



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA
PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS (AS)
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIVADA REAL PACÍFICO-
NUEVO CHIMBOTE, 2020

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

DEL RIO RAMIREZ, SUJEYLLI YSBELL
ORCID: 0000-0003-2664-9599

ASESOR

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Del Rio Ramírez, Sujeylli Ysbell
ORCID: 0000-0003-2664-9599

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

ASESOR

Quiñones Negrete, Magaly Margarita
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
ORCID: 0000-0003-1597-3422

Garro Ayala, Maximo Sabino
ORCID: 0000-0002-7986-1713

33. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
MIEMBRO

Garro Ayala, Maximo Sabino
MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita
ASESORA

4. DEDICATORIA

Primeramente, dedico mi tesis a Dios por darme salud y sabiduría y permitir terminar con éxito mi carrera. A mi hija por ser mi fuente de motivación para poder superarme y darle lo mejor. A mi familia porque ellos estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y consejos para no rendirme.

Dedico mi tesis a todos los que no creyeron en mí, quienes esperaban mi fracaso, los que pensaron que me iba a rendir a todos ellos se los dedico.

AGRADECIMIENTO

A mi familia que estuvo conmigo
en todo momento apoyándome.

A la institución Privada Real
Pacífico por brindarme la
oportunidad de aplicar mi tesis con
los niños.

Agradezco mucho por la ayuda a mis
docentes, compañeros y a la
universidad por todo lo aprendido
durante estos 5 años.

5. RESUMEN

La presente investigación propone el desarrollo de las competencias matemáticas a través del uso del juego didáctico como estrategia ya que se observó el poco interés por esta área y la falta de estrategia, Es por ello que se presenta el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos didácticos como estrategias mejoran el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote – 2020. La investigación fue de tipo cuantitativa, con un nivel explicativo, con un diseño preexperimental, la muestra estuvo conformada 15 niños y niñas de 4 años del nivel inicial, la técnica utilizada es la observación y fue medido a los niños a través del instrumento de la escala valorativa, para el procesamiento de datos se utilizó el programa estadístico SPSS en el estadístico de prueba se observa la significancia asintótica bilateral de 0.001 menor al valor estándar P de 0.05, lo que concluye que se rechaza la hipótesis Nula y se evidencia que cuando se aplica los juegos didácticos como estrategia si mejora el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas de 4 años a un nivel de significancia del 5%. Los resultados obtenidos luego de aplicar los juegos didácticos como estrategias fue que el 93% de los niños lograron obtener una calificación alta, se concluye mencionando que los juegos didácticos como estrategia ayudan significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas.

Palabras clave: Competencias, didácticos, estrategias

ABSTRACT

This research proposes the development of mathematical competencies through the use of didactic game as a strategy, since little interest in this area and the lack of strategy were observed. That is why the following general objective is presented: To determine if didactic games as strategies improve the development of mathematical competencies in 4-year-old boys and girls of the Real Pacifico Nuevo Chimbote Private Educational Institution - 2020. The research was of the type quantitative, with an explanatory level, with a pre-experimental design, the sample consisted of 15 boys and girls of 4 years of the initial level, the technique used is observation and the children were measured through the scale instrument evaluation, for data processing the SPSS statistical program was used in the test statistic the bilateral asymptotic significance of 0.001 less than the standard P value of 0.05 is observed, which concludes that the Null hypothesis is rejected and it is evidenced that when applying the Didactic games as a strategy if it helps to improve the development of mathematical competencies in 4-year-old boys and girls to a level of significance. to 5%. The results obtained after applying the didactic games as strategies was that 93% of the children managed to obtain a high grade, it is concluded by mentioning that the didactic games as a strategy help significantly in the development of mathematical competencies.

Keywords: Competences, didactics, strategies

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de Trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria (opcional).....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros.....	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	4
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1. EL JUEGO:.....	10
2.2.1.1.El juego infantil:.....	10
2.2.1.2.El juego en las matemáticas.....	10
2.2.1.3.El juego como estrategia.....	11
2.2.1.4.Juego didáctico.....	11
2.2.1.5. Importancia del juego matemático:.....	12
2.2.2. Teorías que sustenten los juegos didácticos.....	12
2.2.2.1.Teoría de Piaget.....	12
2.2.3. Enfoque Matemático:.....	15
2.2.3.1.Enfoque de resolución de problemas.....	15
2.2.4. Competencia.....	17

2.2.4.1. Resuelve problemas de cantidad.....	17
2.2.4.2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	17
2.2.5. Las matemáticas.....	18
2.2.6. Importancia de las matemáticas	19
2.2.7. La educación no presencial en tiempos de COVID19.....	20
III. Hipótesis.....	20
IV. Metodología.....	21
4.1. Diseño de la investigación.....	21
4.2 Población y muestra.....	21
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	22
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	25
4.5 Plan de análisis.....	27
4.6 Matriz de consistencia.....	29
4.7 Principios éticos.....	31
V. Resultados.....	32
5.1 Resultados.....	32
5.2 Análisis de resultados.....	46
VI. Conclusiones.....	51
Aspectos complementarios.....	51
Referencias bibliográficas.....	53
Anexos.....	58

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

Figura 1	32
<i>Aplicación del Pretest</i>	
Figura 2	33
<i>Actividad 1</i>	
Figura 3	34
<i>Actividad 2</i>	
Figura 4	35
<i>Actividad 3</i>	
Figura 5	36
<i>Actividad 4</i>	
Figura 6	37
<i>Actividad 5</i>	
Figura 7	38
<i>Actividad 6</i>	
Figura 8	39
<i>Actividad 7</i>	
Figura	40
<i>Actividad 8</i>	
Figura 10	41
<i>Actividad 9</i>	
Figura 11	42
<i>Actividad 10</i>	
Figura 12	43
<i>Aplicación del post test</i>	
TABLAS	
Tabla 1	21
<i>Población</i>	
Tabla 2	22
<i>Muestra</i>	
Tabla 3	32
<i>Aplicación del pre test</i>	

Tabla 4	33
<i>Actividad 1</i>	
Tabla 5	34
<i>Actividad 2</i>	
Tabla 6	35
<i>Actividad 3</i>	
Tabla 7	36
<i>Actividad 4</i>	
Tabla 8	37
<i>Actividad 5</i>	
Tabla 9	38
<i>Actividad 6</i>	
Tabla 10	39
<i>Actividad 7</i>	
Tabla N°11	40
<i>Actividad 8</i>	
Tabla N°12	41
<i>Actividad 9</i>	
Tabla N°13	42
<i>Actividad 10</i>	
Tabla N°14	43
<i>Aplicación del post test</i>	

I. INTRODUCCIÓN

La educación preescolar es el apoyo para el aprendizaje permanente de los estudiantes, por lo que los juegos son estrategias de enseñanzas muy importantes, lo que permite a los alumnos integrarse en la sociedad en la que viven, educarse, establecer conexiones con los demás y comprender las reglas y métodos operativos del mundo al que pertenecen.

Hoy en día el mundo entero se ha visto afectado con este virus COVID19, el cual ha ocasionado el cierre de los colegios en todo el mundo, es por ello que la educación ha cambiado radicalmente con las clases virtuales, ya que ahora las clases se desarrollan de forma remota y en plataformas digitales, con este cambio muchos niños se han visto afectados por la falta de internet, falta de conocimiento de las tics y esto afecta sobre todo a las zonas rurales lo cual es preocupante. Asimismo, se debe mencionar que el programa aprendo en casa fue de mucha ayuda para los estudiantes y se puede visualizar mediante internet, televisión y distintas plataformas dando oportunidad a una mayor población.

En nuestra localidad existen instituciones educativas sin la implementación de material didáctico en las aulas, por ello las docentes realizan las actividades de manera tradicional y no despiertan el interés del niño para el aprendizaje diario, por ello es importante considerar los juegos didácticos como estrategia de enseñanza para motivar a los niños y así puedan desarrollar cada una de sus competencias de manera dinámica y divertida.

En relación con esto la enseñanza de los juegos como estrategia aporta a los niños a desarrollar la confianza en ellos mismos y obtener su personalidad. Asimismo, favorece a los niños a aprender, establecer conexiones con la sociedad que le rodea.

En Áncash se realizó una encuesta de habilidad matemática a todos los estudiantes de educación básica general en todos los niveles, incluido el nivel básico, los resultados mostraron que el nivel alcanzado fue bajo y los niños no alcanzaron los resultados esperados.

Arias (citado por Velázquez ,2018) Mencionó que los resultados de la evaluación PISA 2013 estuvieron a disposición del público. Participaron 66 países de todo el mundo. Entre ellos, se mencionó que los estudiantes de nuestro país ocuparon el último lugar en el campo de las matemáticas con una puntuación de 384 puntos. Los estudiantes no tienen al menos habilidades matemáticas básicas al ingresar a la escuela, porque los niños se ven obligados a memorizar diferentes definiciones y aplicar algunas formas escolares para aprender a memorizar las definiciones y realizar ejercicios en los que el niño no comprende lo que está haciendo. El único objetivo que puede alcanzar la enseñanza es aburrir al niño y hacerle perder la motivación.

El propósito de esta investigación es concientizar a los niños sobre las diferentes formas en que los maestros pueden usar los juegos como estrategia de enseñanza para poder tener aulas llenas con niños motivados y con ganas de descubrir cosas nuevas lo cual va permitir que el niño pueda desarrollar sus competencias de manera adecuada y lograr alcanzar el nivel esperado.

Las actividades didácticas es una estrategia metodológica de suma importancia en la etapa inicial por lo que a través de estas actividades podemos establecer un lugar apacible, armonioso y seguro entre los estudiantes, generar nuevos descubrimientos de conocimientos, ayudarnos a potenciar nuestros sentidos, sentimientos y emociones, y ayudar a desarrollar diferentes campos, Incluyendo sus habilidades matemáticas, enriqueciendo las formas de posicionarse, expresarse e interpretar la sociedad circundante.

Para el desarrollo global de los niños y niñas es importante utilizar diferentes métodos y estrategias con múltiples significados, uno de ellos son los juegos didácticos que son muy importantes en la educación infantil, los docentes deben fomentar bases diarias en sus actividades. En la práctica, las actividades didacticas sirven como herramientas de enseñanza muy eficaces en muchos entornos de aprendizaje. Reconocer que los juegos divertidos son una buena técnica para adquirir nuevos conocimientos. Ayuda a los

estudiantes a darse cuenta de forma natural al experimentar cada actividad que realizan. Se sienten felices y con ganas de aprender y crear.

Cabe mencionar que los niños y niñas aprenden más rápido a través de juegos interesantes, cuando el docente realiza la actividad los niños y niñas son siempre los protagonistas, teniendo en cuenta su nivel de desarrollo y la edad de cada uno de ellos.

Se ha observado en la institución educativa Real Pacifico que no utilizan los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje. Asimismo, se ha observado que los docentes realizan actividades de aprendizaje planificadas sin dar a los estudiantes la oportunidad de investigar y comentar qué quieren y cómo quieren aprender, es por ello que los niños no se interesan mucho en la enseñanza de la docente, es por ello que se realizó el siguiente enunciado ¿De qué manera los juegos didácticos como estrategias mejora el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020?

Para poder dar respuesta a esta pregunta se planteó como objetivo general:

Determinar si los juegos didácticos como estrategia mejora el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote – 2020.

Para poder lograr el objetivo general se planteó tres objetivos específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas a través de un pre test.
- Aplicar los juegos didácticos como estrategias para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas.
- Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas a través de un post test.

García (citado en Velásquez ,2018) menciona que se puede percibir una incompatibilidad desde la política educativa pública, y lo que realizan día a día los docentes, sin tener en cuenta su desarrollo didáctico es ahí en donde se encuentra el problema en los salones de clase, esto se debe a que los docentes aceptan la planificación

y ejecución curricular y a la conducción de los procesos de enseñanzas aprendizaje, sin tomar importancia todo lo que se fundamenta teóricamente y la percepción metodológica que plantean los enfoques pedagógicos en la actualidad.

Para esta investigación se planteó como hipótesis: Los juegos didácticos como estrategias mejora significativamente las competencias matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

La metodología utilizada fue de tipo de investigación cuantitativa, con un nivel explicativo, Cuenta con un diseño pre experimental, la muestra está conformada por 15 niños y niñas de 4 años del nivel inicial la técnica que se utilizó fue la observación y se medirá a los niños a través del instrumento de la escala valorativa.

Los resultados de la siguiente investigación muestran la mejora de los niños al desarrollar sus competencias matemáticas en los niños y niñas de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020, se observó que después de la aplicación de las actividades de aprendizajes utilizando el juego como estrategia de enseñanza el 93% de los niños y niñas alcanzan la calificación A, lo que quiere decir que la mayoría lograron alcanzar el nivel esperado lo que evidencia que el juego didáctico como estrategia didáctica mejora significativamente el desarrollo de las competencias matemáticas.

El informe se organizó en 6 capítulos, en el primer capítulo va la introducción; en el segundo capítulo encontramos la revisión de la literatura en donde encontramos los antecedentes y los temas; en el tercer capítulo encontramos la hipótesis; en el cuarto capítulo va la metodología de la investigación en donde encontramos el diseño, población y muestra, operacionalización de las variables, la técnica e instrumentos, el plan de análisis, matriz de consistencia y principios éticos; en el quinto capítulo va los resultados en donde encontramos los resultados con sus figuras y tablas y los análisis de los resultados; y en el sexto capítulo encontramos las conclusiones planteados de acuerdo a los objetivos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Nacional

Acosta y Jara (2018) en su tesis titulada “Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial” planteo como objetivo general determinar la eficacia de un programa de actividades lúdicas en el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín de Niños N° 1598 “Sagrado corazón de Jesús” de Huamachuco, en el año 2017, su metodología fue de tipo Experimental con un diseño cuasi experimental con una población de 81 entre niños y niñas de todas las aulas su muestra lo conformaron 27 entre niños y niñas de 5 años , la técnica fue el método científico , y el instrumento fue la guía de observación una de sus conclusiones más importante fue que La aplicación del programa de actividades lúdicas muestra efectividad al incrementar los niveles altos de aprendizaje del área de matemática, de los niños y niñas de 5 años del aula anaranjada (Grupo Experimental) de Educación Inicial de la Institución Educativa Jardín de Niños N° 1598 “Sagrado corazón de Jesús” de Huamachuco , que tuvo como resultado que Los niños y niñas de 5 años del aula anaranjada, que conforman el Grupo Experimental, en un 35% se ubican en el nivel alto y el porcentaje restante (65%) en el nivel Medio.

Sánchez(2018) en su tesis titulada “Aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°1566 El Piloto El Porvenir, Trujillo 2017”; Se planteó como objetivo general Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años, la metodología su diseño fue pre-experimental su población estuvo conformada por 137 estudiantes de la edad de cuatro años y para su

muestra 27 niños de la edad de 4 años aula roja , la técnica fue la observación y su instrumento fue la lista de cotejo , su conclusión más importante fue que La aplicación del programa de actividades lúdicas que se realizó a través de 12 sesiones de aprendizaje mejoro considerablemente el nivel de aprendizaje de la matemática en los niños y eso se ve reflejado en los instrumentos de evaluación (Lista de cotejo). Los resultados obtenidos demostraron El 98% de los resultados afirman que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es fundamental en la educación inicial ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización.

García (2016), en su tesis titulado “Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 657 “Niños del Saber” del distrito de Punchana 2016” con el objetivo de determinar de qué manera las situaciones lúdicas como estrategias facilitan el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años; con su Hipótesis: Las situaciones lúdicas como estrategias se relaciona con el desarrollo de las 18 capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años; con el tipo y nivel de investigación: correlacional y transversal; con una población y muestra comprendida por 90 niños de 5 años; con la técnica e instrumento: Una ficha de observación y registro de evaluación; llegó a la siguiente conclusión: “En cuanto a los objetivos específicos, se logró conocer el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 657 “Niños del Saber”, ubicándose el 100% en el criterio de algunas veces, lo que nos conlleva a pensar que los docentes no tienen en cuenta las situaciones lúdicas en sus programaciones, específicamente en sus sesiones de aprendizajes”. “De igual modo se logró diagnosticar que las situaciones lúdicas que ofrecen las docentes para propiciar el desarrollo de las capacidades matemáticas, no son significativas ni relevantes, más bien se notaron que sus sesiones son copias de años anteriores, no cambian sus dinámicas

Vásquez (2017) en su tesis titulada “aplicación de actividades lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. n° 580, Iglesia Pampa, Paccha, Chota, 2016”.se plateo como objetivo general Mejorar mi práctica pedagógica referente a actividades lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática, utilizando el plan de acción a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de 5 años; la metodología fue de tipo cualitativo su muestra estuvo conformada por 8 estudiantes de 5 años de edad mientras que la técnica que utilizo fue la aplicación de sesiones y su instrumento para evaluar fue la lista de cotejo una de sus conclusiones más relevantes fue que La aplicación de las actividades lúdicas como: el emboque de pelotas, las chungas, cada cosa en su lugar, escogiendo papas, saltando obstáculos, ordenando palitos, el tesoro, jugando a ordenar, saltando rayuelo y la balanza humana, permitió desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 580, Iglesia pampa, Paccha; en su resultados se pudo observar que En las sesiones N° 1, 4, 5, 6, 7, 8,9 y 10, el 87,5% de los estudiantes de 5 años de la I.E.580 Iglesia pampa, Paccha lograron desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad, mientras que el 12.5% se encuentran en proceso.

2.1.3. Regional

Velásquez (2018) en su tesis titulada “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P La Casa Del Niño “Florenca de Mora 2017” propuso como objetivo general Determinar si la aplicación del programas de juegos didácticos influye positivamente en la mejora del aprendizaje de

matemática en los niños y niñas de cuatro años de Educación Inicial de la Institución Educativa “La Casa Del Niño” la metodología fue de tipo cuantitativo con un nivel explicativo , un diseño experimental , su población estuvo conformado por 121 niños y niñas y su muestra por 20 niños y niñas de 4 años de edad , la técnica que se utilizo fue la observación y su instrumento fue la lista de cotejo su conclusión más importante fue que Se afirma que se acepta la hipótesis de la investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba estadística T de Student a un nivel de significancia.0.05 (5%) es decir el programa de juegos didácticos, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P “la casa del niño” Florencia De Mora-2016; asimismo su resultado más relevante fue que Luego de aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática a través de un post test, cuyos resultados fueron que el 100% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto, da a entender que los niños lograron desarrollar un buen aprendizaje en el área de Matemática ; mientras que el 00% de los estudiantes tienen como nivel de logro de aprendizaje B.es decir en proceso y 00% de los niños tienen un nivel de aprendizaje C, es decir en Inicio, da entender que si hubo mejoramiento.

2.1.4. Local

Gomes y Molano & Rodríguez (2016) en su tesis titulada “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga” tuvo como objetivo general Favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga , su diseño fue experimental su población muestral fue 29 entre niños y niñas de 5 años de edad; la técnica fue la Observación sistemática directa su instrumento fue el registro diario de campo; sus

conclusiones más relevante fue que la lúdica es un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Asimismo, su resultado más importante fue que Durante la investigación se crearon expectativas negativas y positivas, pero en el transcurso de la implementación del proyecto se generó gran impacto en la institución y 59 se enriqueció el quehacer pedagógico; despertando el interés tanto de niños como de docentes quienes a través de las actividades que se realizaron y del uso de nuevas estrategias e instrumentos descubrieron nuevas aptitudes y habilidades que no creían tener.

Sulca (2016) En su tesis titulada “Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651”, se propuso como objetivo general relacionar entre la variable material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa mencionada, el tipo de investigación fue descriptivo con un diseño no experimental , su población estuvo conformada por : 85 niños y su muestra por 20 niños y 20 niñas del aula de 5 años , la técnica que utilizo fue un módulo para medir los materiales didácticos y su instrumento fue la rúbrica , teniendo como una de sus conclusiones más importantes que Dado que el valor de (r) encontrado es de 0,66, podemos deducir que existe una correlación directa, moderada y significativa entre material educativo con el desarrollo el pensamiento matemático ($r=0,66$). Mientras

que uno de sus resultados más importantes fue que El Material Educativo es un medio que sirve para estimular el proceso educativo, permitiendo al alumno adquirir informaciones, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conducta de acuerdo a las competencias que se quieren lograr. Como medio auxiliar de la acción educativa fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero jamás sustituye la labor del docente.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego:

Heller (citado en Aguilar, 2013) mencionó que los juegos ayudan a determinar las emociones de cada niño, por eso es muy importante que los niños desarrollen y movilicen todas sus habilidades.

2.2.1.1.El juego infantil:

Incluso si colocamos obstáculos repetidamente en el juego, el juego puede brindar satisfacción, y cuando logremos superarlos, nos brindará una gran diversión.

2.2.1.2.El juego en las matemáticas:

Es importante mencionar que el juego es muy importante ya que mediante esta estrategia el niño aprende y adquiere nuevas experiencias, como lo son los juegos de armar fichas, contar materiales concretos, los cuales serán de su interés y se les hará mucho más fácil aprender de esta manera.

Todos los niños están jugando, lo cual es fundamental en sus vidas, por eso se dice que los niños deben demostrar todas sus habilidades y puedan desarrollarse de una manera positiva e interesante.

2.2.1.3. El juego como estrategia

Jiménez (2015) hace referencia a una forma de enseñar y aprender mediante la realización de determinadas acciones, bajo la intervención activa de alumnos y docentes.

Pérez (2012) Este juego es una estrategia de aprendizaje que permite a los niños resolver problemas internos y enfrentar diferentes problemas que surgen al tomar decisiones correctas y tener un alto coeficiente intelectual.

2.2.1.4. Juego didáctico

La enseñanza del juego debe verse como un espacio donde los niños deben poder observar, actuar y construir ideas significativas.

Calderón (citado por poncio, 2017) Menciona que enseñar juegos son conductas que producen diversión, placer y alegría, así como cualquier conducta relacionada con el entretenimiento. También existe en cada momento de nuestras vidas, lo que nos permite comprender y comunicarnos con nuestra sociedad.

En las instituciones educativas, la enseñanza es muy importante, porque cuanto más experiencia adquieren los niños en la enseñanza, más ricos son sus conocimientos.

2.2.1.5. Dimensiones del juego didáctico

Navas (2012) Menciona tres tipos de juegos didácticos

Juego motor: En este juego, el niño usa todo su cuerpo para ejercitarse para ayudarlo a desarrollar su inteligencia. En el proceso de esta actividad deportiva, se puede imaginar el método de desarrollo del niño, de manera autónoma, por eso el espacio del niño debe ser suficiente, Y implementado según la edad del niño.

Juego social: En este juego el niño interactuará, aprenderá a manejar sus emociones y sentimientos, porque es importante mencionar que el niño adquiere conocimientos a través de las relaciones con los demás.

Juego cognitivo: Los niños o niñas demostrarán sus habilidades cognitivas, como la memoria y la capacidad de comunicación de los niños. En este tipo de juegos, los niños investigarán, explorarán y demostrarán el uso de la inteligencia a través de preguntas o situaciones.

2.2.1.6. Importancia del juego matemático:

Fourier (citado en Poncio, 2017) Menciona que el juego matemático es importante porque ayuda a mantener a los niños muy atentos en el aula.

Esto es muy importante porque se pueden utilizar diferentes estrategias para lograr una enseñanza muy dinámica a través de juegos, que pueden romper el mito de que las matemáticas son un curso muy difícil y permitir que los niños desarrollen libremente sus habilidades y destrezas.

2.2.2. Teorías sobre los juegos didácticos

2.2.2.1. Teoría de Piaget

Piaget (1976) afirma que los conocimientos se obtienen de acciones que se convierten en esquemas.

Según Piaget el conocimiento debe de ser estudiado desde una perspectiva biológica, por lo cual se dice que el intelecto es orientado desde una continuación que se requiere dos puntos muy importantes, la adaptación y la acomodación.

Según Piaget (1999) El desarrollo cognitivo comienza tan pronto como el niño comienza a absorber ciertas situaciones del entorno en su propia realidad. Como tal, el niño adquiere

muchos conocimientos antes de comenzar a aprender, como contar o reconocer ciertos números.

El cual cuenta con 4 periodos:

El periodo sensorio-motor: Esta etapa se divide en etapas de este proceso, tomando en cuenta los cambios informativos que ocurren desde el nacimiento hasta los 2 años de edad al final de este período cuando el niño ingresa a la fase de aclimatación. El niño tenía pensamientos representativos.

Periodo pre operacional: Es un período de manifestación que comienza de 2 a 7 años durante el cual se potencian los trabajos semióticos que tratan sobre la capacidad de pensar en objetos inexistentes. Esta funcionalidad se da con imágenes, dibujos, idiomas, etc. Piaget también dice que los niños pueden usar esta capacidad para ver las cosas desde su propio punto de vista.

Periodo operacional concreto: Durante este período, los niños han comenzado a tener diferentes perspectivas, la capacidad de pensar para hacer lo que observan a su alrededor, pero no es así. Capaz de imaginar posibles consecuencias lógicas e incapaz de comprender ideas abstractas.

Periodo de las operaciones formales: Ya en esta etapa, los niños pueden reflexionar sobre sus propios pensamientos. Así, en esta etapa, los niños adquieren habilidades metacognitivas y son capaces de pensar en términos de posibilidades teóricas. También puede hacer suposiciones al respecto.

Piaget (1956) señala que, según su teoría, el juego es una parte importante del logro de los niños de alta inteligencia porque ya no se identifican con cada etapa de la evolución humana. De manera similar, agrupa las tres estructuras básicas de un juego, símbolos, abstracciones y esferas.

Piaget (1956) en su teoría señala que el juego es una parte importante para que el niño logre tener una buena inteligencia porque para poder assimilar según la etapa de evolución de cada ser humano. Asimismo, agrupa tres tipos de estructuras fundamentales del juego lo simbólico lo abstracto y lo concreto

Piaget (2001) explica que las matemáticas elementales es un conjunto de ideas y métodos esenciales que permiten tratar problemas de matemática.

Piaget (citado en Santamaría, 2002). A medida que el niño crece, continúa usando expresiones más difíciles para demostrar que puede dictar todo lo que observa en su entorno. Ayuda a desarrollar la inteligencia y el pensamiento de los niños. Para lo cual vamos a mencionar tres formas de conocimiento.

- **Conocimiento físico:** Este conocimiento lo adquiere el niño al percibir diferentes objetos del entorno y sus interacciones dentro de ellos. **Conocimiento lógico matemático:** Este conocimiento no es observable porque el niño lo construye mentalmente a través de relaciones con objetos. El conocimiento adquirido durante el procesamiento ya no se olvida.

- **Conocimiento social:** obtienes este conocimiento al compartir tus experiencias en un entorno social.

Baroody (2005) siempre ha tenido en cuenta la conexión continua de mínimo a máximo a medida que los niños desarrollan el pensamiento matemático y lo construyen a través de la interacción con objetos. La experiencia no proviene de lo que poseemos, sino del uso de lo que usamos, por lo que lo que obtenemos ya no se olvida.

Vygotsky (citado por poncio ,2017) "Se dice que el juego de los niños desarrolla el conocimiento de referencia. En otras palabras, dice que tiene la misma experiencia que los objetos que formó durante el aprendizaje. Los niños tienen la vida cotidiana. Puedes construir y conocer el símbolo de la experiencia de contactar con el objeto del niño, en otras palabras, "aprender a través del descubrimiento" es el lugar donde el niño utiliza el conocimiento aprendido a través de la experiencia misma. Es decir, en la vida cotidiana "(p. 27).

Piaget afirma que los niños crecen hasta la madurez física a través de experiencias vibrantes (a través de cambios anatómicos y fisiológicos). Por lo tanto, se dice que los niños forman conceptos y patrones constructivos a través de la experiencia.

Enfoque Matemático:

Culqui (2018) muestra que un enfoque de resolución de problemas basado en problemas apoya una amplia gama de enfoques educativos y de aprendizaje y es la respuesta a muchos de los desafíos que surgen todos los días en nuestras vidas.

2.2.3.1. Enfoque de resolución de problemas:

MINEDU (2016) Resuelve problemas guiando actividades matemáticas en el aula. Ayuda a los niños a ponerse en situaciones diferentes y ser creativos, estudiando, analizando y examinando diferentes ideas para la resolución de problemas.

MINEDU (2016) Asimismo, ayuda a los niños a resolver problemas y aumentar su productividad e interés en el campo, ya que los niños pueden configurar funciones matemáticas en el campo si están interesados en el campo e intentar verlo. Varios contextos.

MINEDU (2016) La resolución de problemas es importante. Allí, los niños desarrollan sus habilidades y habilidades.

MINEDU (2016) La resolución de problemas permite al niño reunir ideas y estrategias y procedimientos matemáticos. Es decir, interpreta cómo se comportará en diversas situaciones.

MINEDU (2016) la resolución de problemas permite al niño tener conexiones de ideas y estrategias y procedimientos matemáticos, que tienen sentido que interpretan la manera de actuar frente a diferentes situaciones.

MINEDU (2016) La resolución de problemas permite a los niños vivir en la vida social y personal con un conocimiento más amplio de las habilidades que les ayudarán después de la escuela. Es fundamental que los estudiantes apliquen lo que aprenden. afrontar nuevas situaciones; La investigación centrada en la resolución de problemas en los niños crea una maravillosa habilidad para enfrentar los desafíos de la vida a través del pensamiento básico

2.2.2.2. Teoría que sustentan las competencias matemáticas:

Ausubel (1980), el aprendizaje significativo se origina con la finalidad de contrarrestar el aprendizaje repetitivo y el carácter no significativo del aprendizaje. Siendo su principal objetivo garantizar relaciones importantes y justo en lo que se debe de aprender y lo que ya se conoce, lo cual se dice que es la estructura de la persona que está aprendiendo. Es por eso se dice que un aprendizaje está siendo significativo cuando se desarrolla una serie de actualizaciones de lo comprendido de conocimientos correspondientes a la situación en consideración, y se puede evidenciar cuando se aplica un significado al objeto que se está estudiando.

2.2.3. Competencia:

MINEDU (2016) Las competencias son la capacidad de intervenir explícitamente en la resolución de un problema o realizar un problema en una situación compleja y exigente

con los conocimientos, habilidades y desempeño extraordinarios adecuados, utilizar todas las cualidades que indiquen.

MINEDU (2016) es una amplia gama de métodos de enseñanza, que incluyen una combinación de habilidades previas y poderosas para resolver una variedad de problemas y lograr buenos resultados. Conozca las acciones correctas para hacerlas correctamente y de manera creativa. Es de naturaleza vertical, ya que está interrelacionado en la escuela y está destinado a ayudar a los estudiantes a alcanzar altos niveles de rendimiento.

2.2.4. Dimensiones de las competencias matemáticas

2.2.4.1. Resuelve problemas de cantidad

MINEDU (2016) afirma que esta habilidad permite a los niños desarrollar y aplicar un sentido de cantidad y tamaño porque pueden resolver problemas con cantidades medibles y computables ... Varias estrategias de cálculo y estimación. Esto se puede lograr mediante la capacidad del niño para formarse matemáticamente, transmitir y expresar opiniones matemáticas, formar estrategias de resolución de problemas y razones para dar conclusiones y respuestas, e identificarlas.

Capacidades:

MINEDU (2016) traduce cantidades a expresiones numéricas; comunica su comprensión sobre los números y las operaciones: usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculos.

Capacidades:

MINEDU (2016) traduce cantidades a expresiones numéricas; comunica su comprensión sobre los números y las operaciones: usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculos.

2.2.4.2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”

MINEDU (2016) Esta habilidad ayuda a los niños a comprender características, asociarlas con formas geométricas y encontrar y establecer movimientos de acuerdo con sus movimientos. Se espera que sea útil.

Capacidades:

MINEDU (2016) 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

2.2.5. Las matemáticas

Piaget (2009) muestra que los niños deberían aprender los números de forma natural. Es decir, poniéndolo en una situación difícil para que los niños encuentren estrategias para encontrar su propia solución. No permita que su hijo busque números desde su propia perspectiva.

Rubión (2017) sostiene que las matemáticas son un proceso de aprendizaje complejo que debe coordinarse con el desarrollo del sistema nervioso. Gracias a este sistema, podemos desarrollar nuestro cerebro absorbiendo más fácilmente todo tipo de conocimientos, no solo la educación matemática.

Carbajal (2008) define que los niños pueden desarrollar el conocimiento lógico a través de las experiencias adquiridas y conectarse con nuevos conocimientos para encontrar

soluciones por sí mismos. También dijo que el conocimiento que adquieren los niños es abstracto porque no son observables.

2.2.6. Importancia de las matemáticas

MINEDU (2016) Las matemáticas son importantes porque siempre deben aplicarse a la vida cotidiana, las compras, el tamaño de la familia, etc.

MINEDU (2016) define que las matemáticas se da un constante cambio debido al hecho de que vivimos en un mundo que cambia todos los días. Por la misma razón, las matemáticas se vuelven cada vez más complejas a medida que tenemos que encontrar mejores soluciones a otros problemas. El aprendizaje de las matemáticas es cada vez más necesario para que las matemáticas sean más aplicables y para crear un mundo ideal diseñado para la vida cotidiana. Esto hace que los profesores sean más exigentes a la hora de proporcionar y enseñar conocimientos matemáticos. En la mayoría de los casos, los estudiantes tienen problemas de aprendizaje.

MINEDU (2015) señala que las matemáticas tienen como objetivo ayudar a los niños a crecer en una variedad de situaciones. Este proceso se logra haciendo suposiciones basadas en cómo cada niño reacciona de forma independiente y resolviendo problemas sin problemas.

2.2.7. Relación de los juegos didácticos y las competencias matemáticas:

Guzman(1989) menciona que la matemática ha sido y siempre será un arte, un juego y un componente muy importante para la enseñanza de las competencias matemáticas por lo que mediante el juego se crea un espacio entre la realidad subjetiva y la imaginaria lo cual va a permitir al niño analizar la situación y dar su punto de vista desde su propia perspectiva.

La educación no presencial en tiempos de COVID19

El 2020 ha sido un año difícil para el mundo debido a la emergencia sanitaria mundial por el COVID 19. Aún existen numerosas niñas, niños y adolescentes con dificultades para acceder a una buena educación, ya sea porque no cuentan con los equipos tecnológicos o el acceso a Internet.

Los sistemas educativos han tenido que responder urgentemente a una nueva situación: la imposible presencialidad en los centros educativos (Porlán 2020) y lo cierto es que en su mayoría no estaban preparados para responder a ese reto. Así, los estudiantes y docentes se ven impactados por el cese temporal de actividades presenciales, readaptando sus actividades escolares a un modelo virtual (Cabrera 2020), sin suficiente capacitación, apoyo y recursos (UNESCO 2020). Además, la infraestructura de las diferentes regiones ha sobrepasado la capacidad de respuesta, con importante énfasis en los países latinoamericanos. En líneas generales, la mayoría de escuelas en países latinoamericanos “no cuentan con las competencias necesarias para asumir este tremendo desafío”. En Perú, como en la mayoría de países del mundo, se optó por la suspensión del servicio educativo presencial, a fin de evitar que las instituciones educativas sean fuentes de contagio entre los alumnos. Así, la única opción disponible fue la educación virtual. La educación virtual permite mayor flexibilización en cuanto al manejo de los tiempos, espacios, distancias, y brinda mayores y mejores oportunidades de aprendizaje a las comunidades educativas.

III. Hipótesis.

Los juegos didácticos como estrategias mejoran significativamente las competencias matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

Ho: los juegos didácticos como estrategia no mejoran el desarrollo de las

competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

H₁: los juegos didácticos como estrategia mejoran el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

IV. Hipótesis.

Los juegos didácticos como estrategias mejoran significativamente las competencias matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

H₀: los juegos didácticos como estrategia no mejoran el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

H₁: los juegos didácticos como estrategia mejoran el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

V. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

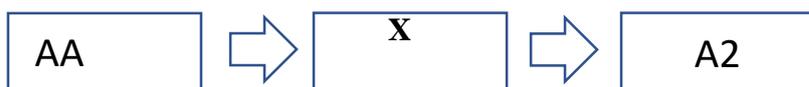
Bonilla y Rodríguez (2011)) “define que la investigación cuantitativa se interesa por captar la realidad social a través de los ojos de los individuos que están siendo estudiados es decir a través de percepción que tiene la persona de su propio contexto”.

(p.84)

Jiménez (1998) menciona que el nivel explicativo “parten de problemas bien identificados en los cuales es necesario el Conocimiento de relaciones causa- efecto. En este tipo de estudios es imprescindible la formulación de hipótesis que, de una u otra forma, pretenden explicar las causas del problema o cuestiones íntimamente relacionadas con éstas”. (p.13)

Arellano (2015) define que la investigación preexperimental no existe la posibilidad de comparación de grupos. Por lo cual este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de sólo pos prueba o en la de preprueba-posprueba

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:



Donde:

A1: pre test

X: taller de juegos didácticos

A2: post test

4.2. Población y muestra

La institución Educativa Privada Real Pacifico se encuentra ubicada en la urbanización en la Av. Pacifico. En El Distrito De Nuevo Chimbote al costado del colegio argentino.

4.2.1. Población

Palella y Martins (2008), que la población es: “un conjunto de unidades de las que desea obtener información sobre las que se va a generar conclusiones” (p.83)

Tabla 1.

Distribución de la población de estudiantes de 4 años de educación inicial

Nivel	sección	niños	niñas	total
3,4,5	todos	20	36	56
4	conejitos	5	10	15
TOTAL		25	46	71

Fuente: Nómina de matrícula, 2020

4.2.2. Muestra

Tamayo y Tamayo (2006), define la muestra como: "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p.176).

4.2.3. Técnica del muestreo:

-Muestreo no probabilístico: Gudermi(2019) Menciona que el muestreo no probabilístico por conveniencia es aquel donde el investigador realiza la muestra, seleccionando individuos que considera accesibles y de rápida investigación. Esto, generalmente, lo hace por proximidad a él mismo.

Tabla 2.

Distribución de la muestra de estudiantes de 4 años de educación inicial

Nivel	Sección	Niños	Niñas	Total
4	conejitos	5	10	15
Total				

Fuente: Nómina de matrícula, 2020

4.2.4. Criterios de inclusión:

- a) Niñas y niños que asistan regularmente.
- b) Niñas y niños que cuenten con un comportamiento moderado y que trabajen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- c) Niñas y niños matriculados en el año lectivo.

Criterios de exclusión:

- a) Niñas y niños que no asistan regularmente a clases.
- b) Niñas y niños que presentan problemas de aprendizaje.

Maule (2011) define que el muestreo no probabilístico, es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra.

4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Cuadro 1:

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Independiente: Juegos didácticos	La enseñanza del juego debe verse como un espacio donde los niños deben poder observar, actuar y construir ideas significativas. Calderón (citado en poncio, 2017) Mencionó que enseñar juegos son conductas que producen diversión, placer y alegría, así como cualquier conducta relacionada con el entretenimiento. También existe en cada momento de nuestras vidas, lo que nos permite comprender y comunicarnos con nuestra sociedad.	Es una estrategia para que el niño aprenda de manera divertida y ponga más interés en la actividad.	Motor Social Cognitivo	-El niño juega y es capaz de realizar movimientos con todo su cuerpo. -El niño juega y es capaz de realizar movimientos con todo su cuerpo. El niño explora e indaga y busca su propia solución ante alguna situación.	1 1 1	NOMINAL -SI NO
Dependiente: Competencias matemáticas	MINEDU (2016) es una amplia gama de métodos de enseñanza, que incluyen una combinación de habilidades previas y poderosas para resolver una variedad de problemas y lograr buenos resultados. Conozca las acciones correctas para hacerlas correctamente y de manera creativa. Es de naturaleza vertical, ya que está interrelacionado en la escuela y está destinado a ayudar a los estudiantes a alcanzar altos niveles de rendimiento	La capacidad de intervenir explícitamente en la resolución de un problema o realizar un problema en una situación compleja y exigente con los conocimientos, habilidades y desempeño extraordinarios adecuados, utilizar todas las	Resuelve problemas de cantidad	-Agrupa objetos de color rojo. -reconoce cantidad de objetos hasta 5 -Realiza el conteo hasta cinco, utilizando material concreto. -Identifica a través del juego, las posiciones ordinales. -señala las figuras geométricas: cuadrado circulo y triangulo -compara donde hay muchos y pocos -ordena con material concreto grande pequeño mediano -ordena a sus amigos por tamaños, utilizando los ordinales del 1 al 3 -Explica los criterios que utilizo para ordenar o agrupar. -colorea con el color indicado las figuras geométricas	(1-10)	ORDINAL -ALTO -MEDIO -BAJO

		<p>cualidades que indiquen.</p>	<p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización</p>	<p>-Menciona los objetos dentro del aula que se parecen a una figura geométrica -Realiza movimiento según indique manos arriba manos abajo. -Mencione los objetos que se encuentran arriba y los objetos que se encuentren abajo. -Coloca la pelota debajo de la mesa y el libro encima de la mesa -Se ubica dentro del aula y fuera del aula -Dibuja la actividad que se realizó en el patio -Se ubica en el espacio utilizando las nociones -A través de una canción realiza movimientos rápido lento -Colorea la correa larga y encierra la correa corta. -Se desplaza atravesando obstáculos.</p>	<p>(1-10)</p>	
--	--	---------------------------------	--	--	---------------	--

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta el diseño de la investigación, así como los objetivos de la misma se ha considerado como técnica para la recolección de datos, las siguientes:

La técnica que se consideró para esta investigación es la observación, el instrumento la escala valorativa, el instrumento ha sido validado por 8 expertos, quienes han dado fe de la confiabilidad y validez del mismo.

4.4.1. Técnica:

Hamodi (2015) Técnica que se consideró para esta investigación la observación, porque se baso a estudiar individuos, casos objetos entre otros con la finalidad de alcanzar lo establecido para una investigación.

4.4.2. Instrumento

Hamodi (2015) Menciona que el instrumento es una herramienta para recoger datos las cuales son utilizadas para medir las competencias que pueden desglosarse de una secuencia de acciones las cuales vendrían hacer acciones específicas; los instrumentos son las diferentes herramientas que el docente adopta para la evaluación de diferentes aspectos de su área.

La escala valorativa es un conjunto de criterios específicos fundamentales que permiten valorar el nivel en el que se encuentran los alumnos y permite valorar el aprendizaje promedio de indicadores de desempeño (Secretaría de Educación Pública, 2011).

Este instrumento detecta el grado en que un sujeto presenta el rasgo evaluado, desde su ausencia o escasa presencia hasta la posibilidad de tener el máximo de este o de una determinada actitud o conducta (mediante una escala gráfica, categórica o numérica).

Validez de contenido:

La medición de la validez de contenido se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR):

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{N/2}$$

n_e = número de expertos que indican “esencial”

N = Número total de expertos

Al validar el instrumento, se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de 8 expertos es de 0,84.

De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

1. Se solicitó la participación de 8 expertas del área de Educación.
2. Se alcanzó a cada una de las expertas la “Ficha de validación de la escala valorativa para evaluar la competencia matemática de los niños y niñas del nivel inicial.
3. Cada experta respondió a la siguiente pregunta para cada una de las preguntas del cuestionario: ¿El conocimiento medido por esta pregunta es...?
 - ¿Esencial?
 - ¿Útil pero no esencial?
 - ¿No necesaria?
4. Una vez llenas la ficha de validación, se anotó el número de expertas que afirma que la pregunta es esencial.
5. Luego se procedió a calcular el CVR para cada una de las preguntas.

6. Se evaluó qué preguntas cumplían con el valor mínimo de CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertos que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,84.
7. Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial pero no lograron el valor mínimo.
8. Se analizó si las preguntas cuyo CVR no cumplía con el valor mínimo se conservarían en el cuestionario.
9. Se procedió a calcular el coeficiente de validez total del cuestionario:

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVR_i}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = 0,84$$

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a los determinantes de las competencias matemáticas En los niños y niñas.

Confidencialidad:

Santos (2017) define La confiabilidad, también denominada precisión, corresponde al grado con que los puntajes de una medición se encuentran libres de error de medida. Es decir, al repetir la medición en condiciones constantes estas deberían ser similares. Este concepto se relaciona con la estabilidad del instrumento en sí mismo, independiente del individuo quien lo aplique (observador) y del momento en que es aplicado (tiempo).

4.5. Plan de análisis

Se solicitó la autorización de los padres para la aplicación de los padres para el recojo de información.

Se aplicó el pre test para identificar en qué nivel se encuentran los niños para la aplicación de las actividades de aprendizaje.

Se aplicó satisfactoriamente cada una de las actividades de aprendizaje.

Para finalizar se aplicó el pretest para identificar la mejora de los niños mediante la aplicación de los juegos didácticos como estrategia.

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS versión 22 para Windows y la prueba Wilcoxon para determinar el nivel de significancia entre el pretest y post test. En el estadístico de prueba se observa menor al valor estándar P de 0.05.

Tabla 2:

4.6. Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
<p>LOS JUEGOS DIDACTICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS</p>	<p>¿De qué manera los juegos didácticos como estrategias mejora el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución</p>	<p>Objetivo general: Determinar si los juegos didácticos como estrategia mejora el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote – 2020. Objetivos específicos:</p>	<p>Los juegos didácticos como estrategias mejoran significativamente las competencias matemáticas en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020. Ho: los juegos didácticos como estrategia no mejoran el</p>	<p>Tipo de investigación: cuantitativa Nivel: explicativo Diseño: pre- experimental Muestra: estudiantes de 4 años del nivel inicial Técnica: la observación</p>

<p>DE LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS: DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA REAL PACIFICO- NUEVO CHIMBOTE, 2020</p>	<p>Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020?</p>	<p>-Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas a través de un pre test. -Aplicar los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas. -Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas a través de un post test.</p>	<p>desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020. H₁: los juegos didácticos como estrategia mejoran el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.</p>	<p>Instrumento: escala valorativa Plan de análisis: análisis estadístico de los datos se empleará el programa informático SPSS versión 22 para Windows y la prueba de Wilcoxon para determinar el nivel de significancia entre el pretest y postest.</p>
---	---	--	---	---

4.7. Principios éticos

Se considerarán los siguientes principios éticos.

- Protección a las personas: se consideró este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- Libre participación y derecho a estar informados: Las personas, niños y niñas involucradas en la investigación tienen derecho a la información sobre los propósitos y fines del mismo, la voluntad de libre participación y la correspondiente información a los docentes, familias y Dirección de la Institución Educativa.
- Beneficencia y no maleficencia: se considera este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

I. Resultados

5.1. Resultados

Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas a través de un pre test.

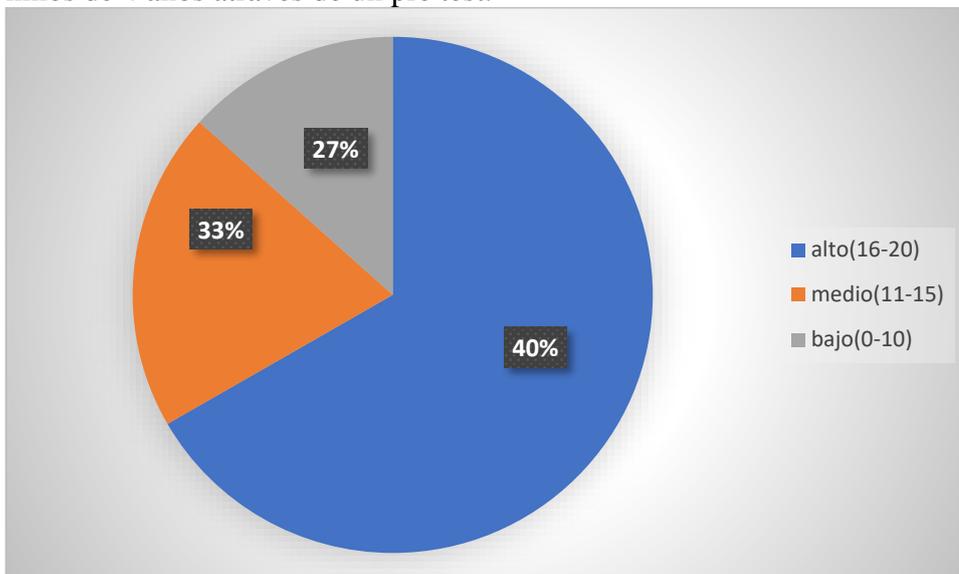
Tabla 3:

Desarrollo de competencias matemáticas a los niños de 4 años través de un pre test.

Nivel	fi	%
alto (16-20)	5	33%
medio (11-15)	4	27%
bajo (0-10)	6	40%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa

Figura 1 Grafico circular sobre el desarrollo de las competencias matematicas a los niños de 4 años atraves de un pre test.



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, los resultados obtenidos mediante la evaluación del pre test indican 40 % se encuentran en nivel bajo, el 27% en un nivel medio y el 33% en un nivel alto. Por lo que se concluye que al evaluar a los niños mediante un pre test la mayoría se encuentre en un nivel bajo.

Aplicar estrategias de juegos didácticos para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas.

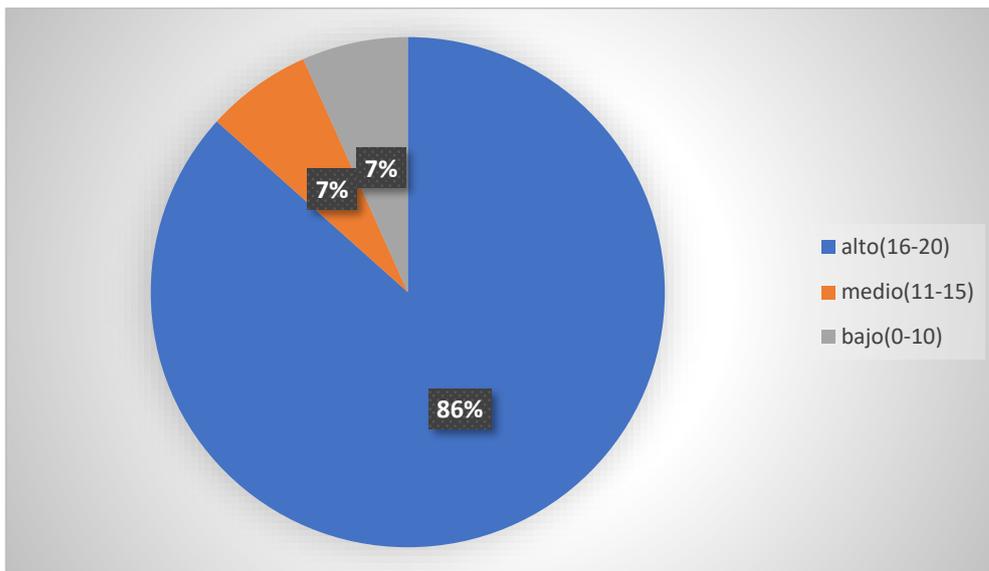
Tabla 4:

Actividad N°1: Reconocemos objetos de color rojo

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	13	86%
Medio (11-15)	1	7%
Bajo (0-10)	1	7%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 2: Grafico circular de la actividad Reconocemos objetos de color rojo



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, los resultados obtenidos indican que el 86% lograron alcanzar un nivel alto, el 7% un nivel medio y el 7% un nivel bajo.

Por lo que se concluye que al aplicar la actividad reconocemos objetos de color rojo la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

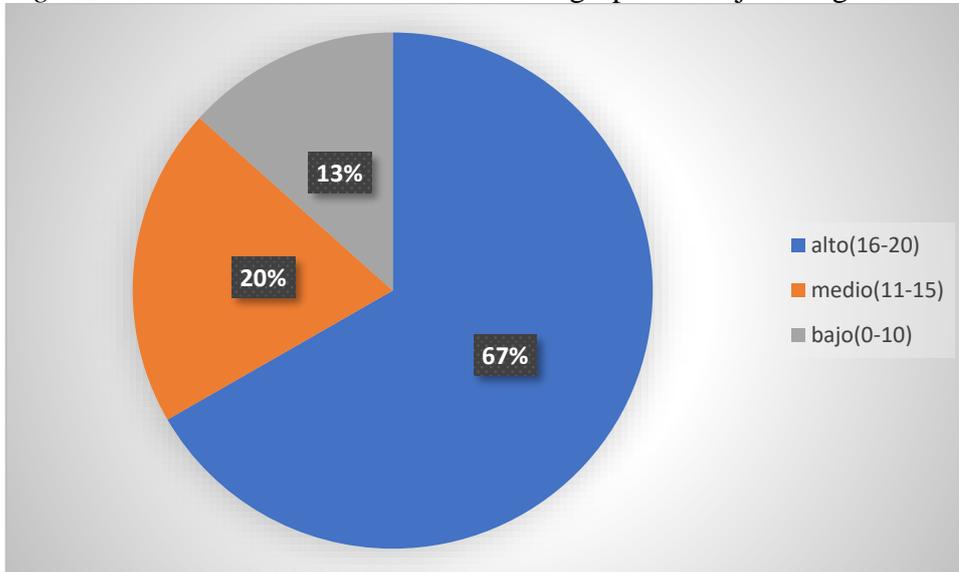
Tabla 5:

Actividad N°2: Agrupamos objetos según su forma

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	10	67%
Medio (11-15)	3	20%
Bajo (0-10)	2	13%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa

Figura 3: Grafico circular de la actividad Agrupamos objetos según su forma



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3 los resultados obtenidos indican que el 67% se encontraron en un nivel alto, el 20% en un nivel medio y el 13% en un nivel bajo. Por lo que se comprueba que luego de aplicar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

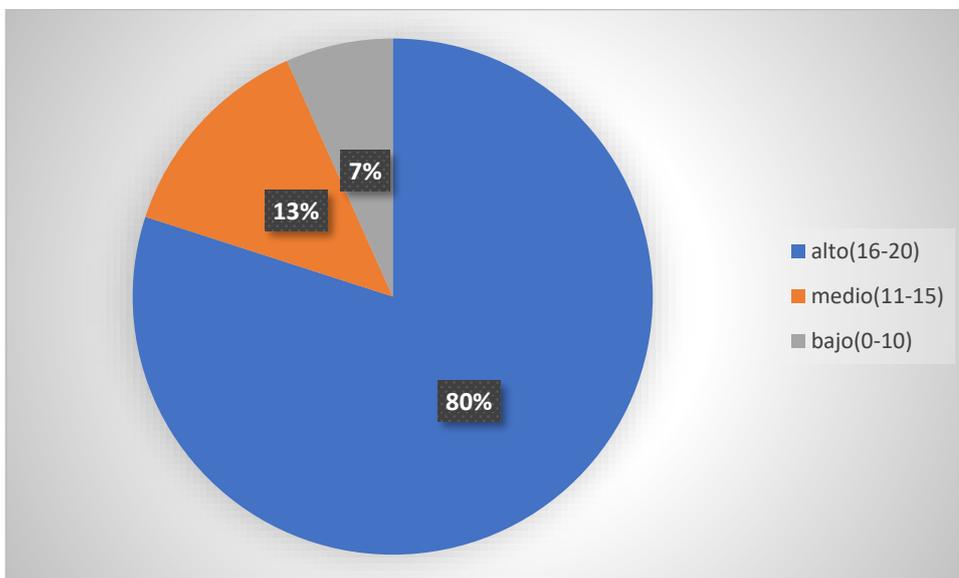
Tabla 6:

Actividad N°3: Jugamos con los números (1-5)

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	12	80%
Medio (11-15)	2	13%
Bajo (0-10)	1	7%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 4: Grafico circular de la actividad Jugamos con los números (1-5)



Fuente: Tabla 6

En la tabla número 6 y figura 4 los resultados obtenidos indican que el 80% lograron alcanzar un nivel alto, el 13% un nivel medio y el 7% un nivel bajo. Por lo que se comprueba que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

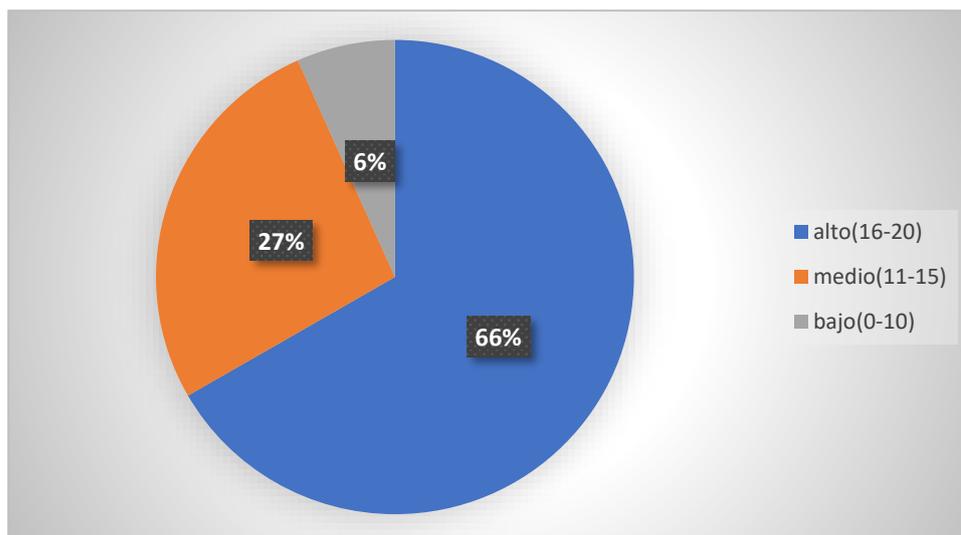
Tabla 7:

Actividad N°4: Jugando comparamos (muchos-pocos)

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	10	66%
Medio (11-15)	4	27%
Bajo (0-10)	1	7%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 5: Grafico circular de la actividad Jugando comparamos (muchos-pocos)



En la tabla 7 y figura 5 los resultados obtenidos indican que el 66% lograron alcanzar un nivel alto, el 27% un nivel medio y el 6% un nivel bajo.

Por lo que se concluye que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

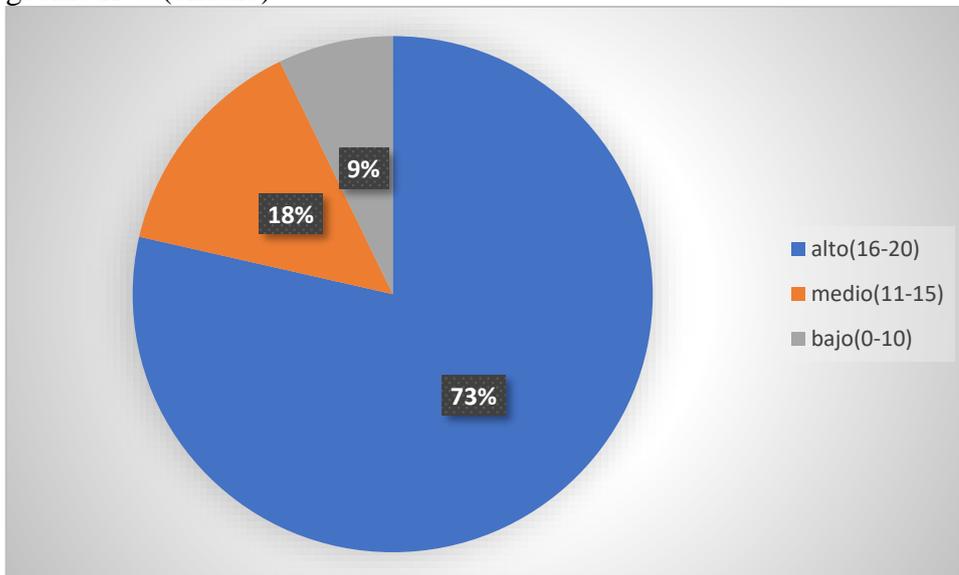
Tabla 8:

Actividad N.º 5: me divierto aprendiendo las figuras geométricas(circulo)

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	11	73%
Medio (11-15)	2	18%
Bajo (0-10)	1	9%
total	14	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 6:grafico circular de la actividad me divierto aprendiendo las figuras geométricas(circulo)



Fuente: Tabla 8

En la tabla número 8 y figura 6 los resultados obtenidos indican que el 73% lograron alcanzar un nivel alto, el 18% un nivel medio y el 9% un nivel bajo. Por lo que se concluye que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

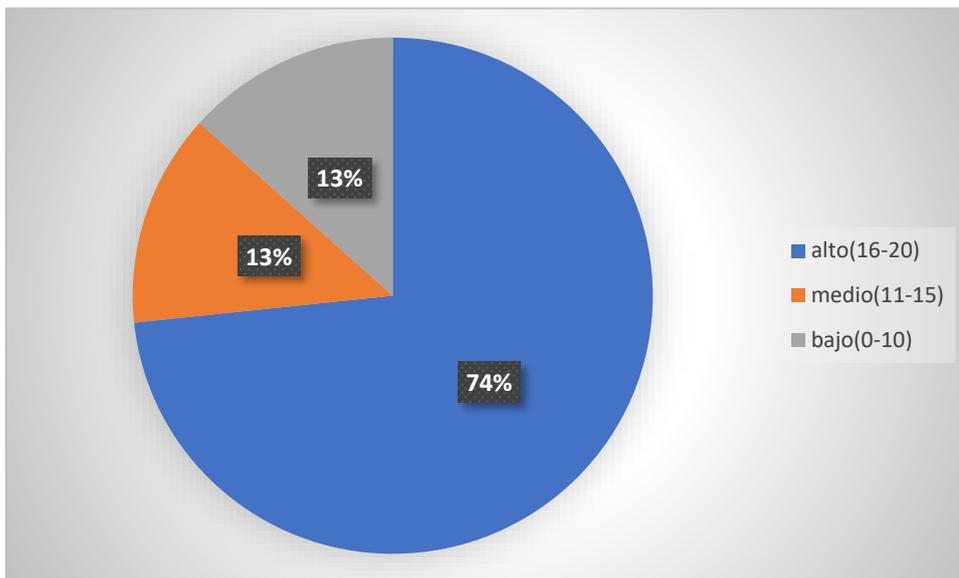
Tabla 9:

Actividad N.º 6: Me muevo al compás de la música

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	11	74%
Medio (11-15)	2	13%
Bajo (0-10)	2	13%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura7: Grafico circular de la actividad Me muevo al compás de la música



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 7 los resultados obtenidos indican que el 74% lograron alcanzar un nivel alto, el 13% un nivel medio y el otro 13% en un nivel bajo. Por lo que se concluye que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

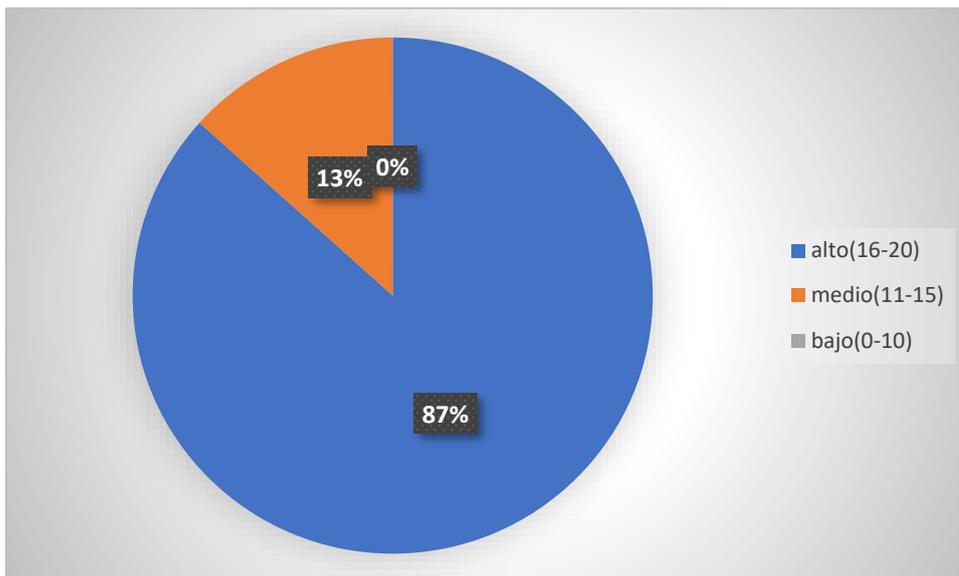
Tabla 10:

Actividad N°7: Me desplazo atravesando obstáculos

Alto (16-20)	13	87%
Medio (11-15)	2	13%
Bajo (0-10)	0	0%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 8: Grafico circular de la actividad Me desplazo atravesando obstáculos



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 8 los resultados obtenidos indican que el 87% lograron alcanzar un nivel alto, el 13% un nivel medio y el 0% un nivel bajo. Por lo que se concluye que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto y medio.

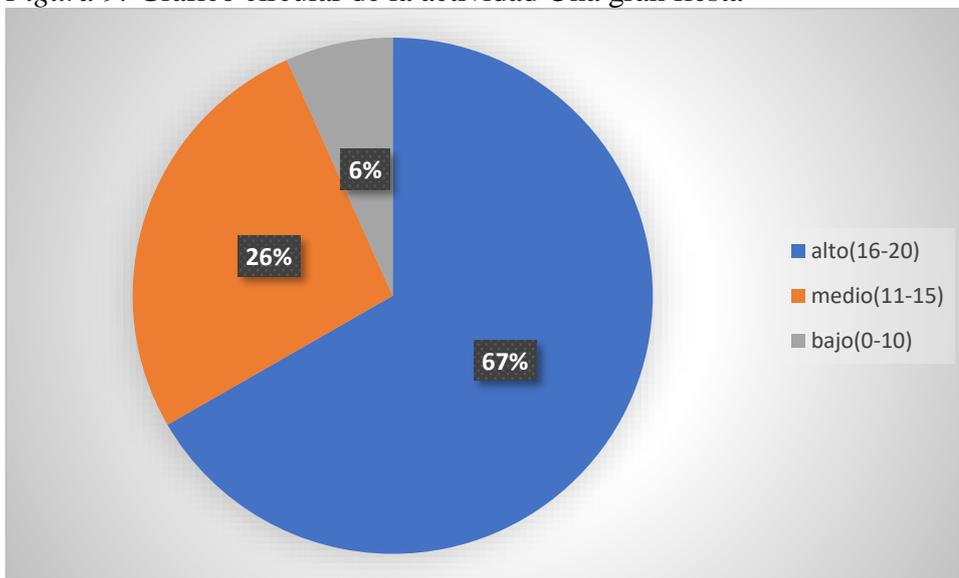
Tabla:11

Actividad N.º 8: Una gran fiesta

Nivel	Fi	%
Alto (16-20)	10	67%
Medio (11-15)	4	26%
Bajo (0-10)	1	7%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 9: Grafico circular de la actividad Una gran fiesta



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 9 los resultados obtenidos indican que el 67% lograron alcanzar un nivel alto, el 26% un nivel medio y el 6% un nivel bajo. Por lo que se concluye que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

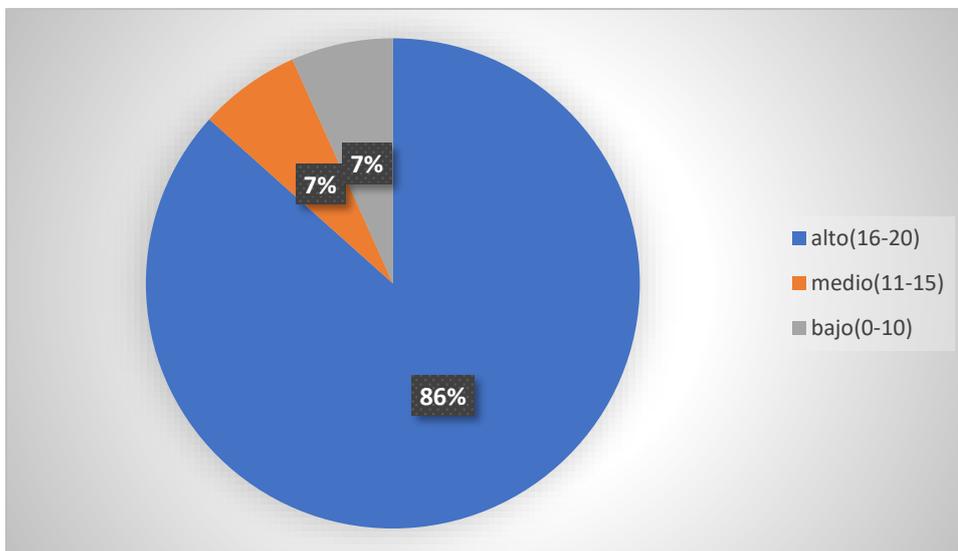
Tabla 12:

Actividad N.º 9: Agregar - quitar

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	13	86%
Medio (11-15)	1	7%
Bajo (0-10)	1	7%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 10: Grafico circular de la actividad jugamos con pelotas (agregar y quitar)



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 10 los resultados obtenidos indican que el 86% lograron alcanzar un nivel alto, el 7% un nivel medio y el otro 7% un nivel bajo. Por lo que se concluye que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

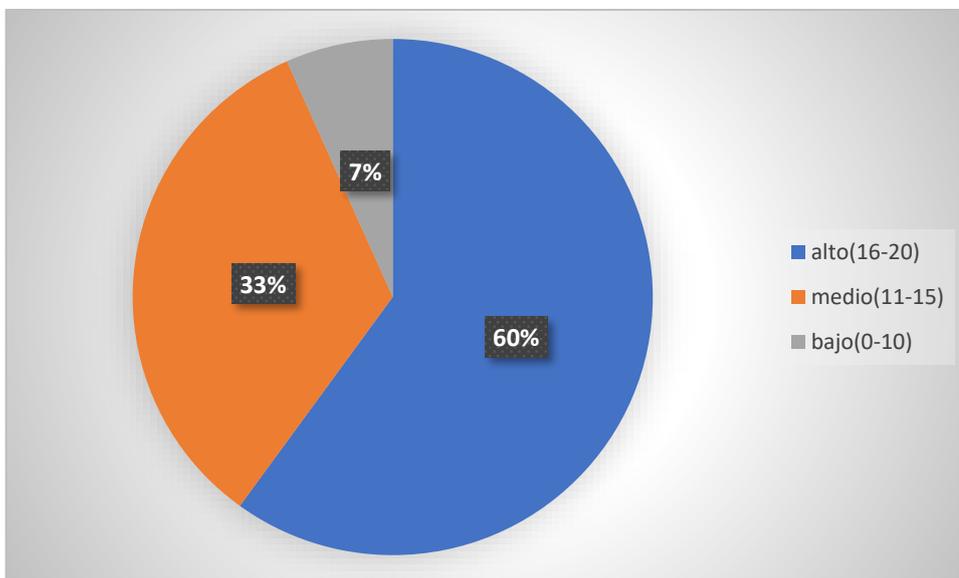
Tabla 13:

Actividad N°10: largo corto

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	9	60%
Medio (11-15)	5	33%
Bajo (0-10)	1	7%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 11: Grafico circular de la actividad Ordenamos objetos por tamaños



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 11 los resultados obtenidos indican que el 60% lograron alcanzar un nivel alto, el 33% un nivel medio y el 7% un nivel bajo. Por lo que se concluye que luego de ejecutar la actividad la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto.

Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas a través de un post-test.

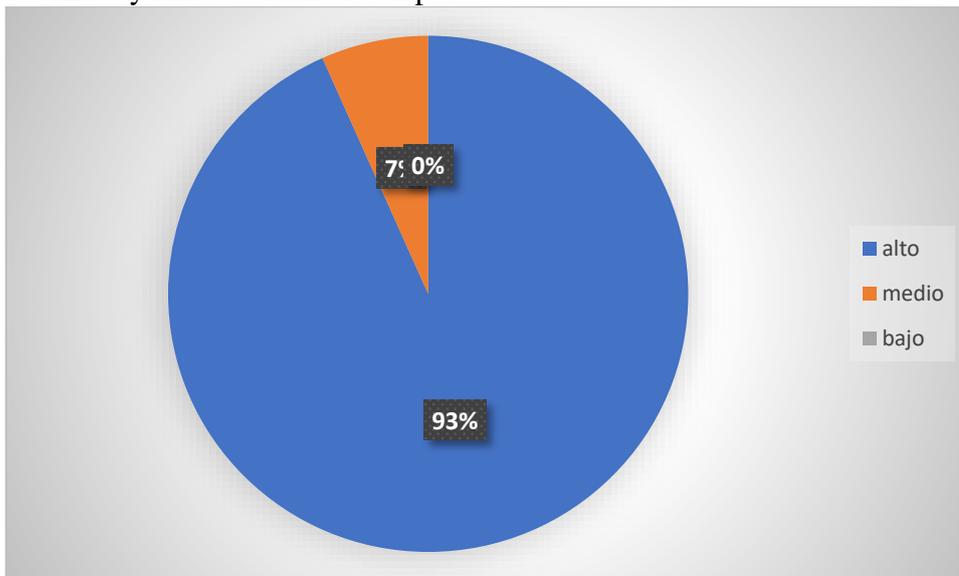
Tabla 14:

Desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas a través de un post-test.

Nivel	fi	%
Alto (16-20)	14	93%
Medio (11-15)	1	7%
Bajo (0-10)	0	0%
total	15	100%

Fuente: Escala valorativa.

Figura 12: Grafico circular sobre el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas a través de un post-test.



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 12 los resultados obtenidos mediante la aplicación del post test indican que el 93% lograron alcanzar un nivel alto, el 7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo.

Se concluye que luego de aplicar todas las actividades de aprendizaje y posteriormente aplicar el post test se observó que la mayoría de los niños lograron alcanzar un nivel alto

PRUEBA DE WILCOXON

Objetivo Específico: el desarrollo de las competencias en niños de 4 años a través de un pre test, se aplicó los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas para los niños de 4 años, se evaluó el progreso a través del post test.

Hipótesis:

H₀: No hay diferencia del pre test y el post test cuando se aplicó los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

H₁: Si hay diferencia del pre test y el post test cuando se aplicó los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las competencias matemáticas a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacifico Nuevo Chimbote - 2020.

PRUEVA DE RANGOS DE WILCOXON

Tabla N° 15:

El desarrollo de las competencias en niños de 4 años a través de un pre test, se aplicó los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas para los niños de 4 años, se evaluó el progreso a través del post test.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	14 ^b	7,50	105,00
	Empates	1 ^c		

Total	15
a. Postest < Pre Test	
b. Postest > Pre Test	
c. Postest = Pre Test	

Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pre Test
Z	-3,416 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Resumen de contrastes de hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pre Test y Postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,001	Rechaza la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	15
Estadístico de prueba	105,000
Error estándar	15,370
Estadístico de prueba estandarizado	3,416
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,001

Conclusión: En la tabla de rangos vemos que se analizaron 15 pares de niños y niñas donde hubo 0 rangos negativos, 14 rangos positivos y 1 Empate, en el estadístico de prueba se observa la significancia asintótica bilateral de 0.001 menor al valor estándar P de 0.05, lo que concluye que se rechaza la hipótesis Nula y se evidencia que cuando se aplica los juegos didácticos como estrategia si mejora el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas de 4 años a un nivel de significancia del 5%.

5.2. Análisis de resultados

Se realizó el análisis de los resultados con el objetivo de ver las consecuencias de la aplicación de la variable independiente de la investigación, teniendo como variable el desarrollo de las competencias matemáticas, el análisis de los resultados se representa de acuerdo a los objetivos específicos y la hipótesis que se planteó para el proyecto de investigación.

Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas a través de un pre test.

Los resultados que se obtuvieron en relación al primer objetivo específico, es el desarrollo de las competencias matemáticas a través de un pre test, muestra que el 33% de los niños, es decir la menor parte se encuentran un nivel alto.

Estos resultados muestran que los niños y niñas se encuentran muy lejos de alcanzar el desarrollo de las competencias matemáticas, siendo esto un factor importante para el desarrollo ,es por ello que decimos que se obtuvo un nivel muy insuficiente , mediante la aplicación del pre test en el desarrollo de las competencias matemáticas en la dimensión resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma movimiento y localización se obtuvo que el 27% de los estudiantes se encuentran en un nivel medio. Cabe mencionar que el 40% de los estudiantes, es decir la mayor cantidad de alumnos se encuentra en un nivel bajo o en proceso.

Cardos y Cerecedo (2008), nos hablan sobre la importancia de las competencias matemáticas, ellos creen conveniente que los docentes conciban a las matemáticas como un área fundamental dentro de la educación ya que ello permite el desarrollo de hábitos y actitudes positivas; asimismo la capacidad de desarrollarse matemáticamente y asumir retos los cuales están basadas en el descubrimiento y en situaciones didácticas. (p.2)

Si bien es cierto, sabemos que la matemática es un factor y un área muy importante hoy en día y desde siempre, porque nos ayuda a desarrollarnos y desenvolvemos a lo largos de nuestra vida cotidiana de una u otra manera desde pequeños ya sea para ir hacer compras, contar, realizar nociones espaciales, etc.

Por ello es necesario y fundamental que hoy en día y pese a la situación que estamos pasando en todo el mundo por el COVID19, nos ha obligado a tener una modalidad diferente de estudios a todas las persona en la EBR y superior, pero nos centraremos en Educación inicial, la modalidad virtual que estamos usando hoy en día es cierto que nos ha traído muchos beneficios, no obstante los docentes si antes eran creativos, dinámicos y didácticos, en la actualidad deben de hacerlo mucho más si dábamos el 100 ahora tenemos que dar el 1000, es muy difícil que un niño se mantenga concentrado frente a una computadora o celular, esto dependerá de la docente y de las estrategias y juegos que realice en base a matemáticas. Si antes de la pandemia a muchos docentes se le complicaba que sus niños logren el aprendizaje esperado hoy en día mucho más, ya que se desconoce la situación de cada niño y familia.

Córdova (2018) En su tesis de aplicación de juegos didácticos para desarrollar competencias en su pre test se observa que el 52.2% de los niños tienen calificación previsto, es decir A; un 21.7% de los niños tienen calificación en proceso, es decir B y un 26.1% de los niños tienen calificación en inicio, es decir C.

Lo cual indica que la mitad de niños tiene un buen nivel y la otra mitad no logran el aprendizaje esperado.

Analizando el resultado de Córdova con mi investigación, el nivel previsto es alto, y el nivel C es nulo, comparado con mi investigación que es 40% de nivel C, para ello en mi investigación se puede observar que los niños no se pueden ubicar en el espacio

de manera correcta, quiere decir que desconocen las nociones espaciales (arriba, abajo, delante, detrás, encima, debajo, etc.).

Aplicar estrategias de juegos didácticos para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas.

En promedio de los resultados luego de la ejecución de las sesiones, así como se evidencia en las tablas, la mayoría de niños obtuvieron el nivel alto, y la mínima parte de niños obtuvieron la calificación baja, lo cual se puede evidenciar que hubo mejoras.

Los resultados obtenidos en la aplicación de los juegos didácticos como estrategias en las primeras sesiones muestran 27% se encuentran en un nivel medio y el 40% se encuentran en un nivel bajo lo que quiere decir que la mayoría de niños muestran un nivel de calificación bajo, después de la aplicación de juegos didácticos como estrategias que obtuvo que el 93% obtuvieron un nivel alto y solo el 7% un nivel bajo.

Los resultados obtenidos en las primeras sesiones y en la última sesión se pueden visualizar un notorio logro de la aplicación de los juegos didácticos como estrategias, lo cual muestra que la aplicación de los juegos didácticos es una estrategia muy importante que las docentes apliquen porque va permitir desarrollar sus actividades muy dinámicas e interesantes.

Si bien es cierto, se puede evidenciar una mejora notoria en base al pre test ya que, al momento de ejecutar las sesiones de aprendizaje en base a las competencias matemáticas, utilizaron juegos y materiales didácticos, los cuales juegan un papel sumamente importante para la ejecución de las clases ya sea virtuales o presenciales; ya que en este espacio el estudiante tendrá que ser capaz de poder observar, utilizar y construir diferentes pensamientos significativos para su aprendizaje. Los juegos didácticos tanto el motor, social y cognitivos son muy importantes y van de la mano

para que el estudiante pueda lograr el aprendizaje esperado y sobre todo no logre distraerse ni aburrirse ya que observando y realizando juegos didácticos permite que al niño le interese la clase que se pueda llevar a cabo.

Huamán (2016) cabe mencionar que los resultados de su investigación fueron alentadores ya que los niños lograron obtener un calificación A con un 100% y un calificación B un 0% lo cual da a entender que los resultados fueron favorables y que la aplicación de juegos didácticos es una buena estrategia para lograr que el niño desarrolle sus competencias matemáticas.

García, A. & Llull, J. (2009), menciona que los juegos didácticos ayudan a desarrollar las funciones mentales como lo es la atención, la memoria, la comprensión que son juegos de interior, es por ello que se dice que se puede realizar de forma individual o en grupo ya que uno de sus características es utilizar material sencillo que ayuden a que el niño obtenga conocimientos abstractos, ya que su objetivo principal es que desarrolle sus competencias y capacidades.

Es por ello que se puede corroborar que los juegos didácticos como estrategias mejoran significativamente en el aprendizaje de los niños y niñas.

Identificar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas en los niños y niñas a través de un post-test.

Los resultados obtenidos en el desarrollo de las competencias matemáticas del post test se pudieron observar que el 93% obtuvieron un nivel alto, esto quiere decir que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia ayudo significativamente a mejorar los resultados.

Aberastury, A. (1998). Los juegos lúdicos son clasificados de acuerdo a la edad cada uno con un modo de operar y de distintos perfeccionamientos. El primer paso viene desde el hogar con la enseñanza, luego pasan a manos de los educadores que participan en conjunto integrando sus juegos. El autor es muy claro en su idea, si bien es cierto los primeros años de vida son muy importantes para que el niño logre desarrollar sus competencias es por ello que cuando ingresan a educación inicial el docente juega un papel muy importante ya que mediante juego y materiales va permitir que los niños sigan desarrollando dichas competencias lo cual les servirá a lo largo de su vida.

Por su parte Ausubel, D. & Novak, J. (1990), menciona que con el juego los estudiantes desarrollan mucho más experiencias y aprendizajes, es por ello que el juego es una estrategia muy importante para que los docentes realicen sus actividades de aprendizaje y sean mucho más significativos. Asimismo, concuerdo con el autor ya que mediante los juegos los niños y niñas, pueden sentir, actuar y explorar en su espacio para obtener los aprendizajes esperados de acuerdo al currículo nacional.

Valentín (2017) en su tesis sobre las estrategias para desarrollar competencias matemáticas se puede observar que de 26 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, en el grupo experimental, el 42,31 %, se ubican en el nivel Bajo en el pre test; pero en el post test el 80,77 % se ubican en el nivel Alto de logro.

Es por ello que se puede inferir que después de haber aplicado los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de las competencias se obtuvieron resultados positivos, pese a que se ejecutaron las sesiones de aprendizaje en la modalidad virtual, lo que significa que los juegos didácticos aplicados en las competencias matemáticas tienen un gran impacto y juegan un papel muy importante en el aprendizaje de los niños y niñas.

VI. CONCLUSIÓN

6.1 Conclusiones

Se analizaron los resultados y se concluyó con lo siguiente

1. Al aplicar el pre test se identificó que el 40% de los niños y niñas se encuentran en un nivel bajo, esto quiere decir que la mayoría de niños no logran desarrollar sus competencias matemáticas.
2. Los resultados obtenidos luego de la aplicación de las 10 actividades de aprendizaje utilizando los juegos didácticos como estrategia se identificó una mejora significativa en el desarrollo de sus competencias matemáticas.
3. Al aplicar el post test se identificó que el 93% de los niños lograron desarrollar sus competencias matemáticas, por lo que se puede decir que los juegos didácticos como estrategia ayudan significativamente en el aprendizaje de los niños.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones:

Implementar aulas amplias para que las docentes puedan realizar sus actividades mediante juegos didácticos como estrategia de enseñanza.

Las instituciones educativas deben de capacitar a sus docentes con proyectos innovadores para que así puedan brindar una educación de calidad y lograr que los niños pueden desarrollar sus competencias y capacidades de manera divertida.

Se debe incentivar a las docentes utilizar materiales didácticos para la realización de las actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar (2013). *El juego y las matemáticas en el desarrollo y aprendizaje del niño*

en el nivel pre escolar. (tesis de grado) Apetatitlán. tlax. recuperado de

<http://200.23.113.51/pdf/30216.pdf>

Acosta & Jara (2018). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de*

matemática en niños de educación inicial. (Tesis de grado). Universidad

Católica De Trujillo Benedicto xvi Facultad De Humanidades Escuela De

Ciencias De La Educación Carrera Profesional De Educación Inicial. Trujillo –

Perú. Recuperado de

http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/468/1/016100025I_016250018H_T_2018.pdf

Aguilar, Duarte & Orrantia (2012). *Diseños no experimentales de investigación.*

Recuperado de:

[file:///C:/Users/Fiorela%20Jave/Downloads/Diseno No Experimental Hernandez.pdf](file:///C:/Users/Fiorela%20Jave/Downloads/Diseno%20No%20Experimental%20Hernandez.pdf)

Angulo, E. (2012). *Politica fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la*

mediana empresa comercial sinaloense. Un estudio de caso. Recuperado de:

http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cuantitativa.html

Áspera, S. (2009). *Técnicas e instrumentos de evaluación.* Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/saspera/tnicas-e-instrumentos-de-evaluacin-presentation>

Ausubel. (1980). *Psicología y pedagogía.* Barcelona: Editorial Ariel. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>

Bonilla y Rodríguez citado en Monje (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa* Recuperado de

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Campana (2016). *“Aplicación del método Singapur en el desarrollo de competencias matemáticas – Institución Educativa de Inicial N° 1685 Nuevo Chimbote, 2016”*
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/18865/Campana_SRL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cardos y Cerecedo (2008). El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. *Revista Iberoamericana De Educación*, 47(5), 1-11.
<https://doi.org/10.35362/rie4752270>

Chukimantaro (2015). *“El juego como estrategia para el logro de número y operación en matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 059 Andrés Bello de Pueblo Libre – Lima, 2015”*, Huancayo, 2015 (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial). Recuperado de, http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/124/Gina_Tesis_Licenciado_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cueto M. (2013). *“Influencia de la estrategia “matemática lúdica” en el desarrollo de capacidades matemáticas en niños/as de 04 años de la Institución Educativa N° 304 del distrito de La Banda de Shilcayo, provincia y región San Martín – 2013”*, Tarapoto, 2016 (Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Educación).
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1574/cueto_mm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Editorial Grudemi (2019). Muestreo no probabilístico. Recuperado de Enciclopedia Económica <https://enciclopediaeconomica.com/muestreo-no-probabilistico>

Gomes & Molano & Rodríguez (2015). *la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución*

educativa niño Jesús de praga (Tesis De Grado).Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/51068415.pdf>

Guerra. (2017). *Programa divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°10 “Pedro de Osma”, Lima, 2017* (Tesis para Doctorado). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5298/Guerra_CAG.pdf?sequence=1

Hamodi (2015). *Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior*. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000100009

Ibarra, María Soledad, Gregorio Rodríguez y Miguel Ángel Gómez (2012), "La evaluación entre iguales: beneficios y estrategias para su práctica en la universidad", *Revista de Educación*, núm. 359, pp. 206-231. DOI: <http://dx.doi.org/10.4438/1988-592X-re-2011-359-092>.

Jiménez (1998).*Metodología de la investigación* recuperado de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-doc/metodologia_dela_investigacion-texto.pdf

MINEDU (2016). *Programa curricular De Educación Inicial* .Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ochoa (2015). *Muestreo no probabilístico: muestreo por conveniencia* Recuperado de <https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-por-conveniencia>.

Paucar (2017). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial no. 1127 de*

alata, huancán; (tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación inicial), recuperado de

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1564/T.A.PAUCAR%20ESPINOZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piaget (1956). *El juego significativo para desarrollar competencias en el aula.*

Recuperado de <https://gkacademics.com/es/el-juego-significativo-para-desarrollar-competencias-en-el-aula/>

Pita, & Pertegas. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa.* Recuperado de:

https://www.fisterra.com/gestor/upload/guias/cuanti_cuali2.pdf

Puchaicela (2018). El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división (tesis de grado) Loja, Ecuador. Recuperado de

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>

Sánchez (2018). “*aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la institución educativa n°1566 el piloto el porvenir, Trujillo 2017.*”(Tesis de grado). Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote Facultad De Educación Y Humanidades Escuela Profesional De Educación. Trujillo-Perú. Recuperado de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4365/ACTIVIDADES_APRENDIZAJE_SANCHEZ_GAMES_ESTHER_ELIZABETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sulca (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651* (Para Optar al Título Profesional de Licenciado en Educación). Recuperado de

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1880/tesis%20final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tamayo (s/f). *Tipos de investigación*. Recuperado de:

https://trabajodegradoucm.weebly.com/uploads/1/9/0/9/19098589/tipos_de_investigacion.pdf

Tito N y Venegas M. (2016). *“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 en el 2016”*, Puno, 2017 (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial). Recuperado de

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Valentín. (2017). *Estrategias lúdicas basado en el enfoque socio cognitivo para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de cuatro años en la iep nuestra señora del sagrado corazón de Jesús, Huaraz – 2016* (Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Inicial)recuperado de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2180/ESTRATEGIAS_LUDICAS_COMPETENCIA_VALENTIN_ROMERO_SUSANA_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Velásquez (2018). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E.P La Casa del Niño “Florenia de mora 2017. .”* (Tesis de grado). Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote Facultad De Educación Y Humanidades Escuela Profesional De Educación. Trujillo – Perú. Recuperado de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4338/JUEGOS_DIDACTICOS_VELASQUEZ_LOAIZA_JURICO_PAOLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vásquez (2017). *Aplicación de actividades lúdicas para lograr la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 580, Iglesiapampa, Paccha, Chota, 2016*. Universidad Nacional De Cajamarca Facultad De Educación. Cajamarca – Perú. Recuperado de http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1492/T016_40850377_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

1. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año de la Universalización de la Salud”

Chimbote, 06 de noviembre 2020

OFICIO N° 314-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Hilder Lavado Príncipe
Directora de la I.E.P. Real Pacifico
Nuevo Chimbote

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **Del Rio Ramírez Sujeylli Ysbell**, con código de matrícula N° **0107162012**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“Los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas de los niños (a) de 4 años de la institución educativa privada Real Pacifico Nuevo Chimbote en el año 2020”**, durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

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

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Pbro. Dr. Segundo Artilero Díaz Flores
Director

C.c./
Archivo



Hilder Lavado Príncipe
DIRECTOR

2. Instrumento de recolección de datos

ITEMS	ESCALA VALORATIVA		
	ALTO	MEDIO	BAJO
RESUEVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
Agrupar objetos de color rojo.			
reconoce cantidad de objetos hasta 5			
Realiza el conteo hasta cinco, utilizando material concreto.			
Identifica a través del juego, las posiciones ordinales.			
señala las figuras geométricas: cuadrado círculo y triángulo			
compara donde hay muchos y pocos			
ordena con material concreto grande pequeño mediano			
ordena a sus amigos por tamaños, utilizando los ordinales del 1 al 3			
Explica los criterios que utilizo para ordenar o agrupar.			
colorea con el color indicado las figuras geométricas			
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION			
Menciona los objetos dentro del aula que se parecen a una figura geométrica			
Realiza movimiento según indique manos arriba manos abajo.			
Mencione los objetos que se encuentran arriba y los objetos que se encuentran abajo.			
Coloca la pelota debajo de la mesa y el libro encima de la mesa			
Se ubica dentro del aula y fuera del aula			
Dibuja la actividad que se realizó en el patio			
Se ubica en el espacio utilizando las nociones			
A través de una canción realiza movimientos rápido lento			
Colorea la correa larga y encierra la correa corta.			
Se desplaza atravesando obstáculos.			

3. Evidencias de validación de Instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN UTILIZADA PARA EVALUAR
EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS A NIÑOS Y NIÑAS DE 4
AÑOS

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMATICAS	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN: Resuelve problemas de cantidad								
1. Agrupa objetos de color rojo								
Comentario:								
2. Reconoce cantidad de objetos hasta 5								
Comentario								
3. Realiza el conteo hasta 5 utilizando material concreto								
Comentario								
4. Identifica a través del juego las posiciones ordinales								
Comentario								
5. Señala las figuras geométricas cuadrado circulo triangulo								
Comentario:								
6. Compara donde hay muchos o pocos								

Comentario:									
7. Ordena con material concreto grande pequeño mediano									
Comentario:									
8. ordena a sus amigos por tamaños, utilizando los ordinales del 1 al 3									
Comentario:									
9. explica el criterio que utilizo para ordenar o agrupar.									
Comentario:									
10. colorea con el color indicado las figuras geométricas.									
Comentario:									
II. DIMENSIÓN: Resuelve problemas de forma movimiento y localización									
11. Menciona los objetos dentro del aula que se parecen a una figura geométrica									
Comentario:									
12. realiza movimientos según indique: manos arriba, manos abajo.									
Comentario:									
13. Menciona los objetos que están arriba y los objetos que se encuentran abajo.									
Comentario:									
14. Coloca la pelota debajo de la mesa y el libro encima de la mesa.									
Comentario:									
15. se ubica dentro del aula y fuera del aula.									
Comentario:									
16. Dibuja la actividad que se realizó en el patio. (jugamos al lobo)									
Comentario:									

17. se ubica en el espacio utilizando las nociones: cerca-lejos									
Comentario:									
18. a través de una canción realiza movimientos rápido y lento									
Comentario									
19. colorea la correa larga y encierra la correa corta.									
Comentario:									
20. Se desplaza atravesando obstáculos									
Comentario:									

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
Comentario:					

Gracias por su colaboración.

Coloca la pelota debajo de la mesa y el libro encima de la mesa.				
Se ubica dentro del aula y fuera del aula				
Describe la actividad que se realizó en el patio				
Se ubica en el espacio utilizando las nociones				
A través de una canción realiza movimientos rápido lento				
Colorea la correa larga y encierra la correa corta.				
Se desplaza atravesando obstáculos.				

FECHA DE APLICACION:
OBSERVADOR:

LEYENDA
SIEMPRE: 2 AVECES: 1 NUNCA: 0

Katherine Alvarado Diaz
Rafaely
47392978

Coloca la pelota debajo de la mesa y el libro encima de la mesa.				
Se ubica dentro del aula y fuera del aula				
Describe la actividad que se realizó en el patio				
Se ubica en el espacio utilizando las nociones				
A través de una canción realiza movimientos rápido lento				
Colorea la correa larga y encierra la correa corta.				
Se desplaza atravesando obstáculos.				

FECHA DE APLICACION:
OBSERVADOR:

LEYENDA
SIEMPRE: 2 AVECES: 1 NUNCA: 0

Esmelda A. Pineda Chavez
Esmelda
32959715

Coloca la pelota debajo de la mesa y el libro encima de la mesa.				
Se ubica dentro del aula y fuera del aula				
Describe la actividad que se realizó en el patio				
Se ubica en el espacio utilizando las nociones				
A través de una canción realiza movimientos rápido lento				
Colorea la correa larga y encierra la correa corta.				
Se desplaza atravesando obstáculos.				

FECHA DE APLICACION:
OBSERVADOR:

LEYENDA
SIEMPRE: 2 AVECES: 1 NUNCA: 0

Ketty Jaime Sifuentes
Ketty
32959504.

4. Formatos de consentimiento informado (si aplica)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado....., el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de... que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACION DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo....., padre de familia de la Institución Educativa con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada....., realizado por la estudiantede la escuela profesional de Educación Inicial.

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

Nombre del participante (Padres de familia)
familia)

Firma del participante (padre de

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento (niño)

Firma de la persona que
obtiene el consentimiento

Fecha: ____/____/____

1. ¿Acepta poner sus nombres completos y DNI de usted y de su niño

13 respuestas

Si

Braudel lavado dni 78962227, milgros vasquez 15325029

Ivan sneider santos salas DNI 78943172
Rocio salas chavez DNI 44709414

si

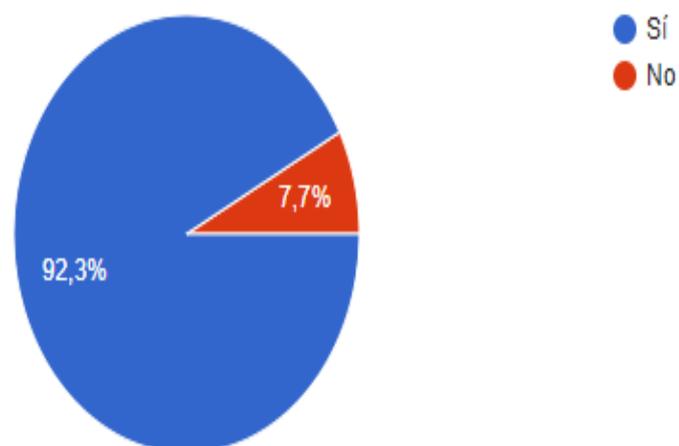
Austin Smith Salvador Indales

ESPINOZA DÍAZ STEFANO FELIPE DNI:78602961

Si, yo Jarumy Valery Cruzalegui Sánchez acepto con DNI: 73226248 que mi niña Shiany Audrey Ramos Cruzalegui con DNI:78999677 participe en el taller.

2. ¿Acepta que su menor hijo trabaje en la investigación?

13 respuestas



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : REAL PACIFICO
- 1.2. Lugar : AV. PACIFICO
- 1.3. Edad : 4 AÑOS
- 1.4. Aula : CONEJITOS
- 1.5. Practicante : DEL RIO RAMIREZ SUJEYLLI YSBELL
- 1.6. Tiempo

II. Nombre de la Actividad :“AGREGAR-QUITAR”

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
-Solicitar a las madres que preparen los materiales necesarios para la ejecución de nuestra clase - Preparar el PPT del tema de la clase.	2 canastillas Diferentes frutas (manzana, naranjas)

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	EVIDENCIAS	INTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Logra agregar objetos según la indicación. • Logra quitar objetos según la indicación. 	Escala valorativa

ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN:
Enfoque de Derechos	Dialogo y concentración	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.	Los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS
INICIO	<p>Motivación: mostramos a los niños una pelota y preguntamos ¿Cuántas pelotas hay?, luego colocamos otra pelota ¿cuántas pelotas hay ahora? ¿si agrego otra pelota sigue habiendo la misma cantidad?, ¿si quito una pelota habrá la misma cantidad? ¿cómo se llama la noción que estamos realizando?</p> <p>Normas de convivencia: Encender los audios en el momento que la miss solicite</p> <p>Propósito: Conocemos la noción agregar – quitar.</p>

DESARROLLO	<p>Presentamos en la pantalla imágenes de agregar y quitar a los niños y explicar. Solicitamos a los niños que coloquen 4 manzanas en la canastilla uno por uno y realizando el conteo; luego preguntar ¿Qué pasa si agrego otra manzana? ¿seguiré teniendo la misma cantidad? ¿Cuántas tengo ahora?</p> <p>Luego en la otra canastilla solicitar que coloquen las 5 naranjas, ahora pedimos que quiten 2 naranjas ¿qué paso? ¿seguiré teniendo la misma cantidad de naranjas? ¿cuántas naranjas tengo ahora?</p> <p>Realizamos la misma actividad de quitar y agregar con los dedos según indique la maestra.</p> <p>En la hoja de aplicación que realizaremos los niños tendrán que dibujar una pecera y en ella agregar 5 peces, luego quitar 1 pez y agregar el número que corresponde.</p>
CIERRE	<p>Reflexión de la actividad</p> <p>¿Les gusto la actividad? ¿Qué les pareció la clase? ¿Cuándo agregamos? ¿Cuándo quitamos?</p>

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se presentaron?
Reconocer la noción agregar - quitar	Algunos padres no tuvieron el material solicitado, eso dificultó que los niños no puedan realizar los ejemplos de muchos y pocos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : REAL PACIFICO
 1.2. Lugar : AV. PACIFICO
 1.3. Edad : 4 AÑOS
 1.4. Aula : CONEJITOS
 1.5. Practicante : DEL RIO RAMIREZ SUJEYLLI YSBELL
 1.6. Tiempo

II. Nombre de la Actividad : "CONTEO 1-5"

V. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
-Solicitar a las madres que preparen los materiales necesarios para la ejecución de nuestra clase - enviar el circuito que realizaremos a las madres - Preparar el PPT del tema de la clase.	Imágenes de los números Imágenes de objetos hasta el numero 5 3 jvas de huevo 2 conos Cinta o tiza limpia tipo

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	EVIDENCIAS	INTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los números del 1.5. • Mencionar los números del 1 al 5. 	Escala valorativa

ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN:
Enfoque de Derechos	Dialogo y concentración	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.	Los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS
INICIO	<p>Motivación: mostramos a los niños un video acerca de los numero hasta el 5. Asimismo, aprendemos la canción.</p> <p>Saberes Previos: ¿de qué trata la canción? ¿Qué números menciona la canción?</p> <p>Normas de convivencia: Encender los audios en el momento que la miss solicite</p> <p>Propósito: Realizar el conteo *-y reconocer los numero hasta el 5</p>

DESARROLLO	<p>Solicitamos a los niños las imágenes solicitadas con anticipación de los números, a través de un juego “en la batalla del calentamiento”, cada niño ira mostrando en la pantalla el número que la miss mencione. Luego solicitamos que con sus deditos realicen el conteo del número que mencionamos.</p> <p>Es momento de realizar el circuito la miss da las indicaciones del caso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empezamos cuando empieza la canción - Tendremos que escuchar el número que indica la miss, reconocerlo e ir hacia el otro extremo a colocarlo en la cantidad de elementos que corresponde. - El niño que va terminando prende su audio para que pueda dar aviso a la miss. <p>Una vez realizado el circuito y haber trabajado con todos los números entregamos la ficha de aplicación , en el cual los niños unirán con una línea cada número con la cantidad que corresponde.</p>
CIERRE	<p>Reflexión de la actividad</p> <p>¿Les gusto la actividad? ¿Q+ +ué les pareció la clase? ¿les gusto el circuito? ¿Cómo trabajamos?</p>

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se presentaron?
Que lo niños reconozcan los números Que los niños realicen el conteo hasta 5	Algunos padres no tuvieron el material solicitado, eso dificulto que los niños no puedan realizar el circuito.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : REAL PACIFICO
- 1.2. Lugar** : AV. PACIFICO
- 1.3. Edad** : 4 AÑOS
- 1.4. Aula** : CONEJITOS
- 1.5. Practicante** : DEL RIO RAMIREZ SUJEYLLI YSBELL
- 1.6. Tiempo**

II. Nombre de la Actividad :“GRANDE, MEDIANO, PEQUEÑO”

VII. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizara en esta actividad de aprendizaje?
-Solicitar a las madres que preparen los materiales necesarios para la ejecución de nuestra clase - Preparar el PPT del tema de la clase.	Objetos de diferentes tamaños (grande- mediano-pequeño)

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	EVIDENCIAS	INTRUMENTO DE EVALUACION

MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminar e identificar los objetos de acuerdo a su tamaño. • Agrupar a los objetos por su tamaño. 	Escala valorativa
------------	---	---	-------------------

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN:
Enfoque de Derechos	Dialogo y concentración	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.	Los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.

VIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS
INICIO	<p>Motivación: Mostrar a los niños una imagen de Alicia cuando estaba pequeña y luego como iba creciendo; Después preguntar: ¿Cómo era al comienzo Alicia? ¿Y luego qué pasó? ¿Al final cómo era? ¿Te gustaría conocer la historia completa? invitar a observar el video del cuento: “Alicia en el país de las maravillas”, al culminar preguntar: ¿De quién trata el cuento? ¿Por qué se puso pequeña? ¿Qué pasó con ella finalmente?</p> <p>Normas de convivencia:</p>

	Encender los audios en el momento que la miss solicite Propósito: conociendo la noción espacial: GRANDE-PEQUEÑO-MEDIANO.
DESARROLLO	Mostrar a los niños imágenes nociones espaciales: grande – pequeño – Mediano; luego de dar la explicación de nociones espaciales. Los niños se pasean por todos los lugares de su casa y buscan objetos grandes, medianos y pequeños, para que puedan mostrar a sus compañeros de clases y mencionar los objetos grandes, medianos y pequeños. Mencionar que deberán mostrar su material solicitado (plastilina), e indicar que moldeen bolitas de tres tamaños: grandes, mediano y pequeño. Y los coloquen en platos del mismo tamaño. Proporcionar material educativo (lápices, colores, crayolas, etc.), indicar que los agrupen de acuerdo a su tamaño. Mostrar imágenes de animales, objetos, etc, en grupos de tres; luego pedir que identifiquen y determinen cuál es grande, cuál es mediano y cuál es pequeño. Por último, facilitar un papel bond y colores, indicar que dibujen objetos grandes, medianos y pequeños, luego decoren creativamente.
CIERRE	Reflexión de la actividad ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué actividad les agradó más? ¿Por qué?

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se presentaron?
Aprender la noción espacial: grande, mediano y pequeño. Discriminar e identificar los objetos de acuerdo a su tamaño. Agrupar a los objetos por su tamaño.	Algunos niños(as) tuvieron dificultad para discriminar objetos, según su tamaño. Algunos niños(as) tuvieron problema en agrupar los objetos por su tamaño

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : REAL PACIFICO
- 1.2. Lugar : AV. PACIFICO
- 1.3. Edad : 4 AÑOS
- 1.4. Aula : CONEJITOS
- 1.5. Practicante : DEL RIO RAMIREZ SUJEYLLI YSBELL
- 1.6. Tiempo

II. Nombre de la Actividad : “LARGO-CORTO”

IX. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizara en esta actividad de aprendizaje?
-Solicitar a las madres que preparen los materiales necesarios para la ejecución de nuestra clase - Preparar el PPT del tema de la clase.	Imagen de tren Imágenes de vagones de tren Objetos largos y cortos

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	EVIDENCIAS	INTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar corto largo. • Menciona cual es 	Escala valorativa

	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	corto cual es largo.	
--	--	----------------------	--

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN:
Enfoque de Derechos	Dialogo y concentración	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.	Los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.

X. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS
----------	----------------------

INICIO	<p>Motivación: Invitamos a los niños a ponernos de pie y escuchamos la música soy una serpiente, luego realizamos las mímicas que realiza la miss</p> <p>Saberes Previos: ¿Les gusto la música? ¿Qué animalito éramos? ¿Cómo son las serpientes?</p> <p>Normas de convivencia: Encender los audios en el momento que la miss solicite</p> <p>Propósito: Trabajar la noción largo – corto.</p>
DESARROLLO	<p>Se le muestra en la pantalla a los niños 2 imágenes una serpiente y una oruga, asimismo mencionamos que la serpiente es larga y la oruga corta, y que en todas partes podemos encontrar objetos largos y cortos.</p> <p>Nuevamente mostramos dos correas una larga y la otra corta y realizamos la pregunta ¿Cuál es largo? ¿cuál es corto?</p> <p>Por último, mostramos dos lápices un largo y un corto y realizamos la pregunta ¿Cuál es largo? ¿Cuál es corto?</p> <p>Seleccionamos objetos de casita largos y cortos.</p> <p>Para reforzar la actividad realizamos un juego muy divertido el cual se trata de utilizar los materiales que se solicitó el tren y los vagones, y pedimos a los niños que realicen un tren corto y tren largo en cual lo van a realizar con los vagones, mientras los niños realizar el juego ponemos una canción divertida asimismo estimamos un tiempo determinado para que ellos puedan terminar de realizar su actividad, luego ellos nos mostraran lo que han realizado.</p> <p>En la hoja de aplicación encerraremos los objetos cortos y coloreamos los objetos largos.</p>
CIERRE	<p>Reflexión de la actividad ¿Les gusto la actividad? ¿Qué les pareció la clase? ¿Qué objetos son largos? ¿Qué objetos son cortos?</p>

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se presentaron?
Diferenciar corto largo. Menciona cual es corto cual es largo.	Algunos padres no tuvieron el material solicitado, eso dificulto que los niños no puedan realizar los ejemplos de muchos y pocos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : REAL PACIFICO
- 1.2. Lugar : AV. PACIFICO
- 1.3. Edad : 4 AÑOS
- 1.4. Aula : CONEJITOS
- 1.5. Practicante : DEL RIO RAMIREZ SUJEYLLI YSBELL
- 1.6. Tiempo
- II. Nombre de la Actividad :“MUCHOS-POCOS”

XI. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizara en esta actividad de aprendizaje?
-Solicitar a las madres que preparen los materiales necesarios para la ejecución de nuestra clase - Preparar el PPT del tema de la clase.	2 platos descartables Canicas Tapas

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDAD	EVIDENCIAS	INTRUMENTO DE EVALUACION

MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad. Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar entre muchos y pocos. • Menciona donde hay muchos y pocos 	Escala valorativa
------------	--	--	-------------------

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN:
Enfoque de Derechos	Dialogo y concentración	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.	Los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.

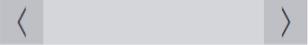
XII. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS
INICIO	<p>Motivación: Solicitamos a cada uno de los niños su cajita sorpresa (caramelos y chupetes) y cantamos la canción:</p> <p style="text-align: center;">“que será, que será Que será lo que tengo aca, Yo no se, yo nose....”</p> <p>Saberes Previos: ¿Qué será lo que se encuentra dentro de la caja sorpresa? ¿Les gusta lo que han descubierto? ¿Habrá iguales cantidades de chupetes y caramelos?</p> <p>Normas de convivencia: Encender los audios en el momento que la miss solicite</p> <p>Propósito: Trabajar la noción muchos –pocos.</p>
DESARROLLO	<p>Se les muestra a los niños la diapositiva acerca de muchos y pocos e indicamos que la cantidad mucho es cuando hay demasiados elementos y pocos cuando hay casi nada, asimismo mostramos ejemplos de muchos y pocos, en las imágenes compartidas donde ellos puedan evidenciar.</p> <p>Solicitamos a los niños los materiales solicitados como las dos bandejas descartables, las canicas y tapitas, asimismo brindamos las indicaciones que coloquen muchos y poco en cada bandeja y puedan reconocer y mostrar a sus demás compañeros el ejemplo de sus nociones muchos. pocos.</p> <p>En la hoja de aplicación los niños tendrán dos conjuntos en los cuales en un conjunto dibujarán muchos elementos y en el otro conjunto pocos elementos.</p>
CIERRE	<p>Reflexión de la actividad ¿Les gusto la actividad? ¿Qué les pareció la clase? ¿Cuándo hay muchos? ¿Cuándo hay pocos?</p>

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se presentaron?
Diferenciar entre muchos y pocos	Algunos padres no tuvieron el material solicitado, eso dificultó que los niños no puedan realizar los ejemplos de muchos y pocos.

12 %

1 Entregado a Universida... 12 % >
Trabajo del estudiante

I. INTRODUCCIÓN

La educación preescolar es el apoyo para el aprendizaje permanente de los estudiantes, por lo que los juegos son estrategias de enseñanzas muy importantes, lo que permite a los alumnos integrarse en la sociedad en la que viven, educarse, establecer conexiones con los demás y comprender las reglas y métodos operativos del mundo al que pertenecen.

Hoy en día el mundo entero se ha visto afectado con este virus COVID19, el cual ha ocasionado el cierre de los colegios en todo el mundo, es por ello que la educación ha cambiado radicalmente con las clases virtuales, ya que ahora las clases se desarrollan de forma remota y en plataformas digitales, con este cambio muchos niños se han visto afectados por la falta de internet, falta de conocimiento de las tics y esto afecta sobre todo a las zonas

Activar Windows