I: esta constituido por la presentación general que es la introducción. Capítulo II: contiene la revisión de la literatura y antecedentes: internacional, nacional, regional y local. Capítulo III: consta la hipótesis general. Capítulo IV contiene la metodología de estudio la cual está constituida por, el tipo, nivel, diseño, técnicas e instrumentos, la población y muestra. Capítulo V: contienen los resultados y análisis

de resultados. Capítulo VI: presenta los aspectos complementarios: las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y finalmente los anexos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Londoño, Perez y Valerio (2019). Para obtener el grado de Licenciado en educación preescolar. La investigación titulada: “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa Jonh f. Kennedy de Cau, Sincelejo Colombia. Tuvo como objetivo: Aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad. La metodología fue, de la investigación tiene un enfoque cualitativo que produce y analiza los datos descriptivos, La muestra está conformada por 25 estudiantes, niños y niñas del grado preescolar de la jornada matinal de la Institución Educativa John F. Kennedy, El resultado de la investigación fue, Por medio de este proyecto de investigación se pudo confirmar que el juego es una de las herramientas más importante en el aprendizaje de los niños y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que los niños y niñas están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés. En conclusión, Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual era aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para

fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la institución educativa John F. Kennedy.

2.1.2. Nacional

Villanueva, (2018). Tesis para obtener el grado de maestro en ciencias de la educación. La investigación titulada: Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca, Perú, 2018. Tuvo como objetivo: Determinar cómo la aplicación de juegos recreativos mejoró el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en niños y niñas de cinco años. La metodología utilizada fue: El tipo de investigación fue explicativa, optando por el diseño de investigación pre experimental, con un solo grupo. La población estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de edad de la mencionada institución educativa. El resultado obtenido fue la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas. Se concluyó: El nivel de desarrollo en el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018, en la prueba de pre test fue deficiente, con una media aritmética de 4.88 puntos.

Poma y Reyes, (2019). Grado de tesis optado para, Maestra para psicología humana. La presente investigación, titulado “Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía

- Uchiza en el año 2011”, tuvo como objetivo determinar la eficacia de la estrategia de juegos en la mejora del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años, la metodología aplicada fue: de tipo aplicativo y se usó el diseño cuasi-experimental con dos grupos de estudio (Grupo Control y Grupo Experimental), para el cual se ha empleado el método cuantitativo en su variante analítico-sintético con una población de 35 niños y niñas, es. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación, como instrumento la lista de cotejo y una prueba objetiva de Pre y Post Test. Tuvo el resultado; el grupo experimental el 76,5% de niños se ubicaban en el nivel de inicio y en proceso el 26,5% después de aplicado la estrategia, el 17,6% de niños se ubican en nivel de logro previsto y en el nivel de logro destacado se encuentra el 23,5%, a diferencia del grupo de control que se encuentran en un nivel de logro previsto el 11,1% de niños y el 5,6% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado. Demostrando de esta forma que la estrategia aplicada fue positiva, ya que los niños y niñas mejoran el pensamiento lógico matemática de 4 años, II ciclo del Nivel Inicial de la I.E. N° 004. Se concluyó que se ha llegado en la presente investigación es que la aplicación de la estrategia de juegos, mejora significativamente el aprendizaje del pensamiento lógico matemático, porque antes de aplicar la estrategia.

Idrogo, (2016). Grado de tesis que fue optado maestría en ciencia con mención gestión de la educación. El presente trabajo de investigación, titulado: “Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral - Chalamarca, 2014”, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del VII ciclo de la

Institución Educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral - Chalamarca. La metodología aplicada: Se tiene en cuenta la muestra equivalente a la población constituida por 38 estudiantes de ambos sexos del VII ciclo de Educación Básica Regular. La presente investigación se enmarca en el enfoque cuantitativo y el diseño es pre- experimental; se ha utilizado técnicas de recojo y análisis de datos, como pre test, post test, tuvo el resultado, de la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática en dichos estudiantes. se concluye que esta investigación ha permitido analizar, interpretar, comprender y verificar cuán significativo es la utilización de los juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje de la matemática.

Mattos, (2018) tesis para optar el grado de maestro en ciencias de la educación. La investigación titulada: El juego como como estrategia metodológica para el aprendizaje del área personal Social en niños de 5 años de la institución Educativa Inicial 209 UGEL 06, Lima Perú. Tuvo como objetivo: Demostrar la incidencia del Juego -Trabajo del uso del juego como estrategia metodológica en el mejoramiento de aprendizaje del Área Personal social. Metodología de la investigación fue cuantitativo, El tipo de investigación utilizado fue aplicada y experimental, El método de investigación fue hipotético deductivo, tuvo la muestra de 20 alumnos de 5 años, la población organizada en las secciones “A” y “B” del 3º Grado de Educación Primaria de la referida Institución Educativa. Grupo control 10 estudiantes y grupo control 10 estudiantes, total 20 estudiantes (muestra censal). En el trabajo de campo se ha verificado, de manera precisa, los objetivos planteados en nuestra investigación, cuyo propósito fue conocer si El juego como como estrategia metodológica tiene efectos significativos en la mejora del en el nivel de aprendizaje del área personal social en los niños de 5 año. Se concluyo 1. El Juego - Trabajo como estrategia metodológica,

influye significativamente en el aprendizaje del área personal social de los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 de Chincho UGEL 06. Es decir; el juego constituye una estrategia lúdica que favorece los espacios de interacción y aprendizaje e inter aprendizaje entre los niños haciendo más eficiente sus procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, lográndose de esta manera mayores niveles de aprendizaje.

Prudencio, (2018) tesis para optar el grado de maestra en psicología educativa. La investigación titulada: “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby – Pasco, Perú. 2018, tiene por objetivo Determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. El tipo de investigación es de tipo aplicada por que tiene como finalidad problemas prácticos, con el enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental, se tuvo una población conformada por 58 estudiantes, se tuvo una muestra conformada por 20 estudiantes de 4 años. El tipo de muestreo fue no probabilístico. La técnica empleada para la recolección de datos fue la Observación y el instrumento de recolección de la información fue la lista de cotejo, debidamente validados a través de los juicios de expertos y determinando su confiabilidad a través del estadístico Alfa de Cron Bach. (0.902 y 0.837), con la cual se demuestra el alfa de confiabilidad. La interpretación de datos se realizó con las medidas de tendencia central a través del Programa SPSS. El resultado fue determinar que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018. Según la tabla N°3 y 4

y gráfico N°1, se refleja que los valores de las ponderaciones varían de acuerdo a las dimensiones al analizar, la conclusión fue: Si los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativas y sostenible en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación Básica Regular.

Apaza y Madariaga, (2017). Tesis para obtener el título profesional de segunda especialidad con mención en educación inicial. La investigación titulada: El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°40687 Félix Rivas González del distrito de Cayma, Arequipa Perú. Tuvo como objetivo: Determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en flexibilidad, velocidad y equilibrio en los niños y niñas de 5 años. La metodología fue: diseño descriptivo simple, nivel aplicada, descriptiva, población 61 estudiantes muestra, 46 niños y niñas de 5 años el resultado fue. indicador el 58.70 % de niños no son veloces pasando objetos y el 41.30 % lo son, lo que nos indica que la mayoría tiene su psicomotricidad gruesa en bajo nivel de desarrollo para su edad, ya que esta acción tan sencilla no la realizan con velocidad, muy por el contrario, tardan demasiado en realizarla Como conclusión tenemos que: el juego es muy importante en el desarrollo psicomotor grueso de los niños.

García y Melendez, (2018). tesis para optar el título de segunda especialidad profesional de educación inicial. La investigación titulada: Aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 263 “Niño Jesús de Praga” de Nasca-Peru. 2017. Tuvo como objetivo: describir de qué manera se realiza el aprendizaje de la Matemática, en los niños de 5 años. La metodología de la investigación es de tipo Básica. Se utilizó el diseño Descriptivo Simple. La Población estuvo conformada por

60 niños, que representa el 100% y una Muestra de estudio, conformada por el 50% de la Población, es decir, 30 niños. Los resultados en la investigación demuestran que los niños, que conforman las unidades de análisis de la Muestra, El proceso del aprendizaje de la Matemática, en los niños de 5 años de la I.E. N° 263 “Niño Jesús de Praga” de Nasca, se realiza a través de los procesos didácticos de: Comprensión del problema. Búsqueda de estrategias. Representación del problema y Formalización, Reflexión. Se concluyó, el proceso del aprendizaje de la Matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 263 “Niño Jesús de Praga” de Nasca, se realiza a través de los procesos didácticos de la comprensión del problema, la búsqueda de estrategias, la representación del problema y de la formalización y reflexión.

Arias y Garcia, (2016). Tesis para optar el grado de maestro en educación con mención en pedagogía. Titulada “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de ibagué – 2015”. Tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático. La metodología aplicada fue, La población son 60 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

2.1.3. Regional

Escobar y Mamani, (2016) tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. La investigación titulada: “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno – Peru-2016”, tiene como objetivo general: Determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años. El estudio fue de tipo “Experimental” cuyo diseño es Cuasiexperimental, teniendo como variable independiente “Los juegos tradicionales” fue trabajado en dos grupos; De control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la entrevista y observación, cuyos instrumentos tales como la ficha de observación y el cuestionario de Edina sirvieron para evaluar las capacidades de la competencia del área Personal-Social. El análisis de los datos se realizó en el Programa IBM SPSS V20, la contratación de la hipótesis con la prueba estadística T-Student. Los resultados obtenidos son: Antes de aplicar los juegos tradicionales en niños del grupo experimental, el 51.9% tenía autoestima media, 48.1% en el auto concepto, 66.7% a veces actuaban con autonomía y el 66.7% aceptaban a veces las normas básicas; después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas. En el grupo de control que no recibieron los talleres, se tuvieron resultados opuestos al grupo experimental por ende se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social, porque existe

diferencia significativa ($p=0.000$) entre la media del puntaje de la competencia del grupo control y la media del puntaje de la competencia del grupo experimental.

Tito y Venegas, (2017). Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. La presente investigación titulada: La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani, Puno, Perú, en el 2016. Tuvo como objetivo determinar la eficacia de la estrategia “La tiendita” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Los cuales se evidencia con la aplicación de los talleres. El tipo de investigación que se plantea para realizar el presente trabajo es experimental y de diseño de investigación cuasi – experimental; con cuatro grupos con pre test (prueba de entrada) y post test (prueba de salida) de las cuales dos instituciones educativas se sometieron al tratamiento experimental. Primero se aplicó una prueba de entrada a los grupos tanto experimental y de control, luego se aplicó la estrategia, que consta de 15 talleres los cuales se desarrollaron en el sector la tiendita, en los dos grupos experimentales. Luego, se aplicó una prueba de salida en los cuatro grupos, demostrando los resultados de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Finalmente se aplicó las pruebas de hipótesis y los resultados estadísticos para determinar que: La estrategia la tiendita es eficaz puesto que promueve aprendizajes a través de problemas que responden a un contexto en las que se incita al razonamiento para resolver problemas reales con conocimientos matemáticos que lo ayudarían a sostener estrategias de solución a partir del conteo, establecimiento de relaciones, etc. se concluye, que la aplicación de la tiendita como herramienta estratégica para el desarrollo de las matemáticas, ya que

este es un medio eficaz que permite el desarrollo de una de las competencias del área de matemática de las rutas de aprendizaje del MINEDU en los niños y niñas de forma natural y espontánea relacionando las actividades cotidianas, esto permite que los niños y niñas se desenvuelvan bien en su entorno social aplicando y resolviendo distintos problemas matemáticos.

2.1.4. Local

Tacora y Tacca, (2018). Tesis para optar el grado de licenciada en educación. La investigación titulada: Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel, 2018. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años. La metodología de la investigación es de tipo experimental, y el diseño pre – experimental aplicado a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 23 niños y niñas de 5 años de la sección “A” del nivel inicial, donde se aplicó la técnica del pre test y post test, los cuales están conformados por 14 ítems con una escala dicotómica (1= SÍ CUMPLE) (0=NO CUMPLE). Para realizar una comparación del pre-test y post test los datos fueron procesados en el SPSS versión 23. Los resultados obtenidos muestran que los juegos etnomatemáticos es eficaz para la mejorar los aprendizajes del área de matemática en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel – 2018, puesto que la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestra relacionadas evidencia que en el PRE-TEST el 82,6% de los niños y niñas se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 17,4% SÍ CUMPLE, para el POST-TEST el

30,4% se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 69,6% SÍ CUMPLE se concluyó, que los niños mejoraron eficazmente en el aprendizaje de las dos competencias: Construye la noción de cantidad y establece relaciones espaciales ($\text{sig}=000$). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos etnomatemáticos mejoró eficazmente el aprendizaje del área de matemática.

Atamari, (2018). La investigación titulada, Aplicación de iconografías figurales andinas en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática intercultural en niños y niñas de la Institución Educativa inicial N° 1365 de Pucachupa – San Roman – 2018. Tuvo como objetivo general Determinar la efectividad de las iconografías figurales andinas en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, del área de matemática en niños de 5 años. La metodología aplicada fue: el diseño fue pre experimental, con dos grupos intactos, un grupo control y otro experimental con pre y post prueba, cuyo esquema, El método a seguir es el hipotético deductivo, además, nuestro trabajo de investigación que desarrollaremos, pertenece a la investigación experimental por la estrategia a seguir. La población estuvo conformada por los niños y niñas de las Instituciones Educativas del nivel Inicial consideradas instituciones seleccionadas como educación inicial intercultural bilingüe de la provincia de San Román. La muestra fue conformada por dos grupos intactos, para el grupo experimental se ha tomado a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1365 de Pucachupa y como grupo control se ha tomado a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 312 de Unocolla, ambas instituciones pertenecen a la UGEL San Román, se concluyó, La aplicación pertinente de iconografías figurales andinas logra evidenciar desempeños satisfactorios en el

desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. La aplicación pertinente de iconografías figurales andinas NO logra evidenciar desempeños satisfactorios en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos

El juego se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad (Chacon, 2007).

2.2.2. Juegos didácticos

Una herramienta muy importante para el aprendizaje es el juego didáctico la cual se puede utilizar en cualquier nivel educativo, pero muchas veces el docente no lo aplica en el aula esto tal vez por que desconoce las ventajas que puede tener esta técnica de enseñanza, todo juego didáctico tiene un objetivo ya sea juego libre, juegos reglados que tiene como propósito simbolizar su aprendizaje (Gómez, 2018).

2.2.2.1. Definición del juego didáctico.

Los juegos didácticos teniendo el marco de la educación, no deberían de verse como una desventaja para el aprendizaje más aun desarrollar e implementar el juego como una estrategia para el aprendizaje de los estudiantes, de esta manera podemos atraer la atención y hacer que los estudiantes demuestren de una manera muy activa su participación en el aula y esto también ayudaría al docente a desarrollar una clase dinámica (Montero, 2017).

2.2.2.2. Definición del juego.

El juego es una herramienta muy esencial para el aprendizaje de los niños ya que ayuda en el desarrollo integral de los más pequeños aportando ideas muy creativas y hacen que demuestren su habilidad por crear e imaginar, ya que el juego también ayuda a que el docente gane el interés de aprendizaje de sus estudiantes (Ruiz, 2017).

2.2.2.1.1. Características del juego

El juego tiene muchas características que muestra la libertad en cada niño, ya estas aportan al desarrollo mental de cada niño, estas características ayudan a las estrategias pedagógicas (H. Garcia, 2016).

Estas son las siguientes características:

- Es una actividad espontánea y libre.
- No tiene interés material.
- Se desarrolla con orden.
- El juego manifiesta regularidad y consistencia.
- Se auto promueve
- Es un espacio liberador
- Puede ser individual o social

- Es evolutivo
- Es una forma de comunicarse

2.2.2. Importancia del juego.

El juego es una de las actividades muy importantes para el desarrollar la habilidad lógica, motrices y manuales, por medio del juego se puede relacionar y aportar a sus conocimientos de aprendizaje, en los más pequeños, el juego puede ser como una estrategia que todo maestro debe aplicar ya que esto aporta en lo cognitivo, social y emocional. El juego es muy importante ya que enriquece su mente, estimulan su fantasía y crean problemáticas a las cuales les dan solución (Fernandez, Martines y Silva 2015) .

2.2.2.1. Teoría del juego.

La variedad de juegos son acciones lúdicas, que recrean a todas las personas ya se a de cualquier edad, los niños a temprana edad ven el juego como una actividad para divertirse, para socializar con los demás y buscar afecto, a la vez pueden desarrollar toda su fantasía e imaginación realizando juegos que despierten su creatividad. Los niños en la infancia no tienen normas claras ni específicas las cuales surgirán de una manera espontánea, natural, al pasar tiempo ya ira realizando juegos que tengan ciertas reglas, donde tienen un inicio y un final (Gallardo, 2018).

2.2.2.2. Fundamentos del juego en el nivel inicial.

Se muestra propuestas que fundamentan los métodos en la controversia científica, como una alternativa para que los docente que se están formando logren habilidades argumentativas, que realice y proponga estrategias para el aprendizaje de los más pequeños ya que mediante el juego los niños aprenden aún mas (Pabona y Muñoz, 2015).

2.2.2.3. Tipos de juego didácticos.

Se sabe que los infantes en su etapa niñez tienen que ser libre de en el momento del juego ya que así se divierten a un mas pero siempre con la observación de un adulto ya que gracias a esto también ellos pueden desplegar la expresión, la imaginación descubrir su propia creatividad también su pensamiento lógico y sus habilidades motoras gruesas y finas para ellos poder mostrar y saber desenvolverse ante los demás (Nelson, 2015).

2.2.2.3.1. Juego de rompecabezas.

El juego del rompecabezas aporta en el niño a desarrollar la motricidad fina de sus dedos mediante el manejo de piezas, y también ayuda a desarrollar su capacidad lógica a la retención de su memoria.

2.2.2.3.2. Juego de adivinanzas.

Este tipo de juego que es la adivinanza que sirve para el desarrollo de su intelectual y crítico de los niños en el nivel inicial que el juego pide la atención total del niño para que pueda asociar sus respuestas.

2.2.2.3.3. Juego con masas.

El niño mediante este tipo de juego con plastilinas el niño puede crear variedad de cosas y dejar volar su imaginación, crea y materializa su pensamiento y también desarrolla su motricidad fina.

2.2.2.3.4. Juego con bloques.

Los bloques aportan en los niños al desarrollo de sus destrezas, motoras finas y gruesas a su vez también ayuda en su coordinación los niños pueden crear infinidad de cosas como, objetos, torres, etc. al momento que los niños juegan con los bloques usan su imaginación y sus creativities.

2.2.2.3.5. Juegos de laberintos.

El laberinto es un juego muy importante para mejorar la recepción espacial y también estimula su desarrollo del pensamiento abstracto a su vez que mediante este juego aporten a mejorar sus técnicas para resolver problemas.

2.2.2.3.6. Juegos de colores.

El juego de colores forma un papel muy esencial en la enseñanza y aprendizaje del niño, el color aporta en ellos a descubrir sus sensaciones y emociones, tiene por objetivo despertar la imaginación y creatividad sensorial mediante la vista.

2.2.2.3.7. Juegos de Lenguaje y Vocabulario.

Mientras juegan con otros niños y adultos, los pequeños en edad preescolar, escuchan y aprenden lo que se dice sin apenas darse cuenta. Durante el juego aprenden a constituir sus frases, a informar y a usar nuevas palabras.

2.2.2.3.8. Juegos de Pensamiento Lógico.

Mientras juegan, los niños también aprenden a cómo usar su pensamiento lógico. En definitiva, a razonar. Ya sea haciendo un puzle o jugando con bloques de madera, **los** pequeños no paran de hacerse preguntas: ¿Cabrán esta pieza? ¿Qué forma tiene? ¿Cuántos bloques tengo que apilar para hacer una torre?.

2.2.2.3.9. Juego libre en los sectores.

A la hora de jugar en los sectores favorece y aporta en su aprendizaje de los más pequeños ya que por medio del juego ellos experimentan la realidad con su imaginación, pero lo más importantes es que el estudiante se inicie en la toma de decisiones esto también aporta en su desarrollo cognitivo, y motriz. Los niños eligen libremente el juego que les agrada jugar (Figueroa, 2018).

2.2.2.3.10. Juegos reglados.

A los niños por naturaleza les encanta jugar, ya que por medio del juego ellos desarrollan su aprendizaje significativo y no se les debe de privar del derecho de jugar para esto cada docente sea en el aula o fuera de ella establece para la enseñanza el juego como una técnica. Así como hay juego libre también se emplea juegos en donde se emplear reglas que cada niño debe de respetar, y esto en un grupo establecido (M. López, 2015).

2.2.2.3.11. Juegos colectivos.

El juego grupal es un elemento muy importante para que uno como estudiante o como persona pueda socializar con lo que está en su entorno, eso apoya también en sus logros de aprendizaje personal, al momento que uno se incorpora en un juego de grupo esto puede servir para afianzar la relación entre compañeros, interactuar para la resolución de conflictos, el juego se puede representar de una forma simbólica siguiendo reglar y a través de materiales y juguetes, también existe juegos de ficción en donde se lleva a cabo la identificación, la interiorización de sus conductas, la expresión que representa a los actores de los familiares (Villanueva, 2018).

2.2.3. El juego como estrategia de aprendizaje.

El juego es una estrategia que se puede emplear al aprendizaje significativo del estudiante, puede ser un recurso indispensable en el aula, la cual se puede usar para ver el desarrollo de conducta, destrezas, y habilidades de cada niño, se puede utilizar el juego como una forma de motivación para empezar las clases pedagógicas el juego es naturalmente una felicidad que se disfruta de distintas maneras esto siempre buscando una finalidad o un objetivo concreto (Cepeda, 2017).

2.2.3.1. Aprendizaje a través del juego.

Al desarrollar el juego y el aprendizaje se entienden normalmente de una manera muy compleja y holística, sin embargo, a través del juego se puede motivar al estudiante en todo el ámbito del desarrollo, donde se incluyen las competencias motoras, cognitivas, sociales y también emocionales. En las prácticas lúdicas los estudiantes utilizan toda una serie de competencias, esta actividad sucede cuando los niños juegan en los rincones de juego o también en la actividad del juego en el centro (UNICEF, 2018).

2.2.3.2. Dimensión de la variable juegos didácticos

2.2.3.2.1. juegos sociales

Este tipo de juego son las que ayudan a los estudiantes a relacionarse y conocerse mejor, mediante dinámicas grupales que pueden solucionar problemas de conflicto entre compañeros esta técnica puede ser a criterio del docente viendo la necesidad del estudiante.

2.2.3.2.2. 2juegos motores

Ya sean manipulando objetos (juguetes, muñecos, puzles, bloques, lápices, pintura...) o usando sus cuerpos para realizar actividades (correr, montar en bici, lanzar y coger balones o pelotas, interactuar con estructuras como toboganes o columpios...), es fundamental que los niños desarrollen sus habilidades motoras (tanto finas como gruesas) mientras jueguen.

2.2.3.2.3. juegos creativos

En este tipo de juego se basa a que el niño haga uso de su imaginación creando lo que él quiera ya sea con materiales de reusó, o cualquier material que pueda estar en su entorno, y dejar que se desenvuelva libremente sin ninguna interrupción.

2.2.4. La didáctica.

La didáctica es una ciencia que corresponde a la pedagogía de la educación la cual está concentrada en la compleja dinámica, dialéctica y heterogenea manifestación integral del proceso educativo y todos sus componentes; y a disciplinas como las metodologías, específicas, particulares, especiales vinculadas a la exigencias de cada ciencia o asignatura Abreu, Rhea, Arciniegas, y Rosero, (2018).

2.2.4.1. funciones de la didáctica.

Las funciones de la didáctica están concentradas en realizar las tareas y que estas sean más eficientes y lograr un desarrollo del aprendizaje, se puede, mediante la didáctica se puede motivar y estimular a los niños en su aprendizaje y mejorar su rendimiento académico, podemos guiar a los estudiantes en el logro de su aprendizaje viendo su comprensión, conducir a los niños a superar las dificultades. Asegurar la unión y la consolidación del asunto en su educación para que el resultado sea positivo y duradero, para que sus resultados sean duraderos. Evidenciar y evaluar con honestidad los resultados del desarrollo de su aprendizaje (Abreu, Rhea, Arciniegas, y Rosero, (2018).

2.2.5. Las teorías de aprendizaje.

El aprendizaje es una de las cosas que cuesta mucho entender y la cual se ha asegurado la tranquilidad de las generaciones desarrollando las habilidades. En la actualidad podemos observar el aprendizaje significativo nos referimos a los cambios que se obtienen ya sea en lo conceptual o construir el aprendizaje, la enseñanza va cambiando y evolucionando promoviendo cambios, los deben conducir el aprendizaje por buen camino. (Medina, 2019).

2.2.5.1. Logros de aprendizaje.

Estos son logros muy claros, que consideran los estudiantes para tener el aprendizaje más sencillo, rápido, disfrutable, que se auto dirige, para esto hay muchas estrategias que comprenden el plan diseñado, que tiene como objetivo lograr una meta propuesta. Por medio de un conjunto de acciones, grandes y menos complejas. El aprendizaje esta conformado por conocimientos y procesos que los estudiantes manejan a lo largo de su aprendizaje (MINEDU, 2019).

2.2.5.2. Definición del aprendizaje.

Saber los propósitos de la enseñanza ayuda a los estudiantes a conocer los resultados de sus aprendizajes y ver el resultado de sus logros, esto es muy importante para ver la estrategia de enseñanza y el aprendizaje también es un proceso de habilidades y destrezas que muestran los estudiantes (Valdes y López, 2017).

Aprendizaje en las áreas curriculares.

Las áreas del currículo nacional son los que organizan y realizan las programaciones la cual consideran las características de los niños, sus necesidades, creencias, valores, cultura, lenguaje. En el nivel inicial tenemos 4 áreas curriculares donde cada área tiene sus capacidades, desempeños donde cada docente evalúa el logro de aprendizaje de sus estudiantes (Ministerio de Educación).

2.2.5.3. Desarrollo de aprendizaje

Todos desde que nacemos tenemos derechos, y esto también que uno como persona necesita desarrollarse en un ambiente sólido, donde conviva y participe libremente, desarrollando su personalidad en el ámbito social. La familia son el primer contexto para llevar acabo la socialización e intercambiar ideas ya sean buenas o mala.

Este proceso empieza con el vínculo con la mamá y el hijo y poco a poco con los demás miembros de la familia (Téllez, 2012).

2.2.6. Áreas curriculares en el nivel inicial:

2.2.6.1. Área de matemática:

El área de matemática se debería de considerar en la educación de los niños porque es una herramienta muy importante para una comprensión y conocer nuestra realidad, la matemática también se aplica en la vida cotidiana y no solo en los centros educativos, a diario los niños exploran todo su entorno y de esta manera también están aplicando la matemática. También sirve para que el niño aprenda a razonar y deducir la cual le servirá para todo la vida (Nuñez y Zapata, 2018).

2.2.6.1.1. Enfoque del área de matemática

En este enfoque es una partida para el aprendizaje matemático, se consideran que los niños y niñas desarrollan procesos básicos del pensamiento sobre los cuales construye y organiza sus propios conocimientos, la resolución de problemas se debe de plantear en diversos contextos, ya que esto oriente el desarrollo de las competencias y capacidades matemáticas también ayuda a comprender, y establece relaciones de los conceptos matemáticos (Pajares, 2020).

2.2.6.1.2. Competencia del área de matemática

2.2.6.1.2.1. Resuelve problemas de cantidad

En esta competencia podemos ver y enfocarnos en la resolución de problemas cuando los estudiantes actúan sobre los materiales y objetos que encuentran en su entorno, los niños pueden resolver problemas que se presentan de su vida cotidiana utilizando sus propia estrategia (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

2.2.6.1.2.2. Resuelve problemas de forma movimiento y localización

La competencia que presentamos se enfoca en la en la actividad que realizan los niños donde exploran sus movimientos, cuerpo, y desplazamiento utilizando también diversos materiales que encuentran en su entorno. (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

2.2.6.1.3. Desempeño del área de matemática en el nivel inicial

Los desempeños que realizan los niños en el nivel inicial se evalúa de acuerdo a los estándares y a la edad que tienen ya que el proceso de aprendizaje no es igual en los niños ya que para su enseñanza-aprendizaje cada uno tiene su etapa.

2.2.6.2. Área de comunicación.

El área de comunicación es muy importante en los niños del nivel inicial por que tiene como propósito a desarrollar las competencias comunicativas es to por medio del uso de lenguaje para comunicarse unos con otros, el área de comunicación ayuda también a comprender la situación de la realidad e imaginaria (MINEDU, 2020).

2.2.6.3. Área de personal social

El área de personal social tiene como objetivo que los estudiantes desde pequeños reconozcan la estructura de su personalidad teniendo como base fundamental el desarrollo integral, esto consiste en el equilibrio del cuerpo, mente, afectividad y espiritual, esto ayudara al niño a afrontar los retos de la vida que se le presenten (MINEDU 2020).

2.2.6.4. Área de ciencia y ambiente

El área de ciencia y tecnología es importante porque enseña el impacto que tiene la sociedad y las personas es por eso que los niños y niñas desde su niñez aprendan a desarrollar las competencias que les permita indagar y comprender el

mundo del que viven, es importante también esta área por que el ser humano desde que nace ven lo que hay en su entorno con mucha curiosidad de saber ¿para qué sirve? ¿Cómo se usa? Etc. sobre los objetos, animales, personas y todo lo que está a su alrededor (MINEDU, 2015).

2.2.7. Estrategias de aprendizaje.

Buscar estrategias son métodos o formas para mejorar el logro de aprendizaje de los niños ya que cada docente busca estrategias y técnicas de acuerdo a las necesidades de los niños, plantear nuevos objetivos con la mira de llegar a la meta se propone para transformar la manera de enseñanza, las estrategias pueden ser para todo los niveles de educación, se dice que las estrategia de aprendizaje son series de sistematización y procedimientos para fortalecer y procesar la información de una forma significativa estos se conocen como unas técnicas de enseñanza (Guerrero, 2019).

2.2.7.1. Aprendizaje en el área de matemática

En el aprendizaje de esta área talvez no todos los autores puedan estar de acuerdo sobre su enseñanza, aprendizaje. Ya que el aprendizaje de la matemática se basa en los enfoques, el aprendizaje en los niños principalmente es brindar conocimientos, cariño, confianza, cuidado, seguridad, respetar su espacio y dar lugar a sus logros y aprendizajes (Valentín y Raza, 2017).

Buscar estrategias de aprendizaje son actividades que construyen las capacidades de enseñanza hacia los niños ya que mediante nuevas técnicas se puede lograr los objetivos esto para que la sesión de clase no sea monoatómica y ver la cooperación y entusiasmo de los niños por querer aprender (Meza, 2013).

2.2.7.2. Enfoque didáctico en la matemática.

La didáctica en la matemática principalmente se ocupa de las normas generales de enseñanza aprendizaje que se propone según los objetivos educativos, que son aumentar el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje de una forma mas dinámica y directa. También se trata de plantear nuevas estrategias de practica a la enseñanza y así llegar al gusto de los estudiantes (Miranda y Gómez, 2018).

2.2.7.3. Logros de aprendizaje en el área de matemática

El logro de aprendizaje en el área de matemática se sabe que se puede lograr y medir mediante evaluaciones que realiza a diario cada docente y las ugeles encargadas del rendimiento académico de cada estudiante, esto se puede lograr cumpliendo todos los criterios de evaluación de cada docente en el aula (MINEDU, 2013).

2.2.8. Papel del docente y del estudiante durante el juego didáctico.

Para que se haga una buena forma de aprendizaje se debe tener en cuenta varios elementos que son importantes que deben cumplir los docentes y alumnos, un requisito primordial es tener un espacio adecuado para el aprendizaje mediante el juego. Uno delos elementos también es que el estudiante cuente con materiales necesarios que proporciona cada docente (Montero, 2017).

2.2.8.1. Papel docente

El docente tiene un rol muy importante como educador o educadora de los niños y niñas, ya que el docente debe ser un ejemplo para el educando ya que los niños lo verán como un modelo de aprendizaje la cual cumple también con diversas características y un perfil docente que tiene que cumplir, el cuidado de los niños no será una tarea fácil para el docente, donde su función es el acompañamiento, nutrición, cuidado, afecto y protección que debe brindar al estudiante (Rodríguez y Ruiz, 2018).

2.2.8.2 Dimensión noción de cantidad.

La noción de número o cantidad son muy fundamentales en la formación del niño para reforzar y fortalecer este aprendizaje según Piaget existe estrategias y técnicas para poder desarrollar este aprendizaje, como docentes se debe aplicar estas estrategias en la formación de los niños ya que mediante el juego se puede desarrollar habilidades y destrezas de los niños, utilizando material didáctico (Encalada, 2019).

2.2.8.3. Dimensión seriación.

Esta dimensión es una habilidad mental que ayuda al niño a establecer relación con los elementos del conjunto, considerando la igualdad o diferencias. Esta operación mental promueve el pensamiento lógico y a su vez el desarrollo cognitivo de los niños, para profundizar más este tema se debe abordar y generar aportes que contribuyan en el beneficio de la enseñanza y el aprendizaje de la matemática (Fernández, 2019).

2.2.8.4. Dimensión reconocer y clasificar.

Según (Encalada, 2019) citado por (Bautista, s.f. p. 11). La clasificación es la capacidad que tiene el niño para agrupar objetos en función de un determinado criterio puede ser color, forma, tamaño u otra característica inherente a los objetos, con los cuales forma clases y subclases, para ello debe aislar algunos criterios y relacionar criterios comunes. “Clasificar y a su vez reconocer es agrupar objetos según sus semejanzas. Actividad en la que los niños pequeños se ven involucrados de manera natural”

2.2.8.5. Relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática.

En muchos aún existen docentes que se basan en la enseñanza tradicional, mientras que otros docentes utilizan estrategias del juego didáctico para desarrollar aprendizajes en el área de matemática donde se ve que los niños aprenden mejor jugando y a su vez desarrollan su habilidad de socializar entre compañeros ya que esta es una actividad lúdica que prepara al niño a mejorar sus habilidades psicomotoras y que permite al niños a la seguridad y confianza en sí mismo y de su capacidad de resolver problemas matemáticos en esta estudio tiene el propósito de contribuir e innovar el juego didáctico en la enseñanza del área de matemática (Gastelú y Padilla, 2017).

2.2.9. Variables.

2.2.9.1. variable independiente.

La variable independiente fue juegos didácticos ya que esta será la estrategia que utilizaremos para mejorar la variable dependiente.

La variable independiente es la estrategia que se experimentara y ver sus resultados que favorecen o no en la investigación, en tal razón la variable independiente influye en la variable dependiente y estas pueden ser manipuladas por la persona que está investigando para ver si influye o no en la otra variable. Está representada por la X donde el autor realiza mediciones Pino, (2010).

2.2.9.2. Variable dependiente.

La variable dependiente fue aprendizaje en el área de matemática la cual se desarrollará utilizando la estrategia que es juegos didácticos.

La variable dependiente es la que se puede modificar y representa la cantidad y siempre por la accione de la variable independiente. Una correcta forma de realizar

la variable dependiente es identificando si depende de la independiente Espinoza, (2018).

III. HIPÓTESIS.

3.1. hipótesis general.

La aplicación de juegos didácticos, influyen en el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación.

4.1.1. El tipo de la investigación fue cuantitativa:

Este tipo de investigación se basa mayormente en el positivismo lógico que informe la realidad, se dirige a conseguir datos medibles y que se hagan conteos de resultados, se utilizan para objetivos de explicación y principalmente se enfoca en lograr el resultado que se realiza con la población esto puede ser haciendo comparaciones entre grupos (Babativa, 2017).

4.1.2. El nivel de investigación fue explicativo:

Son investigaciones que tienen gran importancia ya que estos nos dan a conocer leyes, enunciados y los resultados de un problema planteado, y también se encarga de buscar el porqué de los hechos, causas y efectos esto también contiene resultados y conclusiones que más profundizan el tema estudiado (Pérez, 2017).

4.1.3. Diseño de la investigación fue pre experimental.

El diseño en esta investigación fue pre experimental ya que en este diseño existe un solo grupo y se aplican en situaciones reales y se trabajan con dos variables las cuales no se pueden separar a la muestra.

Este tipo de investigación es donde el autor se asemeja más a un estudio experimental sin embargo no cuenta con medios de control necesario que le permitan la validez interna Toda investigación experimental tiene por objeto descubrir la posible relación causal existente entre el factor que se manipula (variable dependiente) y el fenómeno conductual que se estudia (variable independiente) (Crusellas, Ramon y Garcia, 2017).

El esquema a seguir es siguiente:



GE: Grupo experimental

O₁: prueba (pre test)

X: Juegos didácticos

O₂: prueba (post test)

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población. 35 estudiantes de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel Provincia de San Román

La población son un conjunto de personas o pueden ser cosas que nos puedan permitir el acceso a la formula estadística, y son dos tipos, infinito y finito y además para realizar la investigación en la población se debe considerar varias características al elegir un grupo (Arias, 2016).

Tabla 1. *Distribución de la población de estudiantes.*

Institución	Edad	Hombres	Mujeres	Total
Educativa				
Daniel Goleman	3 años	3	4	7
	4 años	6	5	11
	5 años	8	9	17
TOTAL				35

FUENTE: *nómina de matrícula 2020*

4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

En este estudio de investigación se han incluido a 17 niños (as) de 5 años del nivel inicial de la institución educativa Daniel Goleman que reúnen todas las características exigüidad para la investigación.

Exclusión

En esta investigación no se incluyeron a niños de otras edades ni de otras aulas de la institución educativa Daniel Goleman.

4.2.3. Muestra.

los niños de cinco años que es conformado por 17 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Daniel Goleman, del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, año 2020.

Muestra. Toda investigación tiene un grupo específico de personas a las que se conoce como muestra respetando siempre su identidad y sus derechos. Sesto con el fin de lograr los objetivos planteados en la investigación los resultados obtenidos son mediante mediciones estadísticas para ver el logro del estudio realizado (Arias, 2016).

Tabla 2. Distribución de la muestra de estudio.

Institución	Estudiantes	Hombres	Mujeres	Total
Educativa				
Daniel	5 años	8	9	17
Goleman				

Fuente: nómina de matrícula 2020.

4.2.4. Técnica de muestreo:

La técnica de muestreo utilizada en esta investigación fue muestreo no probabilístico por conveniencia ya que el grupo o la muestra fue seleccionada por el investigador dada la conveniente accesibilidad y proximidad a los sujetos.

El muestreo por conveniencia es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio utilizada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo dado o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular (Otzen y Manterola, 2017).

4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:

Cuadro: Definición y operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual de las variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable independiente Juegos didácticos	El juego didáctico es una herramienta muy importante para el aprendizaje la cual se puede utilizar en cualquier nivel educativo, pero muchas veces el docente no lo aplica en el aula esto talvez por que desconoce las ventajas que puede tener esta técnica de enseñanza, todo juego didáctico tiene un objetivo ya sea juego libre, juegos reglados que tiene como propósito simbolizar su aprendizaje (Gómez, 2018).	Los juegos didácticos son de gran importancia para la captación y aprendizaje del niño.	1.1 juegos sociales 1.2 juegos motores 1.3. juegos creativos	Planificación y organización de sesión Desarrollo de juegos didácticos Manipulación de materiales didácticos	Sesiones de aprendizaje	ordinal Inicio 1 Proceso 2 Logro previsto 3
Variable dependiente Aprendizaje en el área de matemática.	En el aprendizaje de esta área talvez no todos los autores puedan estar de acuerdo sobre su enseñanza, aprendizaje. Ya que el aprendizaje de la matemática se basa en los enfoques, el aprendizaje en los niños principalmente es brindar conocimientos, cariño, confianza, cuidado, seguridad, respetar su espacio y dar lugar a sus logros y aprendizajes (Valentín y Raza, 2017).	Están, pues, conformadas por aquellos conocimientos, procedimientos que los niños van dominando a lo largo de su actividad e historia escolar y que les permite enfrentar su aprendizaje, de manera eficaz	1.4. Noción de cantidad 1.5. seriación 1.6. reconocer y clasificar	-El niño relaciona objetos con números -El niño cuenta de 0 hasta 5 siguiendo un orden. -El niño utiliza materiales para el conteo de números. -El niño identifica mucho, poco, nada -El niño utiliza los números ordinales primero, segundo, tercero -El niño realiza seriaciones por tamaño -El niño realiza seriación por longitud -El niño realiza seriación por color -El niño realiza seriación según las formas -El niño realiza seriación identificando las figuras geométricas - El niño reconoce y clasifica según las formas - El niño reconoce y clasifica según los colores - El niño reconoce y clasifica según el tamaño - El niño reconoce largo, corto - El niño reconoce figuras diferentes	1,2,3,4,5,6,7 ,8,9,10,11,12,13,14,15	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

En la investigación se utilizó la recolección de información para la prueba piloto la cual es dirigido a niños y niñas de cinco años del nivel inicial.

4.4.1. técnica de recolección de datos.

En esta investigación se aplicó la técnica de la observación para ver las estrategias que se puede utilizar para mejorar el aprendizaje de los niños.

la técnica de la observación es cuando uno como docente esta al cuidados de un grupo de alumnos y observa el actuar del niño dentro o fuera de salón de clases de esta manera se puede obtener la información que necesita el docente para ver la necesidad del estudiante (Ituirrius, 2019).

4.4.2. instrumento de recolección de datos.

Se utilizó una guía de observación dirigido a los niños de 5 años mediante un pre test y post test que contienen 15 ítems y tres dimensiones La guía de observación sirve para observar cada acción de los niños para ver en qué nivel de logro se encuentran, la evaluación se registra con un: nivel de Inicio, proceso y logro previsto.

Guía de observación.

Una guía de observación es un instrumento con la cual se puede evaluar a los estudiantes, se plantean Ítems según los objetivos realizados en una investigación, una guía de observación nos da a conocer una adecuada y correcta información para realizar la medición correspondiente de los resultados para ver el nivel en la que se encuentran los estudiantes (Cortez y Salcedo, 2019 pag. 48)

Los resultados de esta investigación se realizarán extrayendo los resultados de la guía de observación, para así proceder a la elaboración de tablas de frecuencias, tabla relativa y tabla porcentual desarrollando por dimensiones y así lograr cada objetivo

planteado. El baremo se utilizó para el procesamiento de los resultados de cada dimensión la cual tuvo estructurado la siguiente forma: criterio de evaluación, escala de calificación y escala de valoración.

Inicio = NO = 1

Proceso = A VECES = 2

Logro previsto = SI = 3

4.4.2.1. validez del instrumento.

La validación fue realizada por dos docentes que tienen el grado de magister las cuales fueron: la Magister Yaneth Vanessa Mayorga Rojas y la magister Sonia Marleny Onofre Ttito, donde dieron el visto bueno al instrumento para el recojo de información.

La valides en una investigación es importante ya que se refiere a la verdad, donde indica que los resultados de la investigación son válidos, los instrumentos de investigación son validados por juicio de expertos, la validación es determinar el contenido, los ítems, etc. Villasís, (2018)

Tabla 3. Validación de instrumento por juicio de expertos

Validación de constructo Juicio de Experto		Resultado
1	Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas	Aplicable
2	Mgtr. Sonia Onofre Ttito	Aplicable

FUENTE: Elaboración propia

4.4.2.2. confiabilidad del instrumento aplicado.

Se aplicó la prueba piloto a 17 niños de 5 años del nivel inicial la cual corresponden a la muestra y esto con el propósito de lograr los objetivos planteados, los resultados se evaluaron a través de Alfa de Crombach.

La confiabilidad de una investigación son los resultados del estudio realizado las cuales se consideran confiables, esto cuanto tiene la mayor parte de valides, es decir que no haya errores. Así, una vez que se establece que una escala es reproducible y consistente, entonces puede concluirse que es confiable Villasís, (2018).

Tabla 4.

Confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach de la variable Juegos Didácticos.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	N° de elementos	Estudiantes
0.822	15	10

FUENTE: programa SPSS versión 25

Tabla 5.

Estadísticas de fiabilidad del Pre y Post Test.

Estadísticas de fiabilidad			
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos	Estudiantes
0.824	0.823	15	17

FUENTE: programa SPSS versión 25

La cual se concluye que los instrumentos están sobre el nivel de confiabilidad según los cálculos del alfa de Cronbach.

4.5. Plan de análisis.

Se elaboró los ítems de acuerdo a la variable dependiente que es desarrollo del aprendizaje en el área de matemática y los objetivos específicos, para aplicar y obtener resultados en niños de cinco años de la Institución Educativa particular Daniel Goleman, distrito San Miguel, provincia San Román, región Puno, año 2020.

Para el recojo de información en esta investigación se procedió a la validación del instrumento esto por parte de juicio de expertos, luego se desarrolló la prueba piloto con el instrumento de evaluación utilizado.

Para sacar el resultado de la prueba piloto en esta investigación se utilizó la hoja de cálculo Excel, programan SPSS. La tabulación se realizó de acuerdo a las respuestas, lo cual será registrada en las tablas del pre test y post test según las dimensiones para contrastar se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon. Estableciendo el nivel de significancia ($p = 0,05$).

Se realizó los gráficos de acuerdo a los resultados de las tablas. Finalmente se realizó la interpretación de cada tabla y grafico que corresponde a cada objetivo y cada dimensión.

Conteo: Se realizó el conteo de resultados obtenidos mediante la observación de cada uno de los ítems registrados en la guía de observación, se considerará los siguientes criterios de evaluación: Inicio 1, Proceso: 2, Logro previsto: 3.

Tabulación: Se elaboraron tablas para organizar la distribución de frecuencias absolutas, frecuencias relativas y frecuencias porcentuales.

Graficación: La elaboración de gráficos se realizaron de los datos ordenados a través de la tabulación, mediante gráficos en barra

4.5.1. procedimiento.

Primeramente se realizó la solicitud de autorización al director de la institución educativa, esta fue aceptada se tuvo una coordinación con la docente de aula la cual accedió y se propuso la fecha y hora en la que se realizara dicha investigación, después se procedió a realizar la investigación, se realizó la aplicación del pre test donde se obtuvo información y resultado del nivel de aprendizaje en que se encontraban los

niños, una vez obtenida el resultado se procedió a la aplicación de técnicas y estrategias de aprendizaje la cual se desarrolló mediante sesiones de aprendizaje al finalizar se desarrolló la prueba de post test donde se obtuvo resultados positivos, finalmente se realizó la tabulación y comparación de los resultados del pre test y post test esto según las dimensiones planteadas.

4.6. Matriz de consistencia:

Cuadro 1. Matriz de consistencia

Título	Formulación de Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020</p>	<p>¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno Perú, 2020?</p>	<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular inicial Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020 <p>Específico</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Determinar la influencia de juegos didáctico para desarrollar el aprendizaje de noción de cantidad en niños de cinco años a través un pre test y post test. ❖ Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de seriación en los de niños de cinco años a través de un pre test y post test. ❖ Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de reconocer y clasificar en los de niños de cinco años a través de un pre test y post test. 	<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de juegos didácticos, influyen en el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020 	<p>Tipo: cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: pre experimental Población: 35 niños de 3, 4 y 5 años del nivel inicial Muestra: 17 niños de 5 años del nivel inicial Variable 1: juegos didácticos Variable 2: aprendizaje en el área de matemática Técnica: observación Instrumento: Guía de observación Dimensiones: Noción de cantidad seriación reconoce y clasificar principio ético Libre participación y derecho a estar informado.</p>

4.7. Principios éticos:

4.7.1. principios que rigen en esta investigación.

Protección de 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.

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 y no maleficencia. En una investigación debe primar el bienestar de los participantes donde se debe cuidar su integridad y todo acto debe ser en beneficio del colaborador.

Integridad científica. La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados.

5.1.1. Resultados del objetivo general

Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020

Tabla 6.

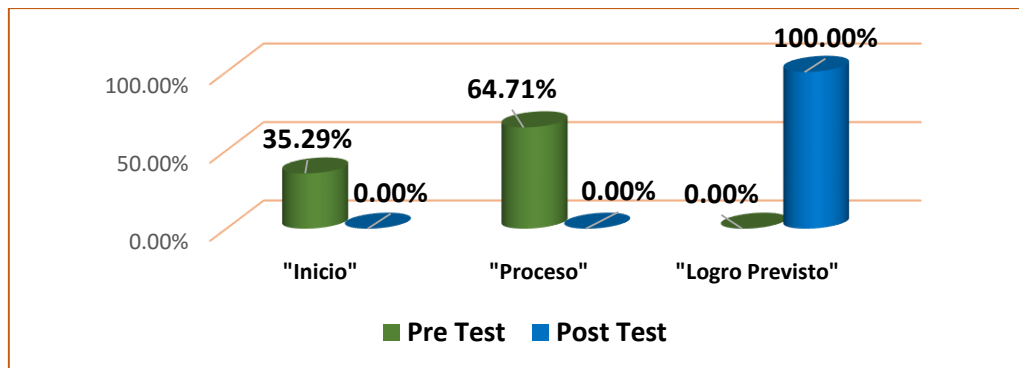
Resultados del pre test y post test de la variable aprendizaje en el área de matemática

		Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	"Inicio"	6	35.29%	0	0.00%
	"Proceso"	11	64.71%	0	0.00%
	"Logro Previsto"	0	0.00%	17	100.00%
	Total	17	100.00%	17	100.00%

Fuente. Guía de observación

Figura 1.

Gráfico de barras. Resultados del pre test y post test de la variable aprendizaje en el área de matemática



FUENTE: tabla 6

Según la tabla 6 y gráfico 1, en el pre test se observa que el 35.29% de niños están en inicio, 64.71%, en proceso y el 0.00 % con logro previsto, en el post test se observa que el 0.00% de los niños están en inicio, el 0.00% de niños en el nivel de proceso, y el 100.00% de niños están con logro previsto. Se concluye, que la mayoría de niños tienen dificultad de aprendizaje en el pre test y una gran mejoría en cuanto a los resultados de post test.

5.1.2. objetivo específico 1

Determinar la influencia de juegos didáctico para desarrollar el aprendizaje de noción de cantidad en niños de cinco años a través un pre test y post test.

Tabla 7.

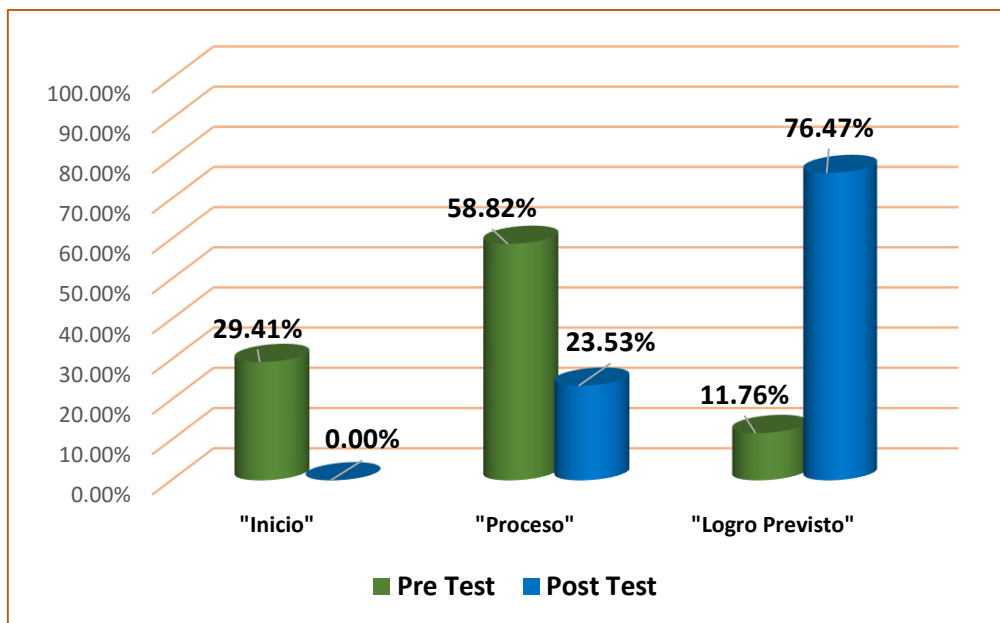
Distribución de la dimensión noción de cantidad según pre test y post test

		Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	"Inicio"	5	29.41%	0	0.00%
	"Proceso"	10	58.82%	4	23.53%
	"Logro Previsto"	2	11.76%	13	76.47%
	Total	17	100.00%	17	100.00%

Fuente. Guía de observación

Figura 2.

Gráfico de barra de la distribución de la dimensión noción de cantidad según pre test y post test.



Fuente: tabla 7

Según la tabla 7 figura 2 el resultado obtenido en el pre test demuestra que 29.41% se encuentran en inicio, el 58.82% se encuentran en proceso; mientras que el 11,76% se encuentran con logro previsto, esto indica que aún muchos niños necesitan apoyo y los resultados del post test indica que el 0% se encuentran en inicio, el 23,53% se encuentran en proceso; mientras que el 76,47% se encuentran con logro previsto. Se concluye que hay una gran cantidad de niños que presentan problemas de aprendizaje en el pre test, y aplicando los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje hubo una gran mejora en el post test.

5.1.3. resultados objetivo específico 2.

Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de seriación en los de niños de cinco años a través de un pre test y post test.

Tabla 8.

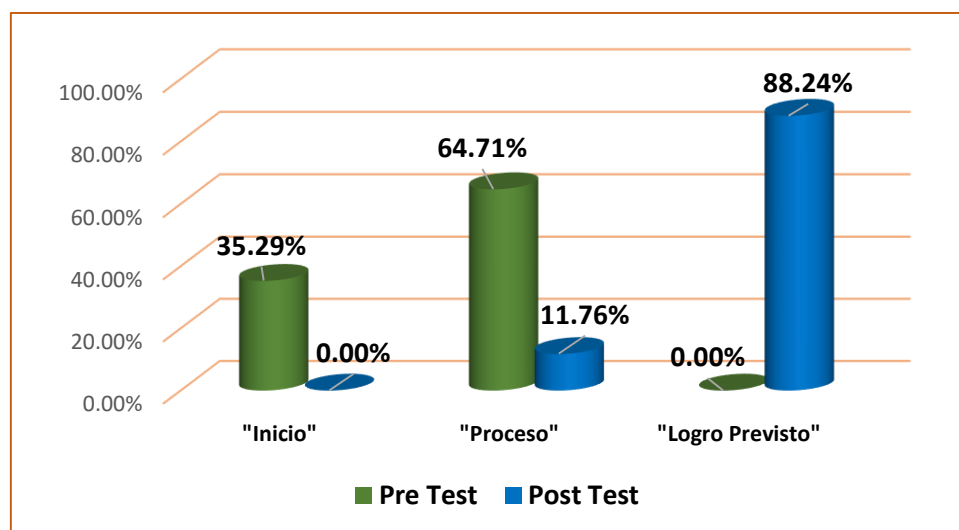
Distribución de la dimensión seriación según pre test y post test

		Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	"Inicio"	6	35.29%	0	0.00%
	"Proceso"	11	64.71%	2	11.76%
	"Logro Previsto"	0	0.00%	15	88.24%
	Total	17	100.00%	17	100.00%

Fuente: Guía de observación

Figura 3.

Gráfico de barra de la distribución de la dimensión seriación según pre test y post test.



FUENTE: tabla 8

Según la tabla 8 figura 3 los resultados del pre test demuestra que el 35.29% se encuentran en inicio, el 64.71% se encuentran en proceso; mientras que el 0.00% se encuentran con logro previsto, y en los resultados del post test, demuestra el 0.00% se encuentran en inicio, el 11.76% se encuentran en proceso; mientras que el 88.24% se encuentran con logro previsto, ya que se observa una gran diferencia entre ambas evaluaciones realizadas esto en cuanto a la dimensión seriación, se concluye que hay

una gran cantidad de niños que presentan problemas de aprendizaje en el pre test, y aplicando los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje hubo una gran mejora en el post test.

5.1.4. resultados del objetivo específico 3

Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de reconocer y clasificar en los de niños de cinco años a través de un pre test y post test.

Tabla 9.

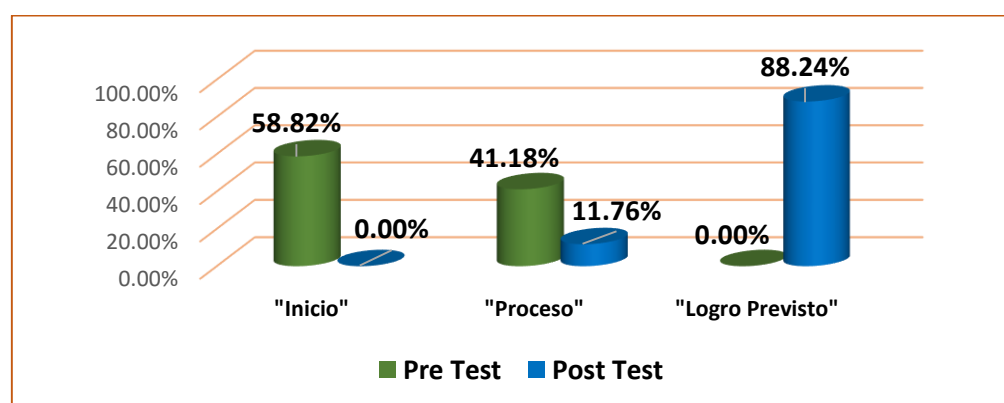
Distribución de la dimensión reconocer y clasificar según pre test y post test.

		Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	"Inicio"	10	58.82%	0	0.00%
	"Proceso"	7	41.18%	2	11.76%
	"Logro Previsto"	0	0.00%	15	88.24%
	Total	17	100.00%	17	100.00%

Fuente. Guía de observación

Figura 4.

Gráfico de barra de la distribución de la dimensión reconocer y clasificar según pre test y post test.



Fuente: tabla 9

Según la tabla 9 figura 4 los resultados del pre test se demuestra que el 58.82% se encuentran en inicio, el 41.18% se encuentran en proceso; mientras que el 0.00% se encuentran con logro previsto, y en cuanto a los resultados del post test se observa que el 0.00% se encuentran en inicio, el 11.76% se encuentran en proceso; mientras que el 88.24% se encuentran con logro previsto, donde se indica que hay una mejoría en la evaluación del post test esto en cuanto a la dimensión reconoce y clasifica. Se concluye que hay una gran cantidad de niños que presentan problemas de aprendizaje en el pre test, y aplicando los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje hubo una gran mejora en el post test.

5.1.5. prueba de normalidad.

Tabla 10.

Prueba de Normalidad para la variable Juegos Didácticos.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Jue_Didac_Pre	,410	17	,000	,611	17	0,000013
Jue_Didac_Post	.	17	.	.	17	.

a. Corrección de significación de lilliefors

Se opta por la prueba de normalidad shapiro-wilk porque la muestra es inferior a 50, en el cual resulta que para el pre test el nivel de significancia es de 0.000013 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal, y para el post test el nivel de significancia no tiene tendencia porque todos los alumnos están en el nivel de logro previsto y esto quiere decir que no tiene una distribución normal; entonces como las distribuciones no tienen distribuciones

normales aplicaremos una estadística no paramétrica para la prueba de hipótesis, en nuestro caso será la test de Wilcoxon.

b. Prueba de Normalidad de la dimensión Noción de Cantidad.

Tabla 11.

Prueba de Normalidad para la dimensión Noción de Cantidad.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Noc_Cant_Pre	,315	17	,000	,785	17	0,001265
Noc_Cant_Post	,469	17	,000	,533	17	0,000002

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se opta por la prueba de normalidad Shapiro-Wilk porque la muestra es inferior a 50, en el cual resulta que para el pre test el nivel de significancia es de 0,001265 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal, y para el post test el nivel de significancia es 0,000002 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal; entonces como las distribuciones no tienen distribuciones normales aplicaremos una estadística no paramétrica para la prueba de hipótesis, en nuestro caso será la test de Wilcoxon.

c. Prueba de Normalidad de la dimensión Seriación.

Tabla 12.

Prueba de Normalidad para la dimensión Seriación.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Seria_Pre	,410	17	,000	,611	17	0,000013
Seria_Post	,521	17	,000	,385	17	0,000000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se opta por la prueba de normalidad Shapiro-Wilk porque la muestra es inferior a 50, en el cual resulta que para el pre test el nivel de significancia es de 0,000013 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal, y para el post test el nivel de significancia es de 0,000000 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto significa que no tiene una distribución normal; entonces como las distribuciones no tienen distribuciones normales aplicaremos una estadística no paramétrica para la prueba de hipótesis, en nuestro caso será la test de Wilcoxon.

d. Prueba de Normalidad de la dimensión Reconocer y Clasificar.

Tabla 13.

Prueba de Normalidad para la dimensión Reconocer y Clasificar.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Rec_Clas_Pre	,380	17	,000	,632	17	0,000021
Rec_Clas_Post	,521	17	,000	,385	17	0,000000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se opta por la prueba de normalidad Shapiro-Wilk porque la muestra es inferior a 50, en el cual resulta que para el pre test el nivel de significancia es de 0,000021 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal, y para el post test el nivel de significancia es de 0,000000 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal; entonces como las distribuciones no tienen distribuciones normales aplicaremos una estadística no paramétrica para la prueba de hipótesis, en nuestro caso será la test de Wilcoxon.

5.1.6. Test de Wilcoxon - Pruebas de Hipótesis.

a. Test de Wilcoxon para la variable Juegos Didácticos según Pre y Post Test.

Hipótesis Nula:

H₀: C pretest = C posttest “los juegos didácticos no influyen en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años”.

Hipótesis Alternativa:

H₁: C pretest ≠ C posttest, “Los juegos didácticos influyen en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años”.

C post test: Calificaciones obtenidas en el post test.

C pre test: Calificaciones obtenidas en el pre test.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Jue_Didac_Post -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Jue_Didac_Pre	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	0 ^c		
	Total	17		

a. Jue_Didac_Post < Jue_Didac_Pre

b. Jue_Didac_Post > Jue_Didac_Pre

c. Jue_Didac_Post = Jue_Didac_Pre

Estadísticos de prueba^a

Jue_Didac_Post - Jue_Didac_Pre	
Z	-3,758 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000171

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.000171, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, dado que existen significantes diferencias entre el pre test y el post test de esta variable, por lo que se concluye que

“Los juegos didácticos influyen en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular inicial Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020”.

b. Test de Wilcoxon para la dimensión Noción de Cantidad según Pre y Post Test.

Hipótesis Nula:

H₀: C pretest = C posttest “Los juegos didácticos NO INFLUYEN en el aprendizaje de Noción de Cantidad en niños de cinco años”.

Hipótesis Alterna:

H₁: C pretest ≠ C posttest, “Los juegos didácticos INFLUYEN en el aprendizaje de Noción de Cantidad en niños de cinco años”.

C posttest: Calificaciones obtenidas en el post test.

C pretest: Calificaciones obtenidas en el pre test.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Noc_Cant_Post - Noc_Cant_Pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	5 ^c		
	Total	17		

a. Noc_Cant_Post < Noc_Cant_Pre

b. Noc_Cant_Post > Noc_Cant_Pre

c. Noc_Cant_Post = Noc_Cant_Pre

Estadísticos de prueba^a

Noc_Cant_Post - Noc_Cant_Pre	
Z	-3,176 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

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

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.001, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el pre test y el post test de esta variable, por lo que se concluye que “Los juegos didácticos influyen en el aprendizaje de noción de cantidad en niños de cinco años”.

c. Test de Wilcoxon para la dimensión Seriación según Pre y Post Test.

Hipótesis Nula:

H₀: C pretest = C posttest “Los juegos didácticos NO INFLUYEN en el aprendizaje de Seriación en niños de cinco años”.

Hipótesis Alterna:

H₁: C pretest ≠ C posttest, “Los juegos didácticos INFLUYEN en el aprendizaje de Seriación en niños de cinco años”.

C posttest: Calificaciones obtenidas en el post test.

C pretest: Calificaciones obtenidas en el pre test.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Seria_Post - Seria_Pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	0 ^c		
	Total	17		

a. Seria_Post < Seria_Pre

b. Seria_Post > Seria_Pre

c. Seria_Post = Seria_Pre

Estadísticos de prueba^a

	Seria_Post - Seria_Pre
Z	-3,827 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000130

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.00013, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el pre test y el post test de esta variable, por lo que se concluye que “Los juegos didácticos influyen en el aprendizaje de Seriación en niños de cinco años”.

d. Test de Wilcoxon para la dimensión Reconocer y Clasificar según Pre y Post Test.

Hipótesis Nula:

H₀: C pretest = C posttest “Los juegos didácticos NO INFLUYEN en el aprendizaje de reconocer y clasificar en niños de cinco años”.

Hipótesis Alterna:

H₁: C pretest \neq C posttest, “Los juegos didácticos INFLUYEN en el aprendizaje de reconocer y clasificar en niños de cinco años”.

C posttest: Calificaciones obtenidas en el post test.

C pretest: Calificaciones obtenidas en el pre test.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Rec_Clas_Post -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rec_Clas_Pre	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00
	Empates	1 ^c		
	Total	17		

a. Rec_Clas_Post < Rec_Clas_Pre

b. Rec_Clas_Post > Rec_Clas_Pre

c. Rec_Clas_Post = Rec_Clas_Pre

Estadísticos de prueba^a

		Rec_Clas_Post - Rec_Clas_Pre
Z		-3,624 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		0,000290

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.00029, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el pre test y el post test de esta variable, por lo que se concluye que “Los juegos didácticos influyen en el aprendizaje de Reconocer y Clasificar en niños de cinco años”.

5.2. Análisis de resultados

Respecto al Análisis descriptivo de acuerdo a los objetivos

Objetivo general. Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución

Educativa Particular inicial Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020

Después de haber obtenido los resultados que muestra en el pre test se observa que el 35.29% de niños están en inicio, 64.71%, en proceso y el 0.00 % con logro previsto y en el post test se observa que el 0.00% de los niños están en inicio, el 0.00% de niños en el nivel de proceso, y el 100.00% de niños están con logro previsto con lo cual se determina la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años. Se demuestra en el resultado que la mayoría de estudiantes desarrollaron satisfactoriamente y que algunos aun manifiestan dificultades de aprendizaje, podemos decir que los resultados fueron positivos ya que se demostró que, incluyendo los juegos didácticos para realizar nociones de cantidad, seriaciones, para reconocer y clasificar ayuda a que el niño realice estas actividades con más facilidad ya que el aprendizaje se le hace más divertido y didáctico.

Londoño, Perez y Valerio (2019). Tienen un resultado similar en su investigación titulada. El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa Jonh f. Kennedy de Cau, Sincelejo Colombia El resultado de la investigación fue, Por medio de este proyecto de investigación se pudo confirmar que el juego es una de las herramientas más importante en el aprendizaje de los niños y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que los niños y niñas están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés.

Este objetivo concluye que los juegos didácticos influyen en la mejora del aprendizaje del área de matemática ya que mediante el juego se pueden desarrollar

grandes habilidades como sociales, culturales, que ayuden a su aprendizaje significativo.

En el marco teórico se explica que según (Montero, 2017). No deberían verse como una desventaja para el aprendizaje más aun desarrollar e implementar el juego como una estrategia para el aprendizaje de los estudiantes, de esta manera podemos atraer la atención y hacer que los estudiantes demuestren de una manera muy activa su participación en el aula y esto también ayudaría al docente a desarrollar una clase dinámica.

5.2.2.1. Objetivo específico: Determinar la influencia de juegos didáctico para desarrollar el aprendizaje de noción de cantidad en niños de cinco años a través un pre test y post test.

Después de la aplicación y haber obtenido los resultados en el pre test se demuestra que 29.41% se encuentran en inicio, el 58.82% se encuentran en proceso; mientras que el 11.76% se encuentran con logro previsto, esto indica que aún muchos niños necesitan de estas estrategias para mejorar en sus aprendizajes y los resultados del post test indica que el 0.00% se encuentran en inicio, el 23.53% se encuentran en proceso; mientras que el 76.47% se encuentran con logro previsto aquí se puede observar resultados positivo ya que se pudo mejorar en cuanto al desarrollo de aprendizaje.

Idrogo, (2016). En su investigación, titulado: “Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la Matemática tuvo el

resultado, de la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la matemática en dichos estudiantes. se concluye que esta investigación ha permitido analizar, interpretar, comprender y verificar cuán significativo es la utilización de los juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje de la matemática.

El resultado de este objetivo se asemeja con el trabajo de Idrogo, ya que se concluye que el juego puede ser una herramienta muy útil para el aprendizaje en el área de matemática ya que a través del juego podemos llegar al interés de los niños y despertar nuevas habilidades y llamar la atención.

La noción de número o cantidad son muy fundamentales en la formación del niño para reforzar y fortalecer este aprendizaje según Piaget existe estrategias y técnicas para poder desarrollar este aprendizaje, como docentes se debe aplicar estas estrategias en la formación de los niños ya que mediante el juego se puede desarrollar habilidades y destrezas de los niños, utilizando material didáctico (Encalada, 2019).

5.2.2.2. Objetivo específico: Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de seriación en los de niños de cinco años a través de un post test.

Después de haber tabulado los datos respecto al pre test donde se demuestra que el 35.29% se encuentran en inicio, el 64.71% se encuentran en proceso; mientras que el 0.00% se encuentran con logro previsto, y en los resultados del post test, demuestra el 0.00% se encuentran en inicio, el 11.76% se encuentran en proceso; mientras que el 88.24% se encuentran con logro previsto, ya que se observa una gran diferencia entre ambas evaluaciones realizadas esto en cuanto a la dimensión seriación,

los resultados del post test son muy favorables que indica que el juego ayudan a que el niño realice con más facilidad los problemas de seriaciones.

Tacora y Tacca, (2018). En su investigación titulada: Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel, 2018. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años. Obtuvo como resultado que puesto que la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestra relacionadas evidencia que en el PRE-TEST el 82,6% de los niños y niñas se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 17,4% SÍ CUMPLE, para el POST-TEST el 30,4% se encuentran en el nivel NO CUMPLE y el 69,6% SÍ CUMPLE se concluyó, que los niños mejoraron eficazmente en el aprendizaje de las dos competencias: Construye la noción de cantidad y establece relaciones espaciales (sig=000). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos etnomatemáticos mejoró eficazmente el aprendizaje del área de matemática.

Coincidiendo con las conclusiones de Tacora y Tacca, ya que indican que los juegos didácticos si influyen en el aprendizaje del área de matemática esto según las sesiones empleadas y las técnicas utilizadas como resultado fueron la mejoría de los niños.

Esta dimensión es una habilidad mental que ayudada al niño a establecer relación con los elementos del conjunto, considerando la igualdad o diferencias. Esta operación mental promueve el pensamiento lógico y a su vez el desarrollo cognitivo de los niños, para profundizar más este tema se debe abordar y generar aportes que

contribuyan en el beneficio de la enseñanza y el aprendizaje de la matemática (Fernández, 2019).

5.2.2.3. objetivo específico: Determinar la influencia del juego didáctico para desarrollar el aprendizaje de reconocer y clasificar en los de niños de cinco años a través de un pre test y post test.

Al aplicar el instrumento de investigación para ver el nivel de aprendizaje se obtuvo resultados del pre test donde se demuestra que el 58.82% se encuentran en inicio, el 41.18% se encuentran en proceso; mientras que el 0.00% se encuentran con logro previsto, y los resultados del post test se observa que el 0.00% se encuentran en inicio, el 11.76% se encuentran en proceso; mientras que el 88.24% se encuentran con logro previsto, donde se indica que hay una mejoría en la evaluación del post test esto en cuanto a la dimensión Reconoce y clasifica, estos muestran resultados satisfactorios.

Poma y Reyes, (2019). En su investigación titulado “Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía - Uchiza en el año 2011”, tuvo como objetivo determinar la eficacia de la estrategia de juegos en la mejora del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años Tuvo el resultado; el grupo experimental el 76,5% de niños se ubican en el nivel de inicio y en proceso el 26,5% después de aplicado la estrategia, el 17,6,% de niños se ubican en nivel de logro previsto y en el nivel de logro destacado se encuentra el 23, 5%, a diferencia del grupo de control que se encuentran en un nivel de logro previsto el 11,1% de niños y el 5,6 % de estudiantes se encuentran en el nivel

de logro destacado. Se concluyó que se ha llegado en la presente investigación es que la aplicación de la estrategia de juegos, mejora significativamente el aprendizaje del pensamiento lógico matemático.

Coincidiendo con la conclusión de Poma y Reyes, donde se indica que el juego influye favorablemente en el aprendizaje significativo del área de matemática, ya que aplicando el juego didáctico en el trabajo de clasificar y reconocer el juego mejora en el aprendizaje y hace que la enseñanza sea más dinámica.

Según (Encalada, 2019) citado por (Bautista, s.f. p. 11). La clasificación es la capacidad que tiene el niño para agrupar objetos en función de un determinado criterio puede ser color, forma, tamaño u otra característica inherente a los objetos, con los cuales forma clases y subclases, para ello debe aislar algunos criterios y relacionar criterios comunes.

VI. CONCLUSIONES

La aplicación de los juegos didácticos ayudan a la mejora del aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa Daniel Goleman del distrito de San Miguel, ya que según los resultados obtenidos en el por test los niños se encuentran en el nivel de logro previsto esto aplicando las estrategias del juego didáctico donde se pudo observar su mejoría en el aprendizaje del área de matemática demostrando que el juego didáctico si influye satisfactoriamente en el desarrollo del aprendizaje en el área de matemática.

La gran cantidad de niños se encuentran en un buen nivel de aprendizaje al determinar que los juegos didácticos ayudan a mejorar el aprendizaje en la noción de cantidad donde los niños con más facilidad resolvieron los problemas ya que a falta de nuevas estrategias los niños tenían dificultad para aprender, pero al aplicar los juegos didácticos demostraron mejoría en su aprendizaje.

La mayoría de los niños demuestran mejoras en los resultados del post test esto en su aprendizaje del área de matemática según la dimensión de seriación ya que la gran cantidad de niños se encuentran en el nivel de logro previsto, se concluye que la variable juegos didácticos si influyen en el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática según la dimensión seriación donde hubo un gran cambio positivo.

Se demostró que la variable juegos didácticos influyen en la variable aprendizaje en el área de matemática según la dimensión reconocer y clasificar donde se observa una gran mejora en el desarrollo de sus habilidades de los niños donde la mayoría se encuentra en el nivel de logro previsto, esto aplicando los juegos didácticos. Se concluye que los juegos didácticos ayudaron a mejorar el aprendizaje de los niños aplicando estrategias de enseñanza.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación las cuales fueron positivos se puede ver que los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del estudiante ya que empleando el juego en el área de matemática podemos lograr el

aprendizaje esperado y hacer una clase más dinámica y divertida sugiriendo hacer un estudio de este tipo y profundizar los juegos didácticos en la enseñanza educativa.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se recomienda a la docente de aula de la institución educativa Daniel Goleman aplicar el juego didáctico en sus sesiones de clase ya que el juego es una herramienta muy importante para el desarrollo de habilidades de los niños, y ayudan a mejorar en sus aprendizajes, y como docente hacer una clase más divertida y más dinámica y la institución educativa implemente más materiales didácticos a las aulas.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

En esta investigación se realizó sesiones aplicando estrategias que ayuden a los niños a mejorar su aprendizaje gracias a los resultados obtenidos podemos sugerir realizar estudios con estas mismas variables que profundicen más el juego didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los niños y motivar en sus logros y rendimiento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, O., Rhea, S., Arciniegas, G., y Rosero, M. (2018). Objeto de Estudio de la Didáctica: Análisis Histórico Epistemológico y Crítico del Concepto. *Formación Universitaria*, 11(6), 75–82. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062018000600075>
- Apaza, N., y Madariaga, G. (2017). *el juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°40687 félix rivas gonzález del distrito de cayma,*”. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6057/EDSapapnr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, C., & Garcia, L. (2016). “*Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el jardín de Ibagué – 2015*”. (Vol. 4, Issue 4). <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO - ARIAS TOVAR CLAUDIA MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda-, M. (2016). *El protocolo de investigación III : la población de estudio The research protocol III . Study.* <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Atamari, E. (2018). *Aplicación de iconografías figurales andinas en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática intercultural en niños y niñas de la Institución Educativa inicial N° 1365 de Pucachupa – San .* <http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/1904/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Babativa, C. (2017). Investigación cuantitativa. *Investigación Cuantitativa.*

<https://doi.org/10.33132/9789585459007>

Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje.*

<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Chacon, P. (2007). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*

¿Cómo crearlo en el aula? 1. <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06 - El Juego Didactico Como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje.pdf>

Cortez, M., y Salcedo, M. (2019). *Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas*

de observación. 48. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf>

Crusellas, A., Ramón, J., y García, I. (2017). *Metodología para la evaluación de la*

Calidad de Servicios. 16, 1–40. https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y

Encalada, P. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y*

número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, año lectivo 2018-2019". 83. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPS-CT008475.pdf>

Escobar, D., y Mamani, C. (2016). *“Los juegos tradicionales como medio para el*

desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 chanu chanu puno - 2016.” 1–82.

Espinoza, E. (2018). *Las variables y su operacionalización en la investigación*

educativa.

https://www.researchgate.net/publication/328268666_Las_variables_y_su_operacionalizacion_en_la_investigacion_educativa_Parte_I

Fernández, A. (2019). *Seriación como habilidad mental para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 7 a 12 años*. Universidad Técnica de Machala, 24. <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/145/145>

Fernandez, Y., Martines, M., y Silvia, S. (2015). importancia del juego para los niños. *InfoHEM*, 13, 56.

Figuroa, V. (2018). “*Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018*”.

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figuroa_C YV.pdf?sequence=1

Gallardo, J. (2018). *Teorías Del Juego Como Recurso Educativo*. Innovagogía., March, 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4º UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS _DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

García, C., y Melendez, E. (2018). *Aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 263 “niño jesús de praga” de nasca 2017 Universidad Nacional De Huancavelica Presentado Por.* <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1540>

García, H. (2016). *Características del juego*. In La finalidad de mi trabajo, es dar a conocer la importancia que tiene el juego en el sujeto ya que a través del mismo, el niño(a) elabora y desarrolla su propia estructuras mentales; asimismo mediante

el juego, el niño conoce su mundo, lo acepta, lo modif.
<http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>

Gastelú, D., y Padilla, G. (2017). Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán. *Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle., I*, 133.

Gómez, J. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Ccap, 10(4)*, 5–9. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Guerrero, J. (2019). *Qué son las estrategias de aprendizaje definición, tipos y ejemplos.*

Idrogo, S. (2016). *Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la institución educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral - Chalamarca, 2014.* in universidad de cajamarca (vol. 3, issues 3–24). http://190.116.36.86/bitstream/handle/unc/1263/los_juegos_matematicos_y_su_influencia_en_el_aprendizaje_de_la_matematica_en_los_estudiantes_del.pdf?sequence=1&isallowed=y

Ituirrius. (2019). *Registro de obserbacion del desarrollo y aprendizaje de los niños.* https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk02-0doibJKGGPgVQlb3H1ZU91yvAA%3A1589987551498&ei=30jFXrP4He5OUPuqb4AM&q=que+es+una+ficha+de+observacion+en+educacion+inicial&oq=que+es+una+ficha+de+observacion&gs_lcp=CgZwc3ktYWIQARgCMgIIADI CCAAyAggAMgIIADICCAAy

Londoño, Y., Peres, S., y Valerio, M. (2019). *El juego como estrategia de aprendizaje*

- pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>*
- López, D. (2019). *Bajo rendimiento académico en el área de matemáticas del tercero de básica paralelo A, de la Unidad Educativa Santa María de la Esperanza, período lectivo 2018-2019.*
- López, M. (2015). *El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad.* <http://200.23.113.51/pdf/31405.pdf>
- Mamani, D. (2017). *Problemas de la educación rural en Puno Perú.* <https://www.gestiopolis.com/problemas-la-educacion-rural-puno-peru/>
- Mattos, M. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011.*
- Medina, J., Calla, G., y Romero, P. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *Lex*, 17(23), 377. <https://doi.org/10.21503/lex.v17i23.1683>
- Meza, A. (2013). *Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición | Meza | Propósitos y Representaciones. 1(2), vol 1 numero 2 pag 193-213.* <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20511/pyr2013.v1n2.48>
- MINEDU. (n.d.). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? todos podemos aprender, nadie se queda atrás* movilización nacional por la mejora de los aprendizajes, 1–80.

- MINEDU. (2013). *Informe de evaluación de Matemática en sexto grado - 2013 ¿Qué logros de aprendizaje en Matemática muestran los estudiantes al finalizar la primaria?*http://umc.minedu.gob.pe/wpcontent/uploads/2016/07/EM_Matematica_baja-2.pdf
- MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje ¿ Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas ? II Ciclo Área Curricular Ciencia y Ambiente 3,4,5 años de Educación Inicial.* 1–100.
- MINEDU. (2016). El Currículo Nacional de la Educación Básica orienta los aprendizajes que se deben garantizar como Estado y sociedad. *Programa Curricular de Educación Inicial.*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2017). *Reglamento interno.*
<http://wwwfs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/4456/Reglamentod eConvivencia4456.pdf>
- MINEDU. (2019). *Equidad y oportunidades de aprendizaje en 2.º grado de secundaria. Evidencias de la ECE 2016.*
- MINEDU. (2020). *Enfoque del Área de Comunicación desde el Currículo Nacional.*
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. *Programa Curricular de Educación Secundaria,* 259.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- Miranda, I., y Gómez, A. (2018). La enseñanza de las matemáticas con el enfoque de la Teoría de Comunidades de Práctica. *Educacion Matematica,* 30(3), 277–296.
<https://doi.org/10.24844/EM3003.11>

- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92.
file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065 (3).pdf
- Nelson, C. (2015). *Los 5 tipos de juego que todo preescolar necesita. jugando juntos* / tags: 5 Tipos de Juego, Aprender, Autoestima, Comunicación, Creatividad, Crecer, Desarrollo, Diversión, Educación, Ejercicio, Empatía, Famosa, Feber, Habilidades, Juguetes, Juntos, Nenuco, Peluches, Preescolar.
<http://blog.famosa.es/los-5-tipos-de-juego-que-todo-preescolar-necesita/>
- Nuñez, A., y Zapata, M. (2018). *Desarrollo del pensamiento matemático a través de juegos en alumnos del nivel inicial en la Institución Educativa Particular Santa María Reina de Lima Norte-Comas-2015*.
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Pabona, T., y Muñoz, L. (2015). *La controversia científica, un fundamento conceptual y metodológico en la formación inicial de docentes: una propuesta de enseñanza para la apropiación de habilidades argumentativas*. 26, 232.
<https://doi.org/10.1016/j.eq.2015.05.007>
- Pajares, G. (2020). *Enfoques que sustentan el desarrollo de la competencia en las diferentes áreas curriculares*. <http://ugelcajamarca.gob.pe/wp-content/uploads/sites/3/2020/05/ENFOQUES-DE-LAS-ÁREAS.pdf>
- Pérez, A. (2017). el proyecto de investigación. In *BMC Public Health* (Vol. 5, Issue 1).

<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298>
<http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005>
<http://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58>
<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>

Pino, R. (2010). VARIABLES INDEPENDIENTES EN UNA TESIS. *Editorial San Marco*, 134. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2018/03/variables-independientes.html?m=1#:~:text=VARIABLES INDEPENDIENTES EN UNA TESIS,-Variables Independientes&text=Son aquellas variables que se,explican en la variable dependiente.>

Poma, I., y Reyes, M. (2019). Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de Inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía – Uchiza en el año 2011. In *Statistical Field Theor* (Vol. 53, Issue 9). http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/35336/Poma_LIF-Reyes_BM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Prudencio, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018. *Universidad César Vallejo*. <https://www.ucv.edu.pe/>

Rodríguez, M., y Ruiz, Á. (2018). *El Perfil del Docente en la Primera Infancia en la Institución Educativa Distrital Marco Tulio Fernández Licenciatura*. [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15848/EL PERFIL DEL DOCENTE EN LA PRIMERA INFANCIA EN LA EDUCACIÓN EDUCATIVA DISTRITAL MARCO TULIO](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15848/EL_PERFIL_DEL_DOCENTE_EN_LA_PRIMERA_INFANCIA_EN_LA_EDUCACION_EDUCATIVA_DISTRITAL_MARCO_TULIO)

FERNANDEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.*

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tacora, N., y Tacca, A. (2018). Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 983 “Natividad Ccaccachi” – San Miguel, 2018. In *Universidad peruana unión*. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/1227>

Téllez, F. (2012). “*Desarrollo Personal Y Social Del Niño De Preescolar a Través De Su Inteligencia Emocional.*” <http://200.23.113.51/pdf/28397.pdf>

Tito, N., & Venegas, M. (2017). “*La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani, Puno, Perú, en el 2016* [universidad nacional del altiplano]. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/unap/4481/venegas_chura_marleny.pdf?sequence=1&isallowed=y

UGEL-SAN-ROMAM. (2009). *La Educación que Proyectamos para la Provincia de San Román*. <http://ugelsanroman.gob.pe/web/images/pelsanroman.pdf>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Naciones Unidas Para La Infancia.*, 192.

Valdes, J., y López, M. (2017). *Definición de metas de aprendizaje en estudiantes de pregrado en un curso de Historia de la medicina.*

Valentín, M., y Raza, M. (2017). *Estrategias metodológicas para el aprendizaje de las*

matematicas en el nivel inicial.

- Villanueva, L. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE . N ° 123 Baños del Inca-Cajamarca*.http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6242/Tesis_60359.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villasís, M., Márquez, H., Zuritaz, J., Miranda, G., & Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia Mexico*, 65(4), 414–421. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>
- Zegarra, P., y Ramírez, J. (2017). *Dificultades en el aprendizaje de la matemática en la institución educativa Túpac Amaru de Huancayo*. 1–79.

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, año 2020.

N°	ITEMS	INICIO	PROCESO	LOGRO
Noción de cantidad		1	2	3
	El niño relaciona objetos con números			
	El niño cuenta de 0 hasta 5 siguiendo un orden.			
	El niño utiliza materiales para el conteo de números.			
	El niño identifica mucho, poco, nada			
	El niño utiliza los números ordinales primero, segundo, tercero			
Seriación		1	2	3
	El niño realiza seriaciones por tamaño			
	El niño realiza seriación por longitud			
	El niño realiza seriación por color siguiendo un patrón			
	El niño realiza seriación según las formas siguiendo un patrón			
	El niño realiza seriación identificando las figuras geométricas siguiendo un patrón			
Reconoce y clasifica				
	El niño reconoce y clasifica según las formas			
	El niño reconoce y clasifica según los colores			
	El niño reconoce y clasifica según el tamaño			
	El niño reconoce largo, corto.			
	El niño reconoce figuras diferentes con los materiales didácticos.			

2. evidencias de validación de Instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año de la Universalización de salud”

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020.**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento lista de cotejo, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR Nº PREGUNTA
Redacción de los Items		x	
Contenido	x		
Congruencia de Items	x		
Pertinencia	x		
TOTAL	15	3	

Juliaca 25 de mayo de 2020

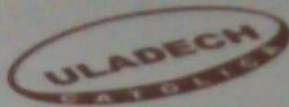
Evaluado por:

Nombre y Apellido: SONIA ONOFRE TTITO

D.N.I: 01327256 Titulada/o en: Lic. Educación inicial

: M.Sc. Investigación y Docencia





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020.**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento Islo de Cotoyo, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los ítems	✓		
Contenido	✓		
Congruencia de ítems	✓		
Pertinencia	✓		
TOTAL	100%	—	—

Juliaca.....de de 2020

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Yameth Vanessa Mayorga Rojas

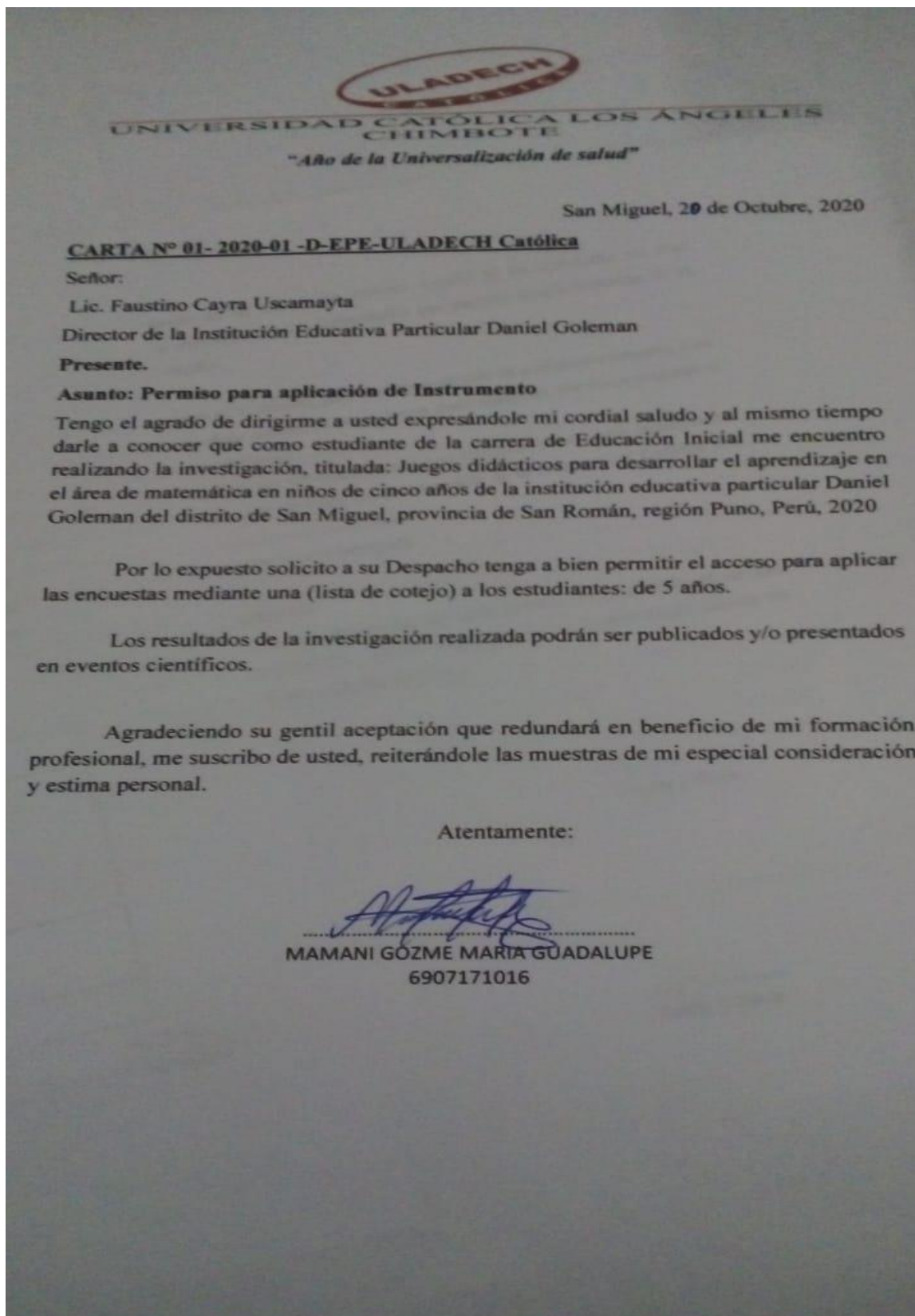
D.N.I.: 42793525

Titulada/o en: Ciencias de la Educación

Mgtr. Yameth Vanessa Mayorga Rojas
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

firma

3. Evidencias de trámite de recolección de datos



AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR

"DANIEL GOLEMAN"

UGEL SAN ROMAN



"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DANIEL GOLEMAN DEL DISTRITO DE SAN MIGUEL, PROVINCIA DE SAN ROMAN, REGIÓN PUNO, OTORGA LA PRESENTE.

AUTORIZACIÓN

A *MAMANI GOZME MARIA GUADALUPE*, estudiante de la universidad católica los ángeles de Chimbote de la escuela profesional de educación inicial SE LE AUTORIZA, para la aplicación y desarrollo de investigación de Tesis en nuestra Institución Educativa Particular DANIEL GOLEMAN con el tema: Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020


Se le expide la presente para fines que cree conveniente.

San Miguel 23 de octubre del año 2020.

 *[Handwritten Signature]*
Lc. Feudina Cueva Uscamayta
DIRECTOR

DIRECTOR

4. Formatos de consentimiento informado (si aplica)


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Educación)**

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: Juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú, 2020. Y es dirigido por Mamani Gozme Maria Guadalupe, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.


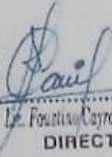
Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de 962951518. Si desea, también podrá escribir al correo gmamanig1996@gmail.com. para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

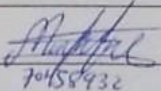
Nombre: Faustino Cayra Uscamayta

Fecha: 25 de octubre 2020

Correo electrónico: bray1402@gmail.com



Faustino Cayra Uscamayta
DIRECTOR

Firma del participante: _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información): 
70158432

NOTA: En esta investigación solo se aplicó el consentimiento informado al director de institución educativa privada Daniel Goleman ya que por situaciones de la pandemia se debía cumplir el protocolo, ya el director tiene la autorización de todos los padres de familia de mencionada institución.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

5. Pantallazos de tabulación de datos.

PRE TEST

Encuestado	NOCIÓN DE CANTIDAD					SERIACIÓN					RECONOCE Y CLASIFICA				
	El niño relaciona objetos con números	El niño cuenta de 0 hasta 5 siguiendo un orden.	El niño utiliza materiales para el conteo de números.	El niño identifica mucho, poco, nada	El niño utiliza los números ordinales primero, segundo, tercero	El niño realiza seriaciones por tamaño	El niño realiza seriación por longitud	El niño realiza seriación por color siguiendo un patrón	El niño realiza seriación según las formas siguiendo un patrón	El niño realiza seriación identificando las figuras geométricas siguiendo un patrón	El niño reconoce y clasifica según las formas	El niño reconoce y clasifica según los colores	El niño reconoce y clasifica según el tamaño	El niño reconoce largo, corto.	El niño reconoce figuras diferentes con los materiales didácticos.
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15
Alumno 1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1
Alumno 2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Alumno 3	1	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2
Alumno 4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1
Alumno 5	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1
Alumno 6	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Alumno 7	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
Alumno 8	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	1	2	1	2	2
Alumno 9	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2
Alumno 10	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2
Alumno 11	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2
Alumno 12	2	2	3	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2
Alumno 13	2	2	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2
Alumno 14	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
Alumno 15	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
Alumno 16	1	2	1	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2
Alumno 17	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2

POST TEST

Encuestado	NOCIÓN DE CANTIDAD					SERIACIÓN					RECONOCE Y CLASIFICA				
	El niño relaciona objetos con números	El niño cuenta de 0 hasta 5 siguiendo un orden.	El niño utiliza materiales para el conteo de números.	El niño identifica mucho, poco, nada	El niño utiliza los números ordinales primero, segundo, tercero	El niño realiza seriaciones por tamaño	El niño realiza seriación por longitud	El niño realiza seriación por color siguiendo un patrón	El niño realiza seriación según las formas siguiendo un patrón	El niño realiza seriación identificando las figuras geométricas siguiendo un patrón	El niño reconoce y clasifica según las formas	El niño reconoce y clasifica según los colores	El niño reconoce y clasifica según el tamaño	El niño reconoce largo, corto.	El niño reconoce figuras diferentes con los materiales didácticos.
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15
Alumno 1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
Alumno 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
Alumno 3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3
Alumno 4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
Alumno 5	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3
Alumno 6	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
Alumno 7	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Alumno 8	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
Alumno 9	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
Alumno 10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
Alumno 11	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
Alumno 12	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2
Alumno 13	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2
Alumno 14	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
Alumno 15	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3
Alumno 16	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2
Alumno 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3

6. Sesiones ejecutadas.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución educativa:** Daniel Goleman

1.2. **Grado/edad:** 5 años

1.3. **Temporalización:** 40 min. Fecha 2020.

1.4. **Practicante:** Mamani Gozme Maria Guadalupe


1.5. **Denominación de la sesión:** jugamos conociendo arriba-abajo

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de formación y localización	Usa estrategias de y procedimiento para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>1. Motivación La docente se presenta con una canción de “buenos días”</p> <p>2. Problematicación La docente invita a los niños a que salgan cada uno a fuera de la casa para que puedan ver las nubes que están en el cielo y las personas se encuentran debajo de las nubes.</p> <p>3. Saberes previos La docente pregunta a los niños ¿Dónde están las nubes arriba o abajo? ¿Dónde nos encontramos nosotros arriba o abajo?</p> <p>4. Propósitos y organización La docente explica sobre el tema que tratara en la sesión que es jugando aprenderemos a conocer la ubicación arriba-abajo</p>	Canción “buenos días” voz	10 min.
DESARROLLO	La docente explica sobre un juego que realizaran que es el arriba abajo donde cada niño sentado en su silla seguirá lo que diga la docente		30 min

	<p>Se inicia con el juego en donde los niños respetan las reglas establecidas por la docente, cada niño estará atento a lo que diga la docente arriba abajo. La docente utiliza un globo y pregunta a los niños ¿Dónde está el globo arriba o abajo?</p>  <p>¿Cómo les pareció el juego? Con ayuda de un familiar en casa observan los objetos que puedes ver arriba y los objetos que están abajo Dibujan en sus cuaderno la actividad realizada en clase</p>		
CIERRE	<p>Se pregunta a los niños: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto lo aprendido?</p>		5 min.



Lic. Faustino Cayra Uscamayta
DIRECTOR

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución educativa:** Daniel Goleman

1.2. **Grado/edad:** 5 años

1.3. **Temporalización:** 45 min. Fecha 2020.

1.4. **Practicante:** Mamani Gozme Maria Guadalupe



1.5. **Denominación de la sesión:** jugando conocemos los números 0 al 5

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>1. Motivación La docente se presenta una canción de los números “Aprender a contar 1, 2, 3, 4 y 5”</p> <p>2. Problematicación La docente pregunta a los niños ¿cuántos años tienen cada uno?</p> <p>3. Saberes previos La docente pregunta a los niños ¿Cuántos años tendrán al año siguiente? ¿conocen los números? ¿saben contar los números?</p> <p>4. Propósitos y organización La docente explica sobre el tema que tratara en la sesión que es jugando aprenderemos a contar.</p>	Canción “buenos días” voz	10 min.
DESARROLLO	<p>Se presenta a los niños siluetas de los números de 0 al 5</p> <p>Cada niña tiene tapitas que ayudaran a contar</p> <p>La docente presenta un número y los niños cuenta con su tapita la cantidad que corresponde</p>		30 min

	 <p>se pide que escriban los números y coloquen la cantidad que corresponde</p>  <p>¿Cómo les pareció el juego? Cada niño dibuja lo más le gusto de lo aprendimos en clase</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Se pregunta a los niños : ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Qué numero conocimos?</p>		<p>5 min.</p>



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución educativa:** Daniel Goleman

1.2. **Grado/edad:** 5 años

1.3. **Temporalización:** 45 min. Fecha 2020.

1.4. **Practicante:** Mamani Gozme Maria Guadalupe


1.5. **Denominación de la sesión:** El juego de los globos grande y pequeño

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none">- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto".	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida a los estudiantes</p> <p>La docente presenta a los niños dos cajas sorpresa una grande y la otra pequeña</p> <p>Se realiza pregunta a los niños: ¿Qué observan? ¿Qué creen que ay dentro? ¿Qué forma tendrán? ¿ven alguna diferencia entre las cajas? ¿Qué tamaño tendrán?</p> <p>La docente muestra uno por uno lo que hay dentro de las cajas</p> <p>Les pregunta a los niños: ¿Qué es lo que había? ¿Qué tamaño tienen? ¿Cuántos globos grandes hay? ¿cuantos globos pequeños hay? ¿qué podemos hacer? ¿cómo podemos utilizarlo?</p> <p>La docente da a conocer el propósito del tema Grande-pequeño</p>	cajas	10 min.

<p>DESARROLLO</p>	<p>-La docente explica a los niños sobre los tamaños de los globos y las cajas que fueron presentados.</p>  <p>-La docente pide a los niños que inflen globos grandes y pequeños y que jueguen libremente arrojando arriba-abajo, a los costados, adelante y atrás.</p> <p>-Después se pide que solo utilicen los globos pequeños, para jugar luego solo los globos grandes.</p> <p>-La docente pide a los niños que realicen un dibujo de la actividad que realizaron</p> <p>La docente pide a los niños que dibujen lo realizado en clase.</p>	<p>Globos Hojas Plumones Colores Lápiz</p>	<p>30 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Se pregunta a los niños hacen la metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto jugar con los globos? ¿Cómo lo hicimos? ¿les pareció divertido?</p>		<p>5 min.</p>



MINISTERIO DE EDUCACION
DR. DANIEL GOLEMAN
DIRECCIÓN
JULIACP
UCEL SAN ROMÁN
Lic. Faustino Cayra Uscamayta
DIRECTOR

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución educativa:** Daniel Goleman

1.2. **Grado/edad:** 5 años

1.3. **Temporalización:** 45 min. Fecha 2020.

1.4. **Practicante:** Mamani Gozme Maria Guadalupe

1.5. **Denominación de la sesión:** reconociendo largo - corto

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Establece relaciones de medidas en situaciones cotidianas y usa expresiones es más largo, es más corto	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida con una canción</p> <p>La docente presenta a los niños una caja sorpresa</p> <p>Le hace preguntas ¿Qué creen que hay adentro? ¿Cómo será? ¿Qué observan ustedes?</p> <p>La docente invita a los niños a cerrar los ojos</p> <p>Mientras la docente saca lo que está dentro de la caja de sorpresa.</p> <p>Se les pregunta a los niños: ¿Qué es lo que ven? ¿Cómo es? ¿Qué podemos hacer con las cintas?</p> <p>La docente les da a conocer el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	Caja, cintas	10 min.

DESARROLLO	<p>La docente pide a los niños a que cada uno realicen caminos con las cintas, uno largo y otro corto.</p> <p>La docente comparte una canción “soy una serpiente”</p> <p>La docente explica a los niños que en la cinta larga deben saltar y en la cinta corta deben de gatear.</p> <p>¿en qué cinta saltaron? ¿en qué cinta gatearon?</p> <p>Los niños realizan un dibujo sobre la actividad.</p>	Cintas Largo-corto Canción	30 min
CIERRE	<p>Se pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿para qué lo hicimos?</p> <p>¿les gusto jugar con las cintas?</p>	VOZ	5 min.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución educativa:** Daniel Goleman

1.2. **Grado/edad:** 5 años

1.3. **Temporalización:** 45 min. Fecha 2020.

1.4. **Practicante:** Mamani Gozme Maria Guadalupe

1.5. **Denominación de la sesión:** A encontrar las figuras diferentes

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Establece relación entre formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando material concreto.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida con una canción</p> <p>La docente presenta tarjetas con figuras</p> <p>Las tarjetas estarán volteadas para que no vean las figuras que serán iguales y algunas diferentes.</p> <p>Le hace preguntas ¿Qué creen que hay en las tarjetas? ¿Cómo será? ¿para que serán las tarjetas? La docente muestra una por una</p> <p>La docente les da a conocer el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	Caja, cintas	10 min.
DESARROLLO	Explica a los niños que elaboren sus tarjetas iguales a las que mostro para esto pueden pedir ayuda de un adulto	tarjetas	30 min

	<p>La docente explica que cada niño realizase una dinámica con las tarjetas que hicieron.</p> <p>Se pide que dibujen en una hoja lo que mas les gusto de la actividad.</p>		
CIERRE	<p>Se pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Te gusto lo aprendido?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿para qué lo hicimos?</p>	VOZ	5 min.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **Institución educativa:** Daniel Goleman

1.2. **Grado/edad:** 5 años

1.3. **Temporalización:** 45 min. Fecha 2020.

1.4. **Practicante:** Mamani Gozme Maria Guadalupe

1.5. **Denominación de la sesión:** El trecito de las seriaciones

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida con una canción.</p> <p>La docente presenta a los niños una bolsa de sorpresa dentro de la bolsa hay figuras geométricas cuadrado, triangulo circulo de diferentes colores.</p> <p>Le hace preguntas ¿Qué creen que hay adentro? ¿Cómo será? ¿Qué observan ustedes?</p> <p>La docente saca las figuras uno por uno Se les pregunta a los niños: ¿Qué es lo que ven? ¿Cómo es? ¿Qué podemos hacer con las figuras?</p> <p>La docente les da a conocer el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	Canción Bolsa, imagen de figuras geométricos.	10 min.
DESARROLLO	La docente presenta a los niños un video del tren de seriaciones de figuras geométricas	video	30 min

	<p>Luego se hacen las preguntas: ¿de qué trataba el video? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Cómo se ordenaron? ¿de qué colores eran?</p> <p>La docente invita a los niños que realicen una seriación con materiales que tienen en casa (colores, tapitas, etc.)</p> <p>Los niños realizan un dibujo lo que más les gustó de la actividad del día.</p>		
CIERRE	<p>Se pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos?</p>	VOZ	5 min.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución educativa:** Daniel Goleman
 1.2. **Grado/edad:** 5 años
 1.3. **Temporalización:** 45 min. Fecha 2020.
 1.4. **Practicante:** Mamani Gozme Maria Guadalupe
 1.5. **Denominación de la sesión:** la carrera de sacos.

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida con una canción</p> <p>La docente presenta a los niños un saco</p> <p>Les hace preguntas. ¿Qué observan ustedes?</p> <p>¿para qué sirve? ¿Cómo podemos utilizarlo?</p> <p>La docente les da a conocer el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	Canción sacos.	10 min.
DESARROLLO	<p>La docente presenta a los niños un video de la actividad salto en sacos.</p> <p>Luego se hacen las preguntas: ¿de qué trataba el video? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Cómo se ordenaron?</p> <p>La docente informa de la actividad que realizaran en casa</p>	video	30 min

	Los niños en familia deben realizar la carrera en sacos y describir quien llego primero, segundo y tercero. Los niños realizan un dibujo sobre la actividad.		
CIERRE	Se pregunta a los niños: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos?	VOZ	5 min.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa: Daniel Goleman

1.2. Grado/edad: 5 años

1.3. Temporalización: 45 min. Fecha 2020.

1.4. Practicante: Mamani Gozme Maria Guadalupe

1.5. Denominación de la sesión: Nos divertimos contando .

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida con una canción “ a aprender los números” La docente presenta a los niños una caja sorpresa</p> <p>Les hace preguntas. ¿Qué hará dentro de la caja? ¿cómo será? ¿para qué sirve? La docente muestra lo que tiene dentro de la caja ¿Cómo podemos utilizar? ¿para qué servirá? La docente les da a conocer el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	Canción Caja tapita	10 min.

DESARROLLO	<p>La docente presenta a los niños un video de los números</p> <p>Luego se hacen las preguntas: ¿de qué trataba el video? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Cómo se ordenaron?</p> <p>La docente pide que los niños utilicen tapas o algún objeto que puedan contar a una caja</p> <p>Cada niño cuenta con su objeto</p> <p>Los niños realizan un dibujo sobre la actividad.</p>	<p>video cajas fideos frejoles piedritas tapitas chapitas palitos</p>	30 min
CIERRE	<p>Se pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos?</p>	voz	5 min.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa: Daniel Goleman

1.2. Grado/edad: 5 años

1.3. Temporalización: 45 min. Fecha 2020.

1.4. Practicante: Mamani Gozme Maria Guadalupe

1.5. Denominación de la sesión: identificando mucho-poco-nada

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo - "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana"-, en situaciones cotidianas. 	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROSESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida con una canción</p> <p>La docente presenta a los niños tres cajas sorpresa</p> <p>Le hace preguntas ¿Qué creen que hay adentro? ¿Cómo será? ¿Qué observan ustedes?</p> <p>La docente muestra lo que hay dentro de la caja ¿para qué será? ¿Cómo podemos utilizar?</p> <p>La docente les da a conocer el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	Cajas	10 min.

DESARROLLO	<p>La docente explica a los niños sobre lo que hay en la caja 1 hay muchos plumones. En la caja 2 hay poco lápiz y en la caja 3 no hay nada.</p> <p>La docente realiza preguntas ¿Qué hay en la caja 1? ¿Qué hay en la caja 2? ¿Qué hay en la caja 3? ¿En qué caja hay mucho? ¿en qué caja hay poco? ¿en qué caja no hay nada?</p> <p>La docente comparte fichas de aplicación de la sesión</p>	Cajas Plumones Lápiz Fichas de aplicación	30 min
CIERRE	<p>Se pregunta a los niños: ¿Qué hicimos hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? ¿les gustaría volver a hacerlo?</p>	VOZ	5 min.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución educativa: Daniel Goleman

1.2. Grado/edad: 5 años

1.3. Temporalización: 45 min. Fecha 2020.

1.4. Practicante: Mamani Gozme Maria Guadalupe

1.5. Denominación de la sesión: aprendiendo a clasificar formas-colores-tamaños

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p> <p>Traduce cantidades a expresiones numéricas</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y mas operaciones</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar,</p>	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida con una canción “me gusta me gusta”</p> <p>La docente presenta a los niños una bolsa sorpresa</p> <p>Le hace preguntas ¿Qué creen que hay adentro? ¿Cómo será? ¿Qué observan ustedes?</p> <p>La docente muestra lo que hay dentro de la caja ¿para qué será? ¿Cómo podemos utilizar? ¿Qué podemos hacer con ello?</p> <p>La docente les da a conocer el propósito de la sesión de aprendizaje.</p>	Canción bolsa	10 min.
DESARROLLO	La docente explica a los niños sobre lo que hay en la bolsa muestra figuras	Bolsa	30 min

	<p>geométricas de diferentes colores- formas-tamaños</p> <p>La docente realiza preguntas ¿saben como podemos clasificar? ¿podemos clasificar todos?</p> <p>Para reforzar la docente presenta un video de clasificación de objetos la docente pide que cada uno clasifique las las figuras que tienen el mismo color, los que tienen el mismo tamaño.</p> <p>La docente comparte fichas de aplicación de la sesión</p>	<p>Figuras geométricas Imagen de animales Ficha de aplicación</p>	
CIERRE	<p>Se pregunta a los niños: ¿Qué hicimos hoy? ¿Te gusto lo aprendido? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? ¿les gustaría volver a hacerlo?</p>	VOZ	5 min.

