



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE  
MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°136  
QUEROPATA, DISTRITO DE CHAVÍN DE PARIARCA, 2024.**

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

**AUTOR**

**RADA CABRERA, LEVIT GILE  
ORCID:0000-0002-4148-4553**

**ASESOR**

**PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI  
ORCID:0000-0002-0304-2244**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0158-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:10** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Presidente  
**FLORES ARONI BERTHA JUANA** Miembro  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°136 QUEROPATA, DISTRITO DE CHAVÍN DE PARIARCA, 2024.**

**Presentada Por :**  
(4807191127) **RADA CABRERA LEVIT GILE**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
Presidente

**FLORES ARONI BERTHA JUANA**  
Miembro

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Miembro

**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°136 QUEROPATA, DISTRITO DE CHAVÍN DE PARIARCA, 2024. Del (de la) estudiante RADA CABRERA LEVIT GILE, asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 24 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

A Dios padre y la Virgen de Guadalupe  
como también.

A mis padres: Víctor y Victoria

A mi familia y mi hija Adriana que con  
sus consejos sinceros han deseado que  
continúe con mis estudios y lograr  
obtener un anhelo soñado.

Levit Gile

## **Agradecimiento**

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por la formación académica, personal y administrativa. A mi profesor del curso de investigación por las orientaciones dadas y la ayuda profesional durante la realización de tesis.

A la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, representada por sus autoridades. A los profesores y amistades, que con sus conocimientos permitieron lograr mi formación profesional.

## Índice General

Dedicatoria .....	IV
<b>Agradecimiento</b> .....	V
Índice General .....	VI
Lista de tablas.....	VIII
Lista de figuras .....	IX
Resumen .....	X
Abstract .....	XI
<b>I. Planteamiento del problema</b> .....	1
<b>II. “Marco Teórico”</b> .....	3
<b>2.1. “Antecedentes”</b> .....	3
<i>2.1.1. “Internacionales:”</i> .....	3
<i>2.1.2. Nacionales</i> .....	3
<i>2.1.3. Locales</i> .....	4
<b>2.2. “Bases Teóricas”</b> .....	5
<i>2.2.1. Variable independiente: Juegos didácticos</i> .....	5
2.2.1.1. Teorías educativas que aportan al juego.....	5
2.2.1.2. “Definición de juegos didácticos” .....	6
2.2.1.3. “Importancia de los juegos didácticos” .....	7
2.2.1.4. Clasificación del juego .....	7
2.2.1.5. “Dimensiones de la variable juegos didácticos” .....	8
<i>2.2.2. Variable dependiente: “Aprendizaje del área de matemática”</i> .....	9
2.2.2.1. “Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget en el aprendizaje del área de matemática” .....	9
2.2.2.2. Definición de aprendizaje del área de matemática .....	9
2.2.2.3. “Enfoque de resolución de problemas” .....	10
2.2.2.4. Importancia del aprendizaje de las matemáticas .....	10
2.2.2.5. Habilidades cognitivas en el “aprendizaje de las matemáticas” .....	11
2.2.2.6. Dimensión de la variable aprendizaje del área de matemáticas.....	11
<i>2.2.3. “Relación entre juego didáctico y el aprendizaje del área de matemática”</i> .....	12
<b>2.3. Hipótesis</b> .....	13
<b>III. Metodología”</b> .....	14
<b>3.1. “Nivel, tipo y diseño de la investigación”</b> .....	14
<i>3.1.1. “Nivel de Investigación”</i> .....	14
<i>3.1.2. Tipo de estudio</i> .....	14
<i>3.1.3. Diseño de Investigación</i> .....	14
<b>3.2. Población y muestra.</b> .....	15
<i>3.2.1. Técnica de “Muestreo no probabilístico por conveniencia.”</i> .....	15
<i>3.2.2. Población:</i> .....	15
<i>3.2.3. Muestra:</i> .....	15

<b>3.3. Variables. Definición y Operacionalización</b>	16
<b>3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos</b>	19
<b>3.5. “Método de análisis de datos”</b>	21
<b>3.6. Aspectos éticos</b>	21
<b>IV. Resultados</b>	23
<b>4.1. Resultados</b>	23
<b>V. Discusión de resultados</b>	32
<b>VI. Conclusiones</b>	37
<b>VII. Recomendaciones</b>	38
<b>Referencias Bibliográficas</b>	39
Anexos.....	43
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	43
Anexo.2. Instrumento de recolección de datos información.....	50
Anexo 3: Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad u otros).....	52
Fichas técnicas de los instrumentos evaluados por expertos .....	52
Ficha técnica de los instrumentos con descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad .....	64
Anexo 4: Formato De Consentimientos Informado.....	96

## Lista de tablas

<b>Tabla 1</b> Distribución de la población de los niños del nivel inicial de la N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024. ....	15
<b>Tabla 2</b> Distribución de la muestra de los niños del aula 5 años N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca,2024. ....	16
<b>Tabla 3</b> Matriz de operacionalización.....	17
<b>Tabla 4</b> Expertos que validaron los instrumentos.....	20
<b>Tabla 5</b> Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, antes de la aplicación del juego didáctico .....	23
<b>Tabla 6</b> Nivel de aprendizaje del área de matemática durante el desarrollo de las sesiones basadas en juego didácticos .....	25
<b>Tabla 7</b> Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, después de la aplicación del juego didáctico .....	27
<b>Tabla 8</b> Diferencia en el aprendizaje del área de matemática, mediante pretest y posttest .	28
<b>Tabla 9</b> Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk .....	29
<b>Tabla 10</b> Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon .....	30
<b>Tabla 11</b> Estadístico de prueba .....	30

### Lista de figuras

<b>Figura 1</b> Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, antes de la aplicación del juego didáctico .....	23
<b>Figura 2</b> Nivel de aprendizaje del área de matemática durante el desarrollo de las sesiones basadas en juego didácticos .....	26
<b>Figura 3</b> Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, después de la aplicación del juego didáctico .....	27
<b>Figura 4</b> Diferencia en el aprendizaje del área de matemática, mediante pretest y postest	28

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa n°136 Queropata, distrito de Chavín de Parí, 2024. La metodología que se utilizó corresponde con la de una investigación de tipo cualitativa, con un nivel explicativo y diseño pre experimental de pretest y posttest con un solo grupo; para identificar el aprendizaje del área de matemática se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue la guía de observación, el cual se sometió a validez y confiabilidad; se trabajó con una población de 34 niños del nivel inicial y una muestra de 20 niños de 5 años. El resultado más importante fue la verificación de la hipótesis mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon que arrojó como valor de significancia 0,000 que es  $< 0,05$ ; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Concluyendo que la aplicación del taller de juegos didácticos, mejoró significativamente el aprendizaje de la matemática de los niños de cinco años.

**Palabras clave:** aprendizaje, juegos didácticos, matemática

### **Abstract**

The general objective of this research was to determine the influence of didactic games to improve learning in the area of mathematics in 5-year-old children of the educational institution No. 136 Queropata, district of Chavín de Parí, 2024. The methodology used corresponds to that of a qualitative type of research with an explanatory level whose research design was pre-experimental; to identify learning in the area of mathematics, the technique of observation was used and the instrument was the observation guide, which was subjected to validity and reliability; we worked with a population of 34 children of the initial level and a sample of 20 children of 5 years old. The most important result was the verification of the hypothesis by means of the test of the ranges with Wilcoxon sign, which yielded a significance value of 0.000, which is  $< 0.05$ ; therefore, the null hypothesis was rejected and the research hypothesis was accepted. Therefore, it was concluded that the application of the didactic games workshop significantly improved the learning of mathematics of five-year-old children.

**Key words:** learning, didactic games, mathematics.

## I. Planteamiento del problema

Si bien es cierto, son diversos los problemas que, de una u otra manera, afectan el desarrollo de aprendizajes en los niños del nivel inicial; también es cierto que, muchos de ellos pueden ser solucionados, en aula, por los mismos docentes. Sin embargo, existe una realidad latente; y es que, algunos maestros, por la falta de creatividad y capacitación relacionada con la elaboración de diversos materiales didácticos, se muestran desmotivados frente a su gran tarea de enseñar y esto los lleva a mostrar indiferencia y no buscan recursos o materiales didácticos que hagan más eficientes las clases que imparten.

A nivel internacional, es importante hacer referencia a “los resultados de la” evaluación PISA del año 2022, presentados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2023); quien explica que, en comparación con los resultados del 2018, en el 2022 la puntuación media en matemáticas cayó 15 puntos; aun cuando Perú, Colombia, Macao y Qatar han mejorado ligeramente sus resultados. Así mismo, entre sus conclusiones, la OCDE concluye que, en promedio, los estudiantes provenientes de lugares desfavorecidos tienen siete veces más probabilidades de presentar problemas en el dominio de conceptos relacionados al área.

En el Perú, es importante rescatar los resultados de la Evaluación Muestral (EM) realizada en el 2022 por “la oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes” (UMC, 2023) del ministerio de educación; los cuales evidencia que, el 55.1% de los estudiantes de segundo grado se ubicaron en inicio respecto al aprendizaje en matemáticas, el 33.1% en proceso y el 11.8%, en nivel satisfactorio. Además, en el informe se explica que la región con más niños en el nivel inicio en el área fue Loreto con 84.1%, seguido de Ucayali con 74.2%; entre las causas de estos resultados, se puede mencionar la falta de implementación de estrategias didácticas innovadoras.

De igual forma, ya en el plano local, la prueba de matemáticas, de dicha evaluación muestral (UMC, 2023) muestran que en Huánuco el 60.2% de los niños de segundo grado se hallaron en el nivel inicio; una situación que también se refleja en el nivel inicial; y cuyas causas entre otras son que durante el desarrollo de las clases no se promueven nuevas situaciones de aprendizaje mediante el juego, las clases son mecanizadas y muchas veces rutinarias. Frente a la realidad descrita anteriormente, el estudio se plantea como problema de investigación: ¿De qué manera el juego didáctico como estrategia mejora el aprendizaje

en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024?

El estudio encuentra justificación desde miradas diferentes: a nivel teórico, encuentra justificación en lo planteado en la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, en la que se da protagonismo a la interacción social como base del aprendizaje, y en la teoría planteada por Jean Piaget en la que se afirma que a los 5 años las personas se ubican en el periodo preoperacional y el juego es vital importancia. A nivel práctico, se justifica porque proporcionará información respecto a cómo potenciar el aprendizaje del área de matemáticas mediante las actividades lúdicas. Y metodológicamente, aportará un instrumento debidamente validado y confiable que puede ser empleado en futuros estudios, constituyéndose así en un importante antecedente.

El estudio tiene como finalidad determinar cómo los juegos didácticos pueden mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024. Así mismo, los objetivos específicos propuestos son: identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática antes de la aplicación del juego didáctico”; aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática; verificar el aprendizaje del área de matemática después de la aplicación de los juegos didácticos, y finalmente, comparar el aprendizaje en el área de matemática alcanzado mediante el pre y post test.

## II. Marco Teórico

### 2.1. “Antecedentes”

#### 2.1.1. “Internacionales:”

Aduvire et al. (2023) en su artículo de investigación titulado “El rol del juego en la enseñanza de las matemáticas” se propuso como objetivo acopiar información actualizada sobre el rol del juego en “el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas en el” nivel inicial. Siguió la metodología de una investigación bibliográfica, a través de la cual se revisaron diversas fuentes bibliográficas relacionadas con las variables de estudio: enseñanza de las matemáticas y juegos. Obteniendo como resultados que, en la enseñanza de las matemáticas debe estar presente, siempre, el juego como parte de las estrategias que el docente emplea en las clases de matemáticas; otra conclusión importante es que el juego y las matemáticas son dos conceptos que van ligados y están presentes en su cotidianidad; de ahí, la importancia de potenciar su empleo sobre todo en el nivel inicial.

Gallego et al. (2020), en su artículo científico denominado “El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia” se propuso como principal objetivo describir cómo incide el juego empleado como estrategia pedagógica y a su vez verificar cómo se relacionaba con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. Se siguió una metodología de paradigma cualitativo, de enfoque hermenéutico, y de carácter descriptivo; el mismo que se llevó a cabo en tres fases: exploración, focalización y generación información), y profundización; se trabajó con una población de 14 niñas y dos docentes del grado prejardín. Entre las principales conclusiones destacan: hay miembros de la comunidad educativa que consideran el juego como un entretenimiento para los niños; sin embargo, no lo emplean con intencionalidad de aprendizaje concreto; además los juegos deben realizarse de con la realidad del entorno del estudiante, además los juegos deben ser incorporados como parte de sus estrategias de enseñanza aprendizaje de forma creativa, y con mayor incidencia en la enseñanza de aprendizajes lógico matemáticos en los niños de edad preescolar.

#### 2.1.2. Nacionales

Paredes (2021), en Trujillo publicó un estudio titulado “Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N°. 0398 Eduardo Peña Meza Juanjui – 2021”, en el que “tuvo como objetivo general determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años”. El estudio fue cuantitativo, descriptivo, y correlacional; la población fue de 88 niños del nivel

inicial y una muestra de 25 niños de 5 años; se empleó la observación con una lista de cotejo como instrumentos. El coeficiente de correlación Rho de Spearman  $r = 0,71$  determina que existe una relación alta entre las variables.

Díaz (2021) “en su tesis para optar el título” de licenciada, la cual se titula “Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E.I N° 322 Úcupe- Lagunas – 2021” se propuso como objetivo general determinar la relación entre las variables de estudio. La metodología fue cuantitativa, descriptiva y correlacional; la población fue de 82 estudiantes del nivel inicial y la muestra no probabilística de 36 estudiantes de 5 años; la información se recogió mediante la observación y una lista de cotejo como instrumento. Los resultados de la correlación Rho de Spearman  $r = 0,81$  demuestra correlación entre las variables. Concluyendo que, “existen relación moderada entre los Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años”.

“Terrazo et al (2020)” en su tesis de nominada “Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica”, se propuso como objetivo demostrar que al aplicar la metodología de los juegos didácticos mejora el aprendizaje de las nociones matemáticas. Se siguió una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño cuasiexperimental con grupo experimental y grupo control; se trabajó con una muestra no probabilística de 40 niños de 5 años, de los cuales 20 fueron parte del grupo control y 20 del grupo experimental. Los resultados mostraron que, en la prueba de entrada, el 80% del grupo control se ubicó en proceso y el 20% en inicio; respecto al grupo experimental, el 70% del se ubicó en proceso y el 30% en inicio. Después de la aplicación de los juegos didácticos, en la prueba de salida, el 85% del grupo control se ubicó en proceso en cuanto al dominio de nociones matemáticas, el 10% en inicio y el 5% en logro previsto; en cuanto al grupo experimental, el 70% se ubicó en proceso, y el 30% en logro previsto. Por lo tanto, el estudio concluyó que, aplicar los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje influye significativamente en el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños y niñas mencionados.

### **2.1.3. Locales**

Córdova et al. (2023) en su estudio de segunda especialidad denominado “Juegos didácticos y su influencia en la adquisición de las nociones prenuméricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha provincia de Pachitea – Huánuco 2020” buscó determinar la influencia de los juegos Didácticos en la adquisición de las nociones prenuméricas. Siguió una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo y de diseño

cuasiexperimental; la población muestral de 40 estudiantes del nivel inicial, (20 del grupo control y 20 del grupo experimental); la técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejo. Los resultados de la prueba T de Student  $t = 10,72$ , el cual se ubica en la zona de rechazo permiten aceptar la hipótesis alterna; por lo que se concluye que, si se aplica el programa “juegos didácticos” se mejora la adquisición de nociones prenuméricas de los niños y niñas de inicial 5 años.

Ortiz (2022) en su estudio para optar el título de licenciada denominado “Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años I.E.I. N° 470 San Jerónimo de Chonta-Huánuco, 2022” buscó determinar cómo se relacionan las variables de estudio. Siguió una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño descriptivo correlacional; la población estuvo constituida por 34 estudiantes del nivel inicial y una muestra de 20 niños de 5 años; se empleó la técnica de la observación con una lista de cotejo como instrumento. El coeficiente de la correlación Rho de Spearman fue  $r = 0,757$  por lo que se concluyó que existe relación moderada entre los Juegos Didácticos y el Aprendizaje en el área de Matemática.

Margarín (2021) en su estudio de licenciatura titulado “Aplicación de material reciclado en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de 5 años del área de matemáticas en la institución educativa N° 437 de Huacrachuco, provincia del Marañón - Huánuco, Año – 2021” buscó determinar si la aplicación de material reciclado favorece el aprendizaje de las matemáticas. Siguió una metodología de cualitativo, tipo explicativa, y diseño pre experimental; la población fue de 113 niños del nivel inicial y la muestra de 18 niños de 5 años; de quienes se recogió información mediante la técnica de la observación y el instrumento lista de cotejo. Los resultados muestran que, en el pre test, logro el 44 %t de los niños se ubicó en un nivel de logro y posteriormente; en el postest, el 56% se ubicó en el nivel alto; además y la significancia obtenida de la prueba de muestras emparejadas fue 0.00 menor que 0,05 %, por lo que, se aceptó la hipótesis alterna; por lo que se concluyó que, la aplicación de material reciclado mejora significativamente el desarrollo del aprendizaje.

## **2.2. “Bases Teóricas”**

### **2.2.1. Variable independiente: Juegos didácticos**

#### **2.2.1.1. Teorías educativas que aportan al juego**

##### **a. Teoría estructuralista del juego de Jean Piaget**

De acuerdo con Piaget, el juego cumple un rol fundamental en el desarrollo del pensamiento lógico y en el fortalecimiento de aprendizajes significativos; por lo que es

importante que el maestro lo incluya como parte de sus estrategias de enseñanza aprendizaje, sobre aquellos en los que el niño pueda manipular objetos y representar roles (Osorio, 2020).

Piaget también manifiesta que, “los procesos de asimilación y acomodación favorecen el aprendizaje de los niños”; y define la asimilación como la forma en que nos encontramos con los estímulos externos, es la transformación de la conducta individual al medio, mientras que la adaptación significa la modificación del plan mental, el cambio del sujeto hacia la respuesta a las necesidades del medio. La asimilación y la acomodación permiten la reorganización del aprendizaje y trae como resultado el equilibrio que regula la relación entre ambos (Alonso, 2021).

De acuerdo con Ramírez (2023), Piaget explica que las etapas del desarrollo de la mente del hombre están relacionadas con las estructuras principales del juego; es decir, el juego es un simple ejercicio (similar al animal), los juegos simbólicos (abstractos y ficticios) y los juegos reglados (colectivos, resultados de acuerdos colectivos).

#### **b. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky**

Valdiviezo (2020) explica que, para Vygotski el juego constituye un proceso reconstructivo por el que los niños reproducen las interacciones de la población adulta; es decir asumiendo diversos roles. Para Vygotski el niño aprende a socializar a partir de la actividad lúdica simbólica individualizada, en la que el niño desagrega una cosa u objeto de lo que significa.

Según esta teoría, los adultos y los compañeros representan el más grande grupo de apoyo para que el niño dirija y organice su aprendizaje. Esta orientación es efectiva porque ofrece al niño una ayuda para avanzar a la zona de desarrollo proximal (ZDP); entendida esta como una grieta entre lo que los niños ya conocen o saben hacer y lo que podrían lograr por sí solos (Regader, 2024),

##### **2.2.1.2. “Definición de juegos didácticos”**

El juego se entiende como la interacción mediante la cual el individuo/jugador pretende alcanzar una (Huizinga, 2022).

Por otro lado, Prior (2020) define los juegos didácticos como actividades que estimulan diversos aprendizajes, de forma sencilla y lúdica; por lo cual, muchos autores señalan a los juegos como una herramienta esencial aplicable a diferentes etapas de la formación del educando.

Así mismo, Revolledo (2022) explica que el juego permite al niño exteriorizar su mundo interior, sus deseos, y fantasías alberga; de tal manera que, funciona como un catalizador de sus emociones y deseos internos, permitiéndole realizar acciones que de otra manera no podría.

El juego didáctico es una estrategia metodológica que puede ser aplicada en diversos ámbitos y etapas educativas; sin embargo, no es muy aplicado, entre otras razones, porque muchos docentes desconocen y no se han capacitado en la didáctica que les permita aprovecharlo y cambiar sus prácticas convencionales (Higueras y Molina, 2020).

### **2.2.1.3. “Importancia de los juegos didácticos”**

Siguiendo a Pérez (2021) se puede mencionar los siguientes beneficios que hacen importante el trabajo con juegos didácticos:

- Favorece, en los niños, su desarrollo integral y el aprendizaje en diversas esferas
- Potencia su imaginación.
- Promueven la exploración del medio ambiente en el que se desenvuelven.
- Promueven la expresión de su visión particular del mundo.
- Favorece el desarrollo de la “creatividad a través del lenguaje oral y corporal”
- Promueve “el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras” que toman de la interacción con sus pares y con adultos cercanos.
- Promueve la capacidad de planificación, organización, y relación con los demás.
- Mejora el lenguaje, y promueve el desarrollo de diversas destrezas.
- Ayuda a sobrellevar el estrés.

En general, lo que propone Pérez (2021) es que trabajar con juegos didácticos se convierte en una oportunidad no solo para divertirse, sino, sobre todo, para enriquecer el cerebro, el cuerpo y la vida del niño.

### **2.2.1.4. Clasificación del juego**

Según el MINEDU (2016) clasifica a los juegos de la siguiente manera:

#### **a. Juegos motores:**

El juego es una divertida exploración diseñada para poner a prueba las funciones motoras en todas sus capacidades. Este juego, permite a los niños descubrirse a sí mismos, les facilita medir sus habilidades, explorar su entorno, explorar a otros niños y objetos a su alrededor, obligándolos a participar en su juego

**b. Juegos cognitivos:**

Son muchos los tipos de juegos que apoyan grandemente el desarrollo cognitivo humano. Entre los que pueden mencionarse: Juegos de movimiento incluyendo juegos de construcción, juego de descubrimiento, juegos de atención y memoria, juegos de imaginación y juegos de lenguaje.

**c. Juegos sociales:**

Muchos juegos grupales facilitan las relaciones con otros niños, lo que favorece su socialización y aceptación en el grupo social. Por tanto, los juegos, reglas y juegos cooperativos simbólicos o ficcionales, por sus características intrínsecas, son fundamentales en la socialización del niño.

**d. Juegos afectivos-emocionales:**

El juego de roles puede ayudar a tu hijo a aceptar y dominar ciertas situaciones personales o manifestar sus deseos tanto conscientes como inconscientes, así como probar diferentes soluciones a un conflicto en particular. Los juegos de autoestima son juegos que ayudan a que una persona se sienta feliz con quien es y se acepte a sí misma.

**2.2.1.5. “Dimensiones de la variable juegos didácticos”**

**a. Planificación del juego**

Es un proceso basado en juegos para organizar equipos heterogéneos; se deben especificar las acciones a realizar por cada grupo, elegir un coordinador y secretario para cada grupo, así como la forma de participación para cada miembro.

**b. Ejecución del juego**

En esta etapa, el juego se basa de acuerdo con el objetivo establecido. El desempeño de los estudiantes debe ser observado y registrado. Junto con los estudiantes también se deben explicar la importancia de los juegos para resolver problemas matemáticos.

**c. Evaluación del juego**

En esta etapa se corrigen los errores y se forman en el niño conocimientos, actitudes y habilidades. Además, se analiza el cumplimiento de las reglas del juego, así como se evalúa el desempeño de cada participante y, por último, se evalúa la participación de cada niño en el juego educativo (García, 2007)

## **2.2.2. Variable dependiente: “Aprendizaje del área de matemática”**

### **2.2.2.1. “Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget en el aprendizaje del área de matemática”**

La UNIR (2021), expone que Piaget, a través de su teoría, busca explicar cómo el niño va adquiriendo y reestructurando sus conocimientos, habilidades y destrezas a partir de la interacción activa y constante con el mundo que le rodea; de tal manera que sus estructuras cognitivas se van haciendo más complejas; desde que el niño va asignando un significado a la realidad que conoce y puede construir su propio conocimiento. En este proceso, Piaget propone cuatro estadios:

- a. Periodo sensoriomotor (de 0 a 2 años).** Se caracteriza porque ellos niños interactúan con su medio valiéndose de sus reflejos innatos; los cuales va modificando y perfeccionando poco a poco; a través del ensayo y error con una intención exploradora; además, logra la capacidad de anticiparse a los hechos.
- b. “Periodo preoperatorio” (de 2 a 7 años).** El niño es capaz de representar su entorno, y de crear imágenes mentales de lo que observa; por otro lado, imita o copia las acciones de los adultos y sus pares. en esta etapa es característico el juego simbólico; además, los niños, van mejorando sus competencias lingüísticas.
- c. “Periodo de las operaciones concretas (de 8 a 12 años)”.** El niño empieza a inferir sobre los sucesos y realidades; debido a que los conocimientos previos han adquirido una organización más compleja.
- d. “Periodo de las operaciones formales” (de 12 a 16 años).** En esta etapa, el adolescente realiza un razonamiento hipotético deductivo; por otro lado, esta etapa se caracteriza también por la metacognición; es decir, desarrolla la capacidad de reflexionar sobre su propio razonamiento.

### **2.2.2.2. Definición de aprendizaje del área de matemática**

El pensamiento lógico-matemático es una actividad intelectual, pero antes de que los niños puedan asimilarlo como tal, debe ser pre procesado en la etapa preescolar. Por ello, en este periodo los niños aprenden a clasificar, contar y comprender los números. Gracias a ello, pueden tener el orden mental abstracto específico necesario para las actividades intelectuales en matemáticas.

Asumiendo la definición del MINEDU (2016), esta es un producto cultural que es dinámico, cambiante, y que constantemente se desarrolla y reajusta; y cuyas actividades están orientadas a “resolver problemas a partir de situaciones” que constituyen acontecimientos significativos.

Westreicher (2021) manifiesta que las matemáticas son una herramienta que permite, a quienes la dominan, comprender la manera en cómo está diseñado el universo , lo que les permite resolver problemas, de índole académico y, también, cotidianos.

Así mismo, se pueden definir las matemáticas son una colectividad de conocimientos que va progresando continuamente y que tiene como principal función describir el mundo al lograr resolver problemas prácticos, y al interactuar con otros conocimientos (Universidad Espíritu Santo, 2022)

### **2.2.2.3. Enfoque de resolución de problemas**

Según el MINEDU (2016) el enfoque de resolución de problemas da sentido a la educación matemática, y persigue como finalidad que los niños se comporten y dominen un pensamiento matemático al resolver problemas en diversos contextos. De igual manera, este enfoque orienta la metodología de trabajo del maestro buscando movilizar el desarrollo de las competencias y las capacidades matemáticas propiciando relacionar las experiencias, los conceptos, los procedimientos y las representaciones matemáticas.

### **2.2.2.4.Importancia del aprendizaje de las matemáticas**

La Universidad Espíritu Santo (2022) explica que, las matemáticas son importantes por las siguientes razones:

- Facilitan y ordenan la vida de las personas evitando situaciones caóticas y confusas.
- Promueven el “desarrollo de habilidades como: la creatividad”, la capacidad de razonar, “la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la capacidad” de comunicarse de manera efectiva.
- Promueven el desarrollo intelectual de los niños.
- Ayudan a los niños a pensar de manera lógica, a razonar de forma ordenada y a prepararse para desarrollar el pensamiento, la crítica y la abstracción.
- Promueven el afianzamiento de actitudes y valores que serán la base de sus fundamentos.

- Permiten sentir mayor seguridad al proceder y sentir mayor confianza frente los resultados que se obtengan.
- Crean predisposición al emprendimiento de acciones que solucionen los problemas a los que se enfrentan.

#### **2.2.2.5. Habilidades cognitivas en el “aprendizaje de las matemáticas”**

De acuerdo con el MINEDU (2020) el aprendizaje de las matemáticas promueve y refuerza desarrollo las siguientes habilidades:

- Desarrollo de la percepción.** Definida como un proceso que orientado a la organización e interpretación de información que se recibe sensorialmente. Esto les permite, a partir de la manipulación y la exploración, aprehender las propiedades de los objetos. Esta habilidad se desarrolla de los tres a siete años, y es fundamental para lograr las competencias matemáticas.
- La comparación.** Se requiere poner en práctica la observación para poder identificar las características de los objetos, y así establecer relaciones de semejanzas y diferencias entre estos. Así mismo, se enriquece el vocabulario y los niveles de comprensión a partir de la verbalización de las relaciones de comparación que se pueden generar.
- Establecer relaciones.** A partir del proceso de comparación, el niño será capaz de vincular, a nivel de pensamiento, características de diversos objetos, situaciones, en un contexto particular.; además podrá establecer relaciones de equivalencia, pertenencia, cantidad mayor o menor, etc.
- La representación.** Es la habilidad que permite a los niños la resolución de problemas matemáticos u otros a partir de la transformación de un concepto abstracto en concreto; a través de imágenes, símbolos, palabras, gráficos, etc. De esa forma pueden conectar lo que aprenden e interpretar una idea.

#### **2.2.2.6. Dimensión de la variable aprendizaje del área de matemáticas**

- Resolver problemas de cantidad.** Este progreso se manifiesta en el entusiasmo que muestran los niños al investigar los objetos que los rodean y al descubrir diferentes características como la forma, el color, el tamaño y el peso. A partir de estas observaciones, los niños pueden establecer conexiones que les facilitan comparar, agrupar, organizar, quitar, añadir y contar usando diversos criterios. Todo esto les

ayuda a resolver problemas relacionados con el concepto de cantidad.

- b. **“Resolución de problemas de forma movimiento y localización”.** Esta competencia se evidencia en la exploración que hacen los niños, de su cuerpo, de sus posibilidades, de desplazamiento, y explorar con objetos de su entorno. A través de los sentidos perciben información del entorno y pueden notar si algún objeto cambia de posición; desarrollando así nociones espaciales.
- c. **Razonamiento y demostración.** Se evidencia cuando el niño puede orientarse a un enunciado-objetivo específico, y cambiar su valor epistémico dentro de un campo de conocimientos dado.

### ***2.2.3. “Relación entre juego didáctico y el aprendizaje del área de matemática”***

Desde el punto de vista social, el juego siempre ha sido visto como mera diversión o y entretenimiento, e incluso en algunas ocasiones como una situación en la que los niños pierden el tiempo. Sin embargo, académicamente, los juegos han favorecido en diversas situaciones el aprendizaje significativos; logrando el desarrollo de competencias y habilidades sociales (Gallego et al., 2020). Es por ello que, sobre todo en el nivel inicial, el juego se ha convertido en una estrategia enriquecedora porque contribuye al logro de grandes aprendizajes.

Es una realidad preocupante una serie de mitos que existen entorno a la enseñanza aprendizaje de las matemáticas; y es que se tiene la visión de la matemática como una ciencia rígida, aburrida, mecánica, y difícil. Una forma de cambiar esta visión de las matemáticas es incluyendo el juego dentro de las estrategias que emplee el maestro. Gallego et al. (2020) manifiesta que el juego puede facilitar la enseñanza de diversas nociones lógico-matemáticas. El dominio del conocimiento lógico-matemático comienza con habilidades sensomotoras, luego se vuelve intuitivo y finalmente se convierte en lógico. En otras palabras, desde su nacimiento, los niños atraviesan diversas etapas de desarrollo que promueven su maduración intelectual.

### **2.3. Hipótesis**

#### **Hipótesis General:**

El juego didáctico como estrategia influye significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

#### **Hipótesis estadística**

**Ho:** El juego didáctico como estrategia no influye significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

**Ha:** El juego didáctico como estrategia influye significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

### III. Metodología”

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

##### 3.1.1. “Nivel de Investigación”

Esta investigación se llevó a cabo a un nivel explicativo. Según Polanía et al. (2020), este tipo de estudio tiene como objetivo esclarecer fenómenos y descubrir sus causas, así como comprender su estructura y los factores involucrados. En este caso, se explicó cómo los juegos didácticos influyen en el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 de Queropata, en el distrito de Chavín De Pariarca.

##### 3.1.2. Tipo de estudio

Esta investigación fue de tipo cuantitativo, dado que se recolectaron datos numéricos sobre la variable de aprendizaje en el área de matemáticas para su posterior procesamiento. Los estudios cuantitativos se enfocan principalmente en aspectos observables y medibles, utilizando una metodología basada en la experiencia, el análisis y las pruebas estadísticas de los datos (Polanía et al., 2020). En este estudio, se observó y cuantificó el aprendizaje de las matemáticas, tanto antes como después de la aplicación de juegos didácticos, mediante estadísticas descriptivas e inferenciales.

##### 3.1.3. Diseño de Investigación

La investigación fue de tipo experimental, específicamente preexperimental con preprueba y posprueba en un solo grupo, y de corte transversal. Según Polanía et al. (2020), estos estudios comienzan con la medición inicial de la variable dependiente (pretest), seguida de la intervención o aplicación de la variable independiente, y concluyen con una nueva medición de la variable dependiente (posttest). En esta investigación, se evaluó el aprendizaje de las matemáticas con un pretest, luego se aplicaron los juegos didácticos como variable independiente, y finalmente se realizó una nueva medición del aprendizaje de las matemáticas para comparar los resultados con la evaluación inicial e identificar si hubo cambios significativos.

El esquema del diseño fue:

**G.E.**                      **O<sub>1</sub>**                      **X**                      **O<sub>2</sub>**

Donde:

**G.E.:** Muestra de estudio de 20 niños y niñas de 5 años

**O<sub>1</sub>:** Representa el pretest aplicado a la muestra para medir el aprendizaje de las matemáticas

**X;** Variable Independiente: juegos didácticos como estrategia

**O2:** Representa el postest aplicado a la muestra para medir el aprendizaje de las matemáticas

### **3.2. Población y muestra.**

#### **3.2.1. Técnica de “Muestreo no probabilístico por conveniencia.”**

La muestra fue seleccionada de manera intencionada y por conveniencia; pues, fue la única sección a la que se tendrá. Polanía (2020) explica que este tipo de muestreo, los individuos que formarán parte de la muestra se eligen a criterio del investigador.

#### **3.2.2. Población:**

Según lo expuesto por Supo (2023), esta se define como el grupo de unidades de estudio que son de interés para el investigador debido a que poseen las características que se desean medir. En esta investigación, la muestra estuvo compuesta por los estudiantes de inicial de la I.E. N° 136, que suman un total de 34 niños, distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 1**

*Distribución de la población de niños del nivel inicial de la N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.*

<b>Nivel</b>	<b>Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>Inicial</b>	3 años	1	3	4
	4 años	5	4	9
	5 años	12	8	20
<b>Total</b>		18	15	34

*Nota:* Nomina de matrícula del nivel inicial 2024

#### **“Criterios de inclusión Exclusión”**

##### **“Criterio de inclusión”**

- Estar matriculados en el año lectivo.
- Asistencia regular a las sesiones de aprendizaje

##### **“Criterios de exclusión”**

- Niños matriculados cuyos padres no firman el consentimiento informado

#### **3.2.3. Muestra:**

Una muestra se define como el conjunto de elementos, en cantidad suficientes para garantizar que los datos recogidos de ella avalen la existencia de las mismas características de la población (Polanía et al., 2020). En este estudio se conformó por 20 niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial, quienes se distribuyen de la siguiente manera:

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de niños del aula 5 años N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.*

Nivel	Sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	5 años	12	8	20

**NOTA:** Nomina de matrícula del nivel inicial aula de 5 años, 2024

### **3.3. Variables. Definición y Operacionalización**

**Juego didáctico:** actividades que estimulan diversos aprendizajes en los niños de manera simple y lúdica (Prior, 2020).

**Aprendizaje del área de matemáticas:** Colectividad de conocimientos que va progresando continuamente y que tiene como principal función describir el mundo al lograr resolver problemas prácticos, y al interactuar con otros conocimientos (Universidad Espíritu Santo, 2022)

**Tabla 3**

*“Matriz de operacionalización”*

“VARIABLE”	“DEFINICIÓN OPERACIONAL”	“DIMENSIONES”	INDICADORES/ DESEMPEÑO	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Juego Didáctico	Para Prior (2020) son actividades que estimulan diversos aprendizajes en los niños de manera simple y lúdica; lo cual se demuestra, en la investigación, a través de 15 sesiones con la finalidad de mejorar el aprendizaje de área de matemática.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta la sesión relacionada a los Juegos didácticos</li> <li>• Señala el área que integra los juegos didácticos</li> <li>• Indica el tiempo de la sesión de juegos didácticos</li> <li>• Delimita el propósito de aprendizaje de los juegos didácticos</li> </ul>	<b>Nominal</b> Si No	
		Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indica los momentos pedagógicos del área de matemática</li> <li>• Participa activamente en el juego</li> <li>• Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos didácticos.</li> <li>• Utiliza un lenguaje matemático</li> <li>• Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juego didáctico.</li> </ul>		
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplican el juego didáctico a otras situaciones planteadas por la docente</li> </ul>		
Aprendizaje del área de matemática	Se define como el conjunto de conocimientos o saberes que de forma progresiva se van adquiriendo para hacer frente a problemas prácticos (Universidad Espiritu Santo,	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara y agrupa las cosas con facilidad.</li> <li>• Reparte los materiales en igualdad para todos.</li> <li>• Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos</li> <li>• Cuenta hasta diez con facilidad.</li> <li>• Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera</li> <li>• Identifica posiciones y cantidades.</li> </ul>	<b>Ordinal</b> Siempre A veces Nunca	Inicio Proceso Logro Esperado
		Razonamiento y demostración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa secuencias</li> <li>• Reconoce figuras iguales</li> <li>• Reconoce figuras diferentes</li> <li>• Reconoce la figura que falta</li> </ul>		

<p>2022); en este caso referidos a problemas de cantidad, razonamiento y demostración, y de forma, movimiento y localización.</p>	<p>Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.</li> <li>• Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.</li> <li>• Ubica fácilmente objetos del entorno.</li> <li>. Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.</li> <li>• Encesta una pelota de diferentes formas.</li> </ul>
---	--	--

---

### **3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos**

#### **3.4.1. Técnica de recolección de datos: Observación**

La técnica utilizada para la recopilación de información fue la observación, la cual, según Polanía et al. (2020), se basa en la percepción directa de hechos o acontecimientos para extraer información relevante. En esta investigación, se empleó para evaluar el aprendizaje de las matemáticas a través de un pretest y un postest.

#### **3.4.2. Instrumento de recolección de datos: lista de cotejo y guía de observación**

Fueron dos los instrumentos que se empleen para el registro de la información: una guía de observación y una lista de cotejo.

**Guía de observación:** Pérez y Merino (2021) la definen como un instrumento que favorece el encause de la observación de ciertos fenómenos; la cual, generalmente, tiene una estructura basada en columnas que favorecen la organización de los datos recogidos. En este caso, se utilizó para recolectar los datos de la variable dependiente: Aprendizaje del área de matemática, como pretest y postest.

**La lista de cotejo:** de acuerdo con Polanía et al. (2020) es un instrumento estructurado que permite el registro de la existencia o no de los criterios preestablecidos; el cual se caracteriza por ser dicotómica pues tiene dos alternativas: si, no; lo logra, no lo logra. En este caso se utilizó para recopilar datos de la variable independiente: juegos didácticos como estrategia, durante el desarrollo de las sesiones.

##### **3.4.2.1. Validación del instrumento**

Ambos instrumentos se validaron mediante la técnica de juicios de expertos, un método que busca la concordancia de un grupo de expertos; quienes hacen una valoración, de forma individual, del instrumento, por cada dimensión e ítem. Dicha concordancia determina si los ítems necesitan ser modificados, deben ser adaptados, eliminados o se mantienen (Polanía et al., 2020). En esta investigación se recurrió al juicio de tres expertos conocedores del tema a investigar y experto en metodología de la investigación; en cuanto a la variable dependiente aprendizaje en el área de matemática, la guía de observación validada está conformada por 15 ítems; mientras que la lista de cotejo para evaluar los juegos didácticos que se desarrollaron en cada sesión está conformada por 9 ítems. Los expertos validadores son quienes se detallan a continuación:

**Tabla 4***Expertos que validaron los instrumentos*

N°	Experto	Resultado
1	Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo	Aplicable
2	Mgtr. Yanira Lisset Uceda Bayona	Aplicable
3	Lic. zally Nathaly Valenzuela Borja	Aplicable

**Confiabilidad del instrumento**

La confiabilidad del instrumento se determinó mediante el coeficiente de Alpha de Cronbach. Según Polanía et al. (2020) el coeficiente obtiene a partir de la suma de las varianzas de los ítems individuales y la suma de las varianzas de cada persona evaluada (individuos que respondieron al instrumento); siendo la varianza una medida de la distancia entre los valores reales y esperados. Los rangos para determinar la confiabilidad son como se detallan a continuación: 0.53 o “menos, confiabilidad nula; 0.54 a 0.59, confiabilidad baja; 0.60 a 0.65, confiable; 0.66 a 0.71, muy confiable; 0.72 a 0.99, excelente confiabilidad”, y 1, confiabilidad perfecta. En este caso, el resultado de este coeficiente fue 0.79; lo que indica una excelente confiabilidad.

**Cuadro 1:** *Escala de calificación según MINEDU para el nivel inicial*

ESCALA DE CALIFICACIÓN NIVEL INICIAL		
DESCRIPCIÓN		
<b>A</b>	<b>“Logro Esperado ”</b>	“Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.”
<b>B</b>	<b>“En proceso”</b>	“Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.”
<b>C</b>	<b>“En inicio”</b>	“Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.”

*Nota:* Escala de Calificación de los Aprendizajes en EBR. Nivel Inicial.

### 3.5. “Método de análisis de datos”

Primero se aplicó una prueba piloto a los niños con las mismas características que la muestra. Para validar la confiabilidad del instrumento se procedió a tabular los datos. Luego de ello en el día programado se aplicó el pretest a los niños de 5 años; una vez obtenidos los datos se procedió a procesarlos; asimismo, se desarrollaron las sesiones en las fechas programadas, y posteriormente, se procedió con la aplicación del postest.

El siguiente paso implicó el análisis estadístico de los datos, que se recogieron, mediante el software SPSS versión 27; en cuanto al análisis descriptivo, estos se agruparon en tablas y gráficos de barra; y respecto al análisis inferencial; se empleó la estadística no paramétrica, específicamente la prueba de los rangos con signo de Wicolxon para la contrastación de la hipótesis, es decir, para verificar si se aceptaban o se rechazaban las hipótesis de investigación.

### 3.6. Aspectos éticos

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote establece en el artículo 5, capítulo III de su reglamento de integridad científica V001 2024 (ULADECH, 2024), los principios éticos que guían las actividades de investigación. Estos principios son:

**Respeto y protección de los derechos de los participantes:** Este principio incluye la dignidad, privacidad y diversidad cultural. En esta investigación, se aseguró el respeto a estos tres aspectos en todo momento.

**Cuidado del medio ambiente:** Aunque la investigación no implicó trabajo directo con la naturaleza o especies específicas, se mantuvo un enfoque en el cuidado ambiental durante la aplicación de los instrumentos y el desarrollo de las sesiones.

**Libre participación voluntaria:** Los participantes deben estar informados sobre los propósitos y objetivos de la investigación para que puedan expresar su consentimiento libre y explícito. En este estudio, los padres fueron informados sobre los propósitos y objetivos de la investigación en la que participaron sus hijos y también sobre los resultados obtenidos.

**Beneficencia y no maleficencia:** Este principio busca asegurar el bienestar de los participantes, evitando causar daño, minimizando posibles efectos adversos y maximizando los beneficios. La investigación se centró en asegurar el bienestar de los participantes, especialmente en su aprendizaje de matemáticas mediante juegos didácticos.

Integridad y honestidad: Este principio promueve la objetividad, imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación. En este estudio, se manejaron los datos de manera real y sin manipulación, respetando las ideas de otros autores mediante las normas de citación correspondientes.

**Justicia:** Este principio aboga por un juicio razonable y equilibrado, que permita tomar precauciones y limitar sesgos, garantizando un trato equitativo para todos los participantes. La investigación demostró un trato justo, equitativo e igualitario durante la aplicación del pretest y postest, así como durante las sesiones desarrolladas.

## IV. Resultados

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Resultados descriptivos

**Objetivo Específico 1:** Identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.

**Tabla 5**

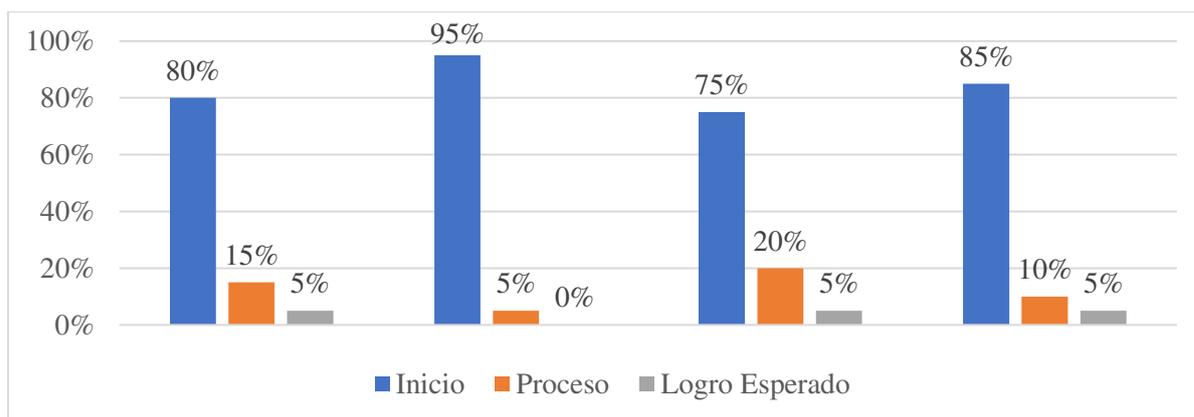
*Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, antes de la aplicación del juego didáctico*

Nivel	Resolución de problemas		Razonamiento y demostración		Resolución de problemas de forma, movimiento y localización		Aprendizaje en el área de matemática	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	16	80%	19	95%	15	75%	17	85%
Proceso	3	15%	1	5%	4	20%	2	10%
Logro Esperado	1	5%	0	0%	1	5%	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Datos Obtenidos mediante lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

**Figura 1**

*Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, antes de la aplicación del juego didáctico*



*Nota:* Datos Obtenidos mediante lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

En la tabla 5 y la figura 1 se muestra el nivel de aprendizaje en matemáticas antes de implementar el juego didáctico como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, en 2024. Los datos indican que, en la dimensión de resolución de problemas, el 80% de los niños se encontraba en el nivel de inicio, el 15% en el nivel de proceso y el 5% en el nivel de logro esperado. En la dimensión de razonamiento y demostración, el 95% estaba en el nivel de inicio y el 5% en el nivel de proceso. Finalmente, en la dimensión de resolución de problemas relacionados con forma, movimiento y localización, el 75% se encontraba en el nivel de inicio, el 20% en el nivel de proceso y el 5% en el nivel de logro esperado. Globalmente, se observa que el 83% de los niños estaban en el nivel de inicio, el 13% en el nivel de proceso y el 3% en el nivel de logro esperado.

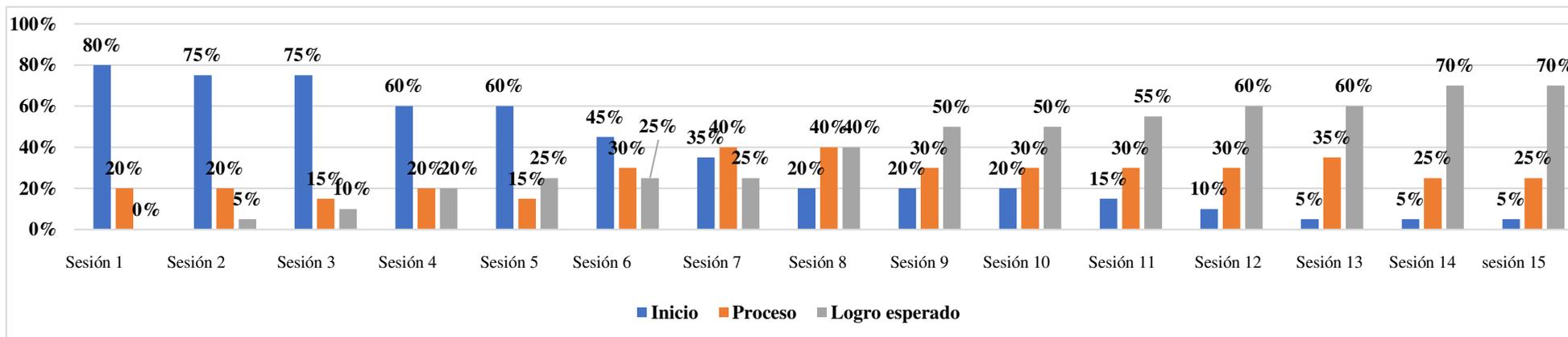
**Objetivo Específico 2:** Aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.

**Tabla 6** Nivel de aprendizaje del área de matemática durante el desarrollo de las sesiones basadas en juego didácticos

Niveles de logro de aprendizaje	Sesión N° 01		Sesión N° 02		Sesión N° 03		Sesión N° 04		Sesión N° 05		Sesión N° 06		Sesión N° 07		Sesión N° 08		Sesión N° 09		Sesión N° 10		Sesión N° 11		Sesión N° 12		Sesión N° 13		Sesión N° 14		Sesión N° 15	
	fi	%																												
<b>Inicio</b>	16	80	15	75	15	75	12	60	12	60	9	45	7	35	4	20	4	20	4	20	3	15	2	10	1	5	1	5	1	5
<b>Proceso</b>	4	20	4	20	3	15	4	20	3	15	6	30	8	40	8	40	6	30	6	30	6	30	7	35	5	25	5	25		
<b>Logro Esperado</b>	0	0	1	5	2	10	4	20	5	25	5	25	5	25	8	40	10	50	10	50	11	55	12	60	12	60	14	70	14	70
Total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

*Nota:* Datos obtenidos mediante guía de observación aplicada durante el desarrollo de las sesiones

**Figura 2** Nivel de aprendizaje del área de matemática durante el desarrollo de las sesiones basadas en juego didácticos



*Nota:* Datos obtenidos mediante guía de observación aplicada durante el desarrollo de las sesiones

En la tabla 6 y la figura 2 se muestra cómo los niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, en 2024 mejoran su nivel de comprensión lectora mediante el uso de juegos didácticos. En la sesión 1, el 80% de los niños se encontraba en el nivel de inicio y el 20% en el nivel de proceso. A partir de la sesión 8, se observa un notable progreso: el 40% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, otro 40% estaba en el nivel de proceso y el 20% en el nivel de inicio. En la última sesión, las mejorías son significativas, con el 70% de los niños en el nivel de logro esperado, el 25% en el nivel de proceso y solo el 5% en el nivel de inicio.

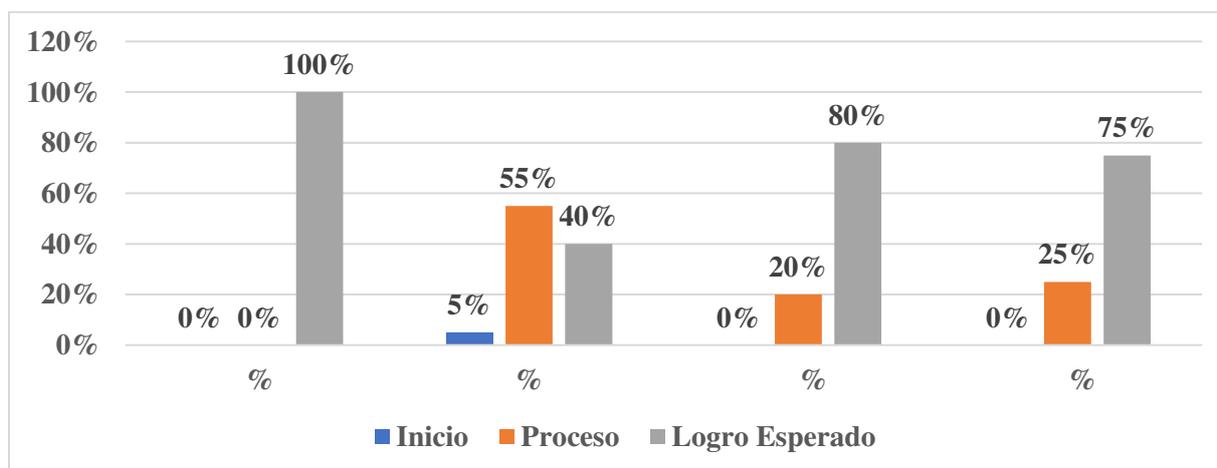
**Objetivo Específico 3:** Verificar el aprendizaje del área de matemática después de la aplicación de los juegos didácticos en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.

**Tabla 7** Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, después de la aplicación del juego didáctico

Nivel	Resolución de problemas		Razonamiento y demostración		Resolución de problemas de forma, movimiento y localización		Aprendizaje en el área de matemática	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	0	0%	1	5%	0	0%	0	0%
Proceso	0	0%	11	55%	4	20%	5	25%
Logro Esperado	20	100%	8	40%	16	80%	15	75%
<b>Total</b>	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

*Nota:* Datos Obtenidos mediante lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

**Figura 3** Nivel de aprendizaje del área de matemática y por dimensiones, después de la aplicación del juego didáctico



*Nota:* Datos Obtenidos mediante lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

En la Tabla 7 y Figura 3 observamos el nivel de aprendizaje en el campo de las matemáticas luego de aplicar juegos didácticos como estrategia a niños de 5 años de la Institución Educativa No. 136 Queropata, Distrito Chavín de Pariarca, 2024. Esto nos muestra que estamos al 100% al nivel de logro en lo que respecta al aspecto de resolución de problemas. En cuanto a los aspectos de discusión y demostración, el 55% se encuentra en nivel de proceso, el 5% en etapa inicial y el 40% en nivel logro esperado. Finalmente, en las dimensiones donde

se resuelven problemas de forma, movimiento y posición, el 80% se encuentra en nivel de logro esperado y el 20% está en proceso. A nivel global, el 75% de los niños se encontraban en el nivel de logro esperado y el 25% en la etapa de proceso en el aprendizaje en matemáticas.

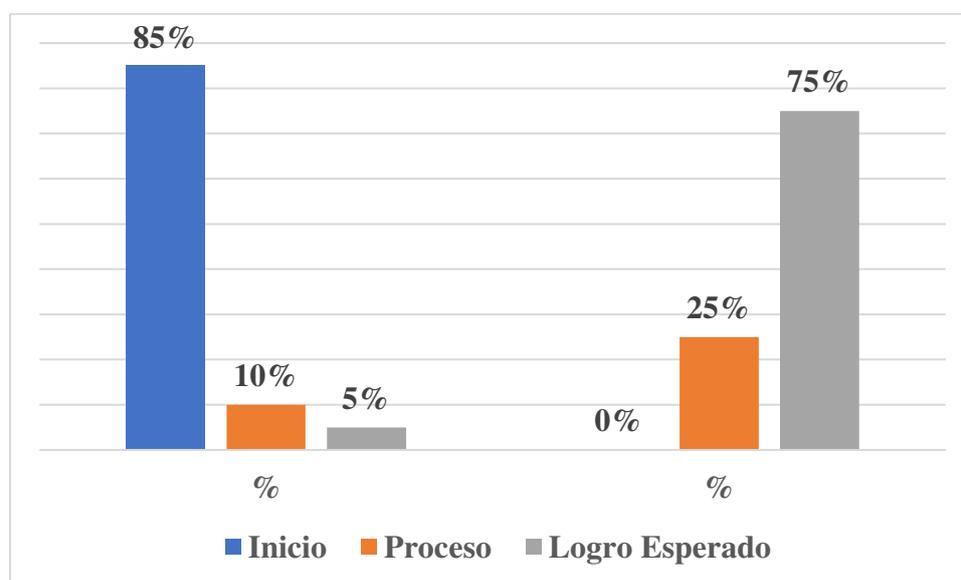
**Objetivo Específico 4:** Comparar el aprendizaje en el área de matemática alcanzado mediante el pre y post test en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.

**Tabla 8** Diferencia en el aprendizaje del área de matemática, mediante pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Inicio	17	85%	0	0%
Proceso	2	10%	5	25%
Logro Esperado	1	5%	15	75%
Total	20	100%	20	100%

*Nota:* Datos Obtenidos mediante lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

**Figura 4** Diferencia en el aprendizaje del área de matemática, mediante pretest y postest



*Nota:* Datos Obtenidos mediante lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

En la tabla 8 y figura 4, la diferencia entre el nivel de aprendizaje del área de matemática, antes y después de la aplicación del juego didáctico, como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024; en

los que se evidencia que mientras en el pretest, el 85% de niños se ubica en inicio, en el posttest ningún niño se ubicó en este nivel; así mismo, el 10% se ubicó en proceso en el pretest y en el posttest se ubicaron un 25% en este nivel; respecto al nivel de logro esperado, en el pretest se ubicaron el 5% y en el posttest, el 75%.

#### 4.1.2. Resultados inferenciales

**Objetivo General:** Determinar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.

#### Prueba de Normalidad

Para determinar la normalidad en la distribución de los datos recogidos se empleó la prueba de Shapiro-Wilk; pues la muestra es pequeña (20 unidades) ; la cual se trabajó con un nivel de confianza de 95%, y un nivel de significancia  $\alpha=0,05$ . Las hipótesis de normalidad fueron:

**H<sub>0</sub>:** Los datos de la muestra proceden de una distribución normal.

**H<sub>1</sub>:** Los datos de la muestra no proceden de una distribución normal.

Los criterios de decisión refieren que, Si  $p\text{-valor} > 0.05$ , se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_1$ ; y que si  $p\text{-valor} < 0.05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$ .

**Tabla 9** “Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk”

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,808	20	,001

*Nota:* Lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

En la tabla 9, la prueba de normalidad Shapiro Wilk; muestra un  $p\text{-valor} = 0.001 < 0.05$ ; por lo que la hipótesis alterna es aceptada; es decir, los datos no proceden de una distribución normal.; por lo cual, corresponde emplear una prueba estadística no paramétrica para probar las hipótesis.

#### Prueba de hipótesis

Las hipótesis se probaron mediante la estadística no paramétrica; específicamente con la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon; la cual se centra en la comparación de las medias de dos muestras relacionadas para determinar si existen, o no, diferencias entre ellas (Quispe et al., 2001). El nivel de confianza considerado fue de 95% y el nivel de significancia

de 0.05%; así mismo, los criterios de decisión expresan que, si  $p < 0,05$  se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_i$ ; por el contrario, si  $p \geq 0,05$  se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_i$ .

### Planteamiento de hipótesis

**H<sub>1</sub>:** El juego didáctico como estrategia influye significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

**H<sub>0</sub>:** El juego didáctico como estrategia no influye significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

**Tabla 10** Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
<b>Postest – Pretest</b>	<b>Rangos negativos</b>	1 <sup>a</sup>	1,00	1,00
	<b>Rangos positivos</b>	19 <sup>b</sup>	11,00	209,00
	<b>Empates</b>	0 <sup>c</sup>		
	<b>Total</b>	20		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

*Nota:* Lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

**Tabla 11** Estadístico de prueba

	Postest – Pretest
<b>Z</b>	-3,889 <sup>b</sup>
<b>Sig. Asin. (bilateral)</b>	,000

*Nota:* Lista de cotejo aplicada en abril de 2024.

En la tabla 10 se puede observar que en el posttest el promedio es superior al del pretest; lo cual se denota porque la suma de rangos positivos que equivale a 209; es mayor que el rango promedio 11; por ello, se afirma que existe una diferencia significativa. Por otro lado, la tabla 11 muestra el p-valor equivalente a 0.000 menor que 0.05 en relación al estadístico de contraste de Wilcoxon  $Z = -3.889b$ ; por lo cual, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; en consecuencia, se afirma que, el juego didáctico como estrategia influye

significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

## V. Discusión de resultados

**Referente al objetivo general que fue determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Parí, 2024,** la investigación, mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, encontró que el p-valor 0.00 es menor que 0.05 por lo que se aceptó la hipótesis de investigación, es decir que los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución mencionada.

Resultados similares obtuvieron Terrazo et al (2020) en su tesis “Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica”, donde hallaron como p-valor 0.00 menor que 0.05, por lo que aceptaron la hipótesis alterna la cuál expresa que, la metodología de los juegos didácticos favoreció el aprendizaje de las nociones matemáticas en los niños de la población en estudio.

Asumiendo los aportes de Piaget respecto a que el juego es importante en el desarrollo del pensamiento lógico y en el fortalecimiento de aprendizajes significativos (Osorio, 2020); se pueden entender los resultados obtenidos en la presente investigación; pues, se entiende que los juegos didácticos empleados en cada sesión de aprendizaje, los cuales permitieron que los niños manipularan objetos y materiales diversos, lo que favoreció el logro de mejores aprendizajes en el área de matemática. En consecuencia, se validan los juegos didácticos como estrategias idóneas para promover aprendizajes en esta importante área.

**En relación primer objetivo específico que fue identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Parí, 2024,** los resultados del pretest muestran que el 85% de los niños se ubicaban en inicio, el 10% en proceso y el 5% en logro esperado; así mismo en cuanto a las dimensiones, el pretest muestra que, en la dimensión resuelve problemas de cantidad, el 80% de los niños se ubicaban en inicio, el 15% en proceso y el 5% en logro esperado; en la dimensión razonamiento y demostración, el 95% se ubicó en inicio y el 5% en proceso; de igual forma, en la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización, el 75% se ubica en inicio, el 20% en proceso y el 5% en logro esperado. Es decir, los niños presentaban

deficiencias en el aprendizaje del área; pues tenían dificultades para comparar, agrupar, ordenar, contar, secuenciar, reconocer diferencias y semejanzas, al momento de resolver situaciones problemáticas.

Al realizar las comparaciones, existe cierta similitud con lo que Córdova et al. (2023) en su estudio encontró como principales hallazgos en el pretest, que el 5% de niños tenían un nivel alto, el 35%, medio alto y el 60% medio bajo. Por otro lado, resultados opuestos encontró Ortiz (2022) en su tesis denominada “Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años I.E.I. N° 470 San Jerónimo de Chonta-Huánuco, 2022”, en la que encontró en el pretest que el 75% de los niños se ubicaba en logro previsto, el 15% en proceso y el 10% en inicio.

El aprendizaje en esta área es clave porque permite que los niños comprendan el mundo que les rodea y de esa forma puede resolver problemas que en él se presenten (Westreicher, 2021); por lo cual, al encontrar los preocupantes resultados del pretest, se hizo urgente diseñar una estrategia que permita a los estudiantes mejorar su aprendizaje en esta área; por lo cual, después de analizar la diversa bibliografía, se eligió como estrategia los juegos didácticos, una estrategia que de acuerdo con Higuera y Molina (2020) puede ser aplicado en los diferentes ámbitos etapas y niveles educativos.

**En relación al segundo objetivo específico que fue “Aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Parí, 2024**, los resultados de las 15 sesiones desarrolladas mostraron que los niños fueron alcanzando progresivamente mejores resultados en su aprendizaje del área de matemática; pues en la primera sesión ningún niño alcanzaba el nivel de logro, el 80% alcanzaba el nivel inicio y el 20% proceso; en la sesión 6 hubo una considerable disminución llegando a inicio, pues solo el 45% se ubicaban en este nivel, el 30% en proceso y un 25% alcanzó el nivel de logro esperado; en la sesión 12, solo un 15% se ubicaba en inicio, el 30% en proceso y un considerable 60% en nivel de logro; al culminar la sesión 15, solo un 5% se ubicó en inicio, el 25% en proceso y el 75% en logro esperado. Es decir, la aplicación de los juegos didácticos evidencia una influencia positiva en el aprendizaje del área de matemática.

Al realizar las comparaciones existe cierta similitud con lo que, Córdova et al. (2023) en su estudio demostró la efectividad de los juegos didácticos pues al término del programa basado en el uso de juegos didácticos, el 75% de los estudiantes lograron ubicarse en el alto respecto al aprendizaje de las nociones prenuméricas y el 25% se ubicó en nivel medio-alto. Así mismo Paredes (2021) en su investigación titulada “Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí – 2021” encontró que, al finalizar la aplicación de los juegos de danzas, el 85% de los niños mejoraron significativamente sus aprendizajes del área de matemática.

Cuando se planifica el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para promover el aprendizaje en el área de matemática, es importante pensar en que no es solo lo que aprendes lo que importa, sino cómo aprendes. Una alternativa eficaz para lograr mejores resultados e aprendizaje son los juegos didácticos; pues como explica Pérez (2021) explica que el trabajo en aula basado en juegos didácticos ofrece diversos beneficios, entre los que destacan que favorecen el desarrollo integral y el aprendizaje, porque potencian la imaginación, mejoran la capacidad de planificación, organización y relación, así como el desarrollo de diferentes destrezas.

**Con respecto al tercer objetivo específico que fue verificar el aprendizaje del área de matemática después de la aplicación de los juegos didácticos en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Parí, 2024**, los resultados muestran que el 75% se ubican en nivel de logro esperado y el 25% en proceso; así mismo, en cuanto al desarrollo de las dimensiones, en la dimensión resuelve problemas de cantidad, el 100% se ubicó en nivel de logro; en cuanto a la dimensión razonamiento y demostración, el 55% se ubicó en proceso, el 40% en logro esperado y el 5% en inicio; y respecto a la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización, el 80% se ubicó en nivel de logro esperado y el 20% en proceso. Esto demuestra que los niños eran más diestros en sus capacidades para comparar y clasificar o agrupar de acuerdo a diferentes criterios, en sus capacidades para ordenar o secuenciar, reconocer objetos de acuerdo a diferentes criterios, y para realizar acciones de acuerdo con criterios de localización.

Resultados diferentes obtuvo Terrazo et al (2020) en su tesis de nominada “Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de

Huancavelica”, en la que encontró que después de la aplicación de los juegos didácticos, en la prueba de salida, el 70% se ubicó en proceso, y el 30% en logro previsto. Igualmente, cabe destacar los resultados obtenidos por Aduvire et al. (2023) en su investigación bibliográfica titulada “El rol del juego en la enseñanza de las matemáticas” concluyó que, en la enseñanza de las matemáticas debe estar presente, siempre, el juego como parte de las estrategias que el docente emplea en las clases de matemáticas; otra conclusión importante es que el juego y las matemáticas son dos conceptos que van ligados y están presentes en la vida diaria, por ello, la importancia de potenciar su empleo sobre todo en el nivel inicial.

Regader (2024) afirma que, de acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotski, los adultos y los compañeros son el más grande grupo de apoyo en la dirección y organización del aprendizaje; lo que permite que el niño avance hacia la zona de desarrollo próximo (ZDP). Es aquí donde encaja el uso de los juegos didácticos; pues, perfectamente, pueden ser la herramienta que a través de la interacción con los demás promueva en el niño el logro de mejores aprendizajes. Haciéndose verdaderamente imprescindible el desarrollo de investigaciones experimentales que sigan comprobando la eficacia de estos juegos como una gran herramienta didáctica.

**Respecto al cuarto objetivo específico 4 que fue comparar el aprendizaje en el área de matemática alcanzado mediante el pre y post test en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Parí, 2024,** los resultados muestran que las diferencias son significativas; pues se pasó de tener un 85% de niños en inicio (pretest) y ningún en ese nivel (postest); de 10% de niños en proceso (pretest) a un 25% (postest), y de 5% en nivel de logro esperado (pretest) a un 75% (postest) Es decir, las mejoras son notorias y a favor de la promoción de mejores aprendizajes en matemática; validándose así la eficacia de los juegos didácticos.

Córdova et al. (2023) en su tesis, al comparar los resultados del pretest y del postest encontraron diferencias significativas pues, mientras en el pretest el 5% de niños tenían un nivel alto, el 35%, medio alto y el 60% medio bajo; en el postest el 75% de los estudiantes lograron ubicarse en el alto respecto al aprendizaje de las nociones prenuméricas y el 25% se ubicó en nivel medio-alto.

En ambos casos queda demostrada la eficacia de los juegos didácticos en la promoción de mejores aprendizajes en el área de matemática, un área de gran importancia porque, según como lo afirma la Universidad Espiritu Santo (2022) porque promueven el desarrollo de habilidades para resolver problemas, para pensar creativamente y de forma crítica; así mismo, contribuye a que los niños sean más lógicos, razonen de forma más ordenada, analítica y crítica. Por lo cual considerar los juegos didácticos como parte de las estrategias de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial es una acertada decisión; pues ya ha quedado, una vez más, demostrada su eficacia.

## VI. Conclusiones

La investigación determinó, estadísticamente, que los juegos didácticos como estrategia influye significativamente en el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024. Esto debido a las mejorías que pudieron evidenciarse después de aplicar los juegos didácticos.

Así mismo, al identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia en los niños de 5 años de la institución mencionada, se encontró que en la mayoría de los niños el nivel alcanzado fue inicio; es decir, tenían dificultades para resolver situaciones problemáticas relacionadas con la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento y localización; así como para el razonamiento y la demostración. Por lo tanto, según resultados obtenidos los niños muestran el nivel de inicio

De igual manera, al aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años, se evidenció como resultado un progresivo avance, llegando a ubicarse la mayoría en el nivel logro esperado y una mínima parte en proceso e inicio, al término de las quince sesiones programadas.

Posterior a la aplicación de los juegos didácticos, se verificó el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años, encontrando que la mayoría de ellos se ubica en el nivel de logro esperado; es decir, alcanzaron el desarrollo de las competencias matemáticas, relacionadas con la resolución de problemas, requeridas para su edad y nivel de maduración. Esto debido a que favorece en los niños una mejor concentración mental y despierta su imaginación abstracta para posteriormente concretizarla. Por lo tanto, al buscar nuevas formas de enseñanza el maestro engrandece su labor saliendo de lo tradicional para emplear estos recursos.

Finalmente, al comparar el aprendizaje en el área de matemática alcanzado mediante el pre y post test en los niños de 5 años; se encontraron diferencias significativas que permitieron la validación de la eficacia de los juegos didácticos como una estrategia potenciadora de aprendizajes matemáticos; pues, los niños lograron, con mayor facilidad, resolver problemas; desarrollar su razonamiento y demostración asimismo tuvieron una mejor comunicación haciendo uso de un lenguaje matemático.

## **VII. Recomendaciones**

A partir de los resultados encontrados, se recomienda:

A la institución educativa, promover el desarrollo de talleres de capacitación orientado a potenciar las capacidades de los maestros respecto a la implementación de estrategias innovadoras que potencien el aprendizaje de las matemáticas, tales como los juegos didácticos.

A los maestros, tomar en cuenta los resultados encontrados para que puedan tomar decisiones oportunas con miras a seguir mejorando en la labora de enseñar.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, fomentar el desarrollo de investigaciones experimentales que sigan contribuyendo con el logro de mejores aprendizajes, no solo en matemática sino también en otras áreas.

## Referencias Bibliográficas

- Aduvire, F., Ávalos, L., Godoy, G., y Rosas, M. (2023). El rol del juego en la enseñanza de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 7(2). 4722 – 4730. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5542/8387>
- Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. [Tesis de grado – Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Córdova, S., Esquivel, J. & Vásquez, J. (2023). Juegos didácticos y su influencia en la adquisición de las nociones prenuméricas en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 271 de Panaococha Provincia de Pachitea – Huánuco 2020. [Tesis de licenciatura – Universidad Nacional Hermilio Valdizán] <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/8470>
- Díaz, E. (2021). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E.I N° 322 Úcupe- Lagunas – 2021. [Tesis de licenciatura – Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26743>
- Gallego, A., Vargas, E., Peláez, O., Arroyave, L., & Rodríguez, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2). 133-142. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/14133/17631>
- Higueras, L. & Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*. 24(1). DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8677
- Huizingas, J. (2022). El juego. <https://blogs.ugto.mx/mdued/wp-content/uploads/sites/66/2022/11/El-juego.pdf>
- Margarín, C. (2021). Aplicación de material reciclado en el desarrollo del aprendizaje de los

- estudiantes de 5 años del área de matemáticas en la institución educativa N° 437 e Huacrachuco, provincia Del Marañón - Huánuco, año – 2021.  
[Tesis de licenciatura – Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.]  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22991>
- MINEDU (2016) *Currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU (2020). *La Matemática en el nivel inicial*. Ministerio de educación.  
<https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2023). *Resultados de PISA 2022*. OCDE. <https://www.oecd.org/publication/resultats-du-pisa-2022/>
- Ortiz, L. (2022). Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años I.E.I. N° 470 San Jerónimo de Chonta-Huánuco, 2022. [Tesis de licenciatura – Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28074/JUEGO\\_DIDACTICO\\_ORTIZ\\_%20GOMEZ\\_%20LINCOL\\_%20FLEMING.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28074/JUEGO_DIDACTICO_ORTIZ_%20GOMEZ_%20LINCOL_%20FLEMING.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Osorio, E. (2020). *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*. [Tesis de grado – Universidad Peruana Unión]  
[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3887/Elsa\\_Trabajo\\_Bachiller\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3887/Elsa_Trabajo_Bachiller_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Paredes, E. (2021). *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjui – 2021*. [Tesis de licenciatura – Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25124/APRENDIZAJE\\_CREATIVIDAD\\_PAREDES\\_VALDIVIA\\_ENITH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25124/APRENDIZAJE_CREATIVIDAD_PAREDES_VALDIVIA_ENITH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pérez, J. & Merino, M. (30 de julio de 2021). *Guía de observación - Qué es, utilidad, definición y*

- concepto*. <https://definicion.de/guia-de-observacion/>
- Pérez, E. (2021). La importancia de juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. *Universidad Espiritu Santo*. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez Porto, J., Gardey, A. (23 de abril de 2008). *Definición de didáctica - Qué es, Significado y Concepto*. Definiciones. Recuperado el 4 de enero de 2023 de <https://definicion.de/didactica/>
- Polanía, C.; Cardona, F.; Castañeda, G.; Vargas, I.; Calvache, O. & Abanto, W. (2020). Metodología de Investigación Cuantitativa & Cualitativa Aspectos conceptuales y prácticos para la aplicación en niveles de educación superior. UCV-Antonio José Camacho, institución universitaria. <https://repositorio.uniajc.edu.co/bitstreams/34c0c38b-062a-4f52-aab8-346999b993c5/download>
- Prior, O. (2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*. Empoderamiento de la mujer en África. <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/>
- Ramírez, R. (2023). *El Juego en la Educación Infantil*. [Tesis de grado – Escuela de educación superior pública de Tarapoto] [https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/43/MONO\\_RA\\_MIREZ%20ROMINA\\_2022-2.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/43/MONO_RA_MIREZ%20ROMINA_2022-2.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Revolledo, A. (2022). *Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021*. [Tesis de grado – Universidad César Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80385/Revolledo\\_MDSAB-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80385/Revolledo_MDSAB-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Regader, B. (08 de enero de 2024). La teoría Socioacultural de Lev Vygotski. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

[.https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182](https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182)

Supo, J. (2023). La población de estudio. *Bioestadístico*. <https://bioestadistico.com/la-poblacion-de-estudio>

Terrazo, L., Riveros, D. & Oseda, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica. *Revista Conrado*, 16(76), 24-30. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n76/1990-8644-rc-16-76-24.pdf>

UMC. (2023). *Evaluación muestral de estudiantes 2022: ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?* Ministerio de educación. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/06/Reporte-Nacional-EM-2022.pdf>

Universidad Espíritu Santo (2022). Las matemáticas en la vida cotidiana. *Universidad Espíritu Santo*. <https://uees.edu.ec/las-matematicas-en-la-vida-cotidiana/#:~:text=Las%20matem%C3%A1ticas%20hacen%20la%20vida,y%20comunicarse%20de%20manera%20efectiva>.

Universidad Internacional de Rioja (2020). *Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial*. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>

Valdiviezo, E. (2020). *El juego como estrategia metodológica en educación inicial*. [Tesis de segunda especialidad – Universidad Nacional de Tumbes] <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63517/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20VALDIVIEZO%20MARCHAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Westreicher, G. (2021) *Matemáticas*. Economipedia.com. <https://economipedia.com/definiciones/matematicas.html>

## Anexos

### Anexo 1. Matriz de consistencia

**Título:** *Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.*

Formulación del problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De qué manera el juego didáctico como estrategia mejoran El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024?	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.</p> <p><b>Objetivo específico:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.</li> <li>Aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.</li> <li>Verificar el aprendizaje del área de matemática después de la aplicación de los juegos didácticos en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.</li> <li>Comparar el aprendizaje en el área de matemática alcanzado mediante el pre y post test en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.</li> </ol>	<p><b>Hi:</b> El juego didáctico como estrategia influyen significativamente el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.</p> <p><b>H0:</b> El juego didáctico como estrategia no mejora el nivel de aprendizaje de la noción número matemáticos en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Juegos didácticos como estrategia</p> <p><b>Variable 2:</b> Aprendizaje del área de matemática</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño:</b> Pre -experimental</p> <p><b>O<sub>1</sub> → X → O<sub>2</sub></b></p> <p><b>Población:</b> 34 niños del nivel inicial</p> <p><b>Muestra:</b> 20 niños del aula de 5 años Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.</p> <p><b>Técnica:</b> La observación</p> <p><b>Instrumento.</b> Guía de Observación Lista de cotejo</p>

## Anexo.2. Instrumento de recolección de datos información

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

Apellidos y nombres: Rada Cabrera Levit Gile

Grado.....Sección.....

Sexo.....

Fecha.....

N°	Dimensiones	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
1	Resuelve problemas de cantidad	Compara y agrupa las cosas con facilidad.			
2		Reparte los materiales en igualdad para todos.			
3		Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos.			
4		Cuenta hasta diez con facilidad.			
5		El niño (a) Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.			
6		El niño (a) Identifica posiciones y cantidades			
7	Razonamiento y demostración	El niño(a) Representa secuencias			
8		El niño(a). Reconoce figuras iguales			
9		El niño(a). Reconoce figuras diferentes.			
10		El niño(a) Reconoce la figura que falta.			
11	Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización	El niño(a). Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.			
12		El niño(a) Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.			
13		El niño(a) Ubica fácilmente objetos del entorno.			
14		El niño (a) Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.			
15		El niño(a) Encesta una pelota de diferentes formas			

## LISTA DE COTEJO PARA VERIFICACIÓN DEL DESARROLLO DE SESIONES

N°	Dimensión	Indicador	Observación	
			Sí	No
01	<b>Planificación</b>	Presenta la sesión relacionada a los Juegos didácticos		
02		Señala el área que integra los juegos didácticos		
03		Indica el tiempo de la sesión de juegos didácticos		
04		Delimita el propósito de aprendizaje de los juegos didácticos		
05	<b>Ejecución</b>	Indica los momentos pedagógicos del área de matemática		
06		Participa activamente en el juego		
07		Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos didácticos.		
08		Utiliza un lenguaje matemático		
09	<b>Evaluación</b>	Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juego didáctico.		
10		Aplican el juego didáctico a otras situaciones planteadas por la docente		

**Anexo 3: Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad u otros)**

**Fichas técnicas de los instrumentos evaluados por expertos**

**CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

**Nombres y Apellidos:** Nilo Albert Velásquez Castillo

**N° DNI /**32919741 **CE:** 05329197418

**Edad:** 53 años

**Teléfono / celular:** 954186883 **Email:** nvelasquezc@uladech.edu.pe

**Título profesional:** Licenciado en Educación

**Grado académico:** Doctorado.

**Especialidad:** Educación Primaria

**Institución que labora:** Universidad Nacional de Barranca

**Cargo:** Vice Presidente de Investigación

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

**Título:** Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

**Autor(es):** Rada Cabrera Levit Gile

**Programa académico:** Docente de Educación Inicial



Firma



Huella digital

**Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo**

**DNI N°32919741**

**CPPe.: 05329197418**

**ORCID: 0000-0001-7881-4985**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

**Magister / Doctor:** Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo

**Presente.**

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Rada Cabrera Levit Gile** estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “ **Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024** ”. Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



---

**Firma de estudiante**

**DNI:** 71654860

**Código:** 4807191127

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS**  
**INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

<b>FICHA DE VALIDACIÓN*</b>								
<b>TÍTULO: “Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca” 2024</b>								
	<b>Variable 1: INDEPENDIENTE</b> Juegos Didácticos	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
	<b>Dimensión 1: PLANIFICACIÓN</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
1	Presenta la sesión relacionada a los Juegos didácticos	X		X		X		
2	Señala el área que integra los juegos didácticos	X		X		X		
3	Indica el tiempo de la sesión de juegos didácticos	X		X		X		
4	Delimita el propósito de aprendizaje de los juegos didácticos	X		X		X		
	<b>Dimensión 2: EJECUCIÓN</b>			X		X		
1	Indica los momentos pedagógicos del área de matemática	X		X		X		
2	Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos didácticos.	X		X		X		
3	Utiliza un lenguaje matemático	X		X		X		
	<b>Dimensión 3. EVALUACIÓN</b>	X		X		X		
	Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juego didáctico.	X		X		X		
	Aplican el juego didáctico a otras situaciones planteadas por la docente	X		X		X		
	<b>Variable 2: DEPENDIENTE</b> Aprendizaje en el área de matemática			X		X		
	<b>Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad</b>	X		X		X		
1	El niño (a) Compara y agrupa las cosas con facilidad.	X		X		X		
2	El niño(a) Reparte los materiales en igualdad para todos.	X		X		X		
3	El niño(a) Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos.	X		X		X		
4	El niño (a) Cuenta hasta diez con facilidad	X		X		X		
5	El niño (a) Dice el orden de llegada	X		X		X		

	de los primeros 5 en una carrera.							
6	El niño (a) Identifica posiciones y cantidades	X		X		X		
	<b>Dimensión 2. Razonamiento y demostración</b>			X		X		
1	El niño(a) Representa secuencias.	X		X		X		
2	El niño(a). Reconoce figuras iguales	X		X		X		
3	El niño(a). Reconoce figuras diferentes.	X		X		X		
4	El niño(a) Reconoce la figura que falta.	X		X		X		
	<b>Dimensión 3: Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización</b>			X		X		
1	El niño(a). Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.	X		X		X		
2	El niño(a) Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.	X		X		X		
3	El niño(a) Ubica fácilmente objetos del entorno.	X		X		X		
4	El niño (a) Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.	X		X		X		
5	El niño(a) Encesta una pelota de diferentes formas	X		X		X		

Recomendaciones:

.....  
 .....

Opinión de experto:    Aplicable ( **X** )    Aplicable después de modificar (   )    No aplicable (   )

Nombres y Apellidos de experto: Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo

DNI: **32919741**



Firma

Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo

DNI N°32919741

CPPe.: 05329197418

ORCID: [0000-0001-7881-4985](https://orcid.org/0000-0001-7881-4985)

Código de validación: 2022- 4807191127



Huella digital

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: **Yanira Lisset Uceda Bayona**

N° DNI / **41453730** CE: **0523465** Edad: 42 AÑOS

Teléfono / celular: ..... Email: .....

---

**Título profesional:** Licenciado en educación

**Grado académico:** Magíster en Docencia universitaria

**Especialidad:** Licenciada en Historia y Geografía

**Institución que labora:** I.E.E. Juan Pablo II / SENATI

---

### Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

**Título:** Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024

**Autor(es):** Rada Cabrera Levit Gile

**Programa académico:** Docente de Educación Inicial

---



Lic. Yanira Lisset Uceda Bayona  
Mgtr. DOCENCIA UNIVERSITARIA

Firma

Lic. Yanira Lisset Uceda Bayona

DNI N°41453730

CPPe.: 0523465

Código de validación: 2024- 4807191127

## **CARTA DE PRESENTACIÓN AL EXPERTO**

**Lic. Yanira Lisset Uceda Bayona**

**Presente.**

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Rada Cabrera Levit Gile** estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “ **Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024** ”. Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



---

**Firma de estudiante**

**DNI:** 71654860

**Código:** 4807191127

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS**  
**INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. VALIDACIÓN:**

<b>FICHA DE VALIDACIÓN*</b>								
<b>TÍTULO: “Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca” 2024”.</b>								
	<b>Variable 1: INDEPENDIENTE</b> Juegos Didácticos	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
	<b>Dimensión 1: PLANIFICACIÓN</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
1	Presenta la sesión relacionada a los Juegos didácticos	X		X		X		
2	Señala el área que integra los juegos didácticos	X		X		X		
3	Indica el tiempo de la sesión de juegos didácticos	X		X		X		
4	Delimita el propósito de aprendizaje de los juegos didácticos	X		X		X		
	<b>Dimensión 2: EJECUCIÓN</b>			X		X		
1	Indica los momentos pedagógicos del área de matemática	X		X		X		
2	Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos didácticos.	X		X		X		
3	Utiliza un lenguaje matemático	X		X		X		
	<b>Dimensión 3. EVALUACIÓN</b>	X		X		X		
	Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juego didáctico.	X		X		X		
	Aplican el juego didáctico a otras situaciones planteadas por la docente	X		X		X		
	<b>Variable 2: DEPENDIENTE</b> Aprendizaje en el área de matemática			X		X		
	<b>Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad</b>	X		X		X		
1	El niño (a) Compara y agrupa las cosas con facilidad.	X		X		X		
2	El niño(a) Reparte los materiales en igualdad para todos.	X		X		X		
3	El niño(a) Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos.	X		X		X		
4	El niño (a) Cuenta hasta diez con facilidad	X		X		X		
5	El niño (a) Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.	X		X		X		
6	El niño (a) Identifica posiciones y	X		X		X		

	cantidades							
	<b>Dimensión 2. Razonamiento y demostración</b>			X		X		
1	El niño(a) Representa secuencias.	X		X		X		
2	El niño(a). Reconoce figuras iguales	X		X		X		
3	El niño(a). Reconoce figuras diferentes.	X		X		X		
4	El niño(a) Reconoce la figura que falta.	X		X		X		
	<b>Dimensión 3: Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización</b>			X		X		
1	El niño(a). Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.	X		X		X		
2	El niño(a) Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.	X		X		X		
3	El niño(a) Ubica fácilmente objetos del entorno.	X		X		X		
4	El niño (a) Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.	X		X		X		
5	El niño(a) Encesta una pelota de diferentes formas	X		X		X		

Recomendaciones: El instrumento es relevante y pertinente a los objetivos de la investigación.

Opinión de experto:   Aplicable ( **X** )   Aplicable después de modificar (   )   No aplicable (   )

Nombres y Apellidos de experto: **Mgtr. Yanira Lisset Uceda Bayona**

DNI N°41453730



**Firma**

Mgtr. Yanira Lisset Uceda Bayona

DNI N°41453730

CPPe.: 0523465

Código de validación: 2024- 4807191127



Huella digital

## CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

**Nombres y Apellidos:** Saly Nathaly Valenzuela Borja.

**N° DNI / CE:** 47985191

**Edad:** 39

**Teléfono / celular:**  
931696843

**Email:** salitte14@gmail.com

---

**Título profesional:** Licenciada en Educación Inicial

**Grado académico:** Licenciada

**Especialidad:** Educación Inicial

**Institución que labora:**

I.E.I N°136 Queropata

---

### Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

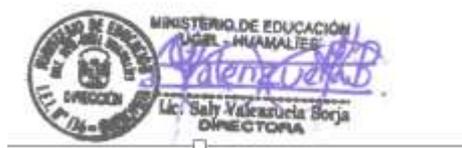
**Título:** “Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

**Autor(es):**

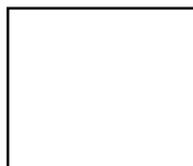
Rada Cabrera Levit Gile

**Programa académico:** Docente de Educación Inicial.

---



Firma



Huella digital

## CARTA DE PRESENTACIÓN

**Lic. Saly Nathaly Valenzuela Borja.**

**Presente.**

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Rada Cabrera Levit Gile** estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “ Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024 ”. Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



---

**Firma de estudiante**

**DNI: 71654860**

**Código: 4807191127**

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS**  
**INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

<b>FICHA DE VALIDACIÓN*</b>								
<b>TÍTULO: “Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca” 2024 .</b>								
	<b>Variable 1: INDEPENDIENTE</b> Juegos Didácticos	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
	<b>Dimensión 1: PLANIFICACIÓN</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
1	Presenta la sesión relacionada a los Juegos didácticos	X		X		X		
2	Señala el área que integra los juegos didácticos	X		X		X		
3	Indica el tiempo de la sesión de juegos didácticos	X		X		X		
4	Delimita el propósito de aprendizaje de los juegos didácticos	X		X		X		
	<b>Dimensión 2: EJECUCIÓN</b>			X		X		
1	Indica los momentos pedagógicos del área de matemática	X		X		X		
2	Relaciona materiales a utilizar en la estrategia juegos didácticos.	X		X		X		
3	Utiliza un lenguaje matemático	X		X		X		
	<b>Dimensión 3. EVALUACIÓN</b>	X		X		X		
	Declara el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juego didáctico.	X		X		X		
	Aplican el juego didáctico a otras situaciones planteadas por la docente	X		X		X		
	<b>Variable 2: DEPENDIENTE</b> Aprendizaje en el área de matemática			X		X		
	<b>Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad</b>	X		X		X		
1	El niño (a) Compara y agrupa las cosas con facilidad.	X		X		X		
2	El niño(a) Reparte los materiales en igualdad para todos.	X		X		X		
3	El niño(a) Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos.	X		X		X		
4	El niño (a) Cuenta hasta diez con facilidad	X		X		X		
5	El niño (a) Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.	X		X		X		
6	El niño (a) Identifica posiciones y cantidades	X		X		X		
	<b>Dimensión 2. Razonamiento y demostración</b>			X		X		
1	El niño(a) Representa secuencias.	X		X		X		
2	El niño(a). Reconoce figuras iguales	X		X		X		

3	El niño(a). Reconoce figuras diferentes.	X		X		X		
4	El niño(a) Reconoce la figura que falta.	X		X		X		
	<b>Dimensión 3: Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización</b>			X		X		
1	El niño(a). Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.	X		X		X		
2	El niño(a) Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.	X		X		X		
3	El niño(a) Ubica fácilmente objetos del entorno.	X		X		X		
4	El niño (a) Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.	X		X		X		
5	El niño(a) Encesta una pelota de diferentes formas	X		X		X		

Recomendaciones: El instrumento es relevante y pertinente a los objetivos de la investigación.

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Opinión de experto:   Aplicable ( **X**)Aplicable después de modificar (       )   No aplicable (       )

Nombres y Apellidos de experto: Lic./ Mg: Saly Nataly Valenzuela Borja   **DNI :47985191**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
UGEL - HUAMALINGA  
Lic. Saly Valenzuela Borja  
DIRECTORA

Firma

**Mgr. Saly Nataly Valenzuela Borja**

**DNI N°47985191**

**CPPe.:1047985191**

**Código de validación: 2024- 4807191127**

**Ficha técnica de los instrumentos con descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad**

**FICHA TÉCNICA  
GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS**

**Autor** : Rada Cabrera Levit Gile  
**Año** : 2024  
**Sujetos a quienes se aplicó el instrumento** : estudiantes del nivel inicial  
**Edad** : 5 años  
**Duración** : 90 minutos  
**Ítems de la guía de observación:** 15 ítems divididos en tres dimensiones, los cuales hacen un puntaje máximo de 45.

**Puntuación de cada ítem**

ítems	Peso
Siempre	2
A veces	1
Nunca	0

**Cualidades de la guía de observación**

- a. **Validez de contenido:** El instrumento ha sido revisado por tres expertos para determinar la validez de contenido de acuerdo a los siguientes resultados:

**Cuadro 1:**

*Promedio de valoración*

Criterios	Dimensión	Indicadores	N° ítems	Expertos			Total
				1	2	3	
<b>Relevancia</b>	<b>Resuelve problemas de cantidad</b>	Los ítems corresponden al concepto teórico formulado	6	1	1	1	18
<b>Pertinencia</b>		Los ítems son apropiados para representar al componente o dimensión específica del constructo.	6	1	1	1	18
<b>Claridad</b>		Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.	6	1	1	1	18
<b>Subtotal</b>							54
<b>Relevancia</b>	<b>Razonamiento y demostración</b>	Los ítems corresponden al concepto teórico formulado	4	1	1	1	12
<b>Pertinencia</b>		Los ítems son apropiados para representar al componente o dimensión específica del constructo.	4	1	1	1	12
<b>Claridad</b>		Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.	4	1	1	1	12
<b>Subtotal</b>							36
<b>Relevancia</b>	<b>Resolver problemas en situaciones de</b>	Los ítems corresponden al concepto teórico formulado	5	1	1	1	15
<b>Pertinencia</b>		Los ítems son apropiados para	5	1	1	1	15

	<b>forma, movimiento y localización</b>	representar al componente o dimensión específica del constructo.					
<b>Claridad</b>		Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.	5	1	1	1	15
<b>Subtotal</b>							45
<b>Total</b>							135

*Nota.* Elaboración propia

**b. Confiabilidad:** Los sujetos que participaron de la prueba piloto fueron 15.

**Cuadro 2:**  
*Estadísticos de fiabilidad*

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Nº de elementos</b>
0.771	15

### Confiabilidad del instrumento

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS																PUNTAJE
Estudiante	Resuelve Problemas de Cantidad					Razonamiento y demostración				Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización.						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
E1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	2	1	0	1	2	13
E2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	20
E3	1	1	2	1	1	1	1	2	0	1	2	0	1	1	2	17
E4	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	2	0	1	1	8
E5	2	1	2	1	1	1	1	2	0	1	0	1	2	0	1	16
E6	0	0	2	2	2	0	1	1	2	0	2	1	0	2	1	16
E7	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	26
E8	0	0	1	1	1	2	1	2	2	0	0	2	0	1	0	13
E9	0	0	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	13
E10	0	2	1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	1	1	1	11
VARIANCIAS:	0.61	0.38	0.44	0.3	0.4	0.81	0.4	0.44	0.76	0.41	0.65	0.58	0.69		0.41	

NIVELES DE ALFA DE CRONBACH	
0.91 - 1.00	Muy alta
0.81 - 0.90	Alta
0.71 - 0.80	Moderada

NIVELES DE ALFA DE CRONBACH		
0.91 - 1.00	Muy alta	Confiable
0.81 - 0.90	Alta	Confiable
0.71 - 0.80	Moderada	No confiable

GUÍA DE OBSERVACIÓN		
SIEMPRE	A	VECES NUNCA
	2	1 0

RANGO	CONFIABILIDAD
0.51 a menos	Confiabilidad baja
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

**Título: AGRUPO Y CUENTO OBJETOS DEL AULA**

### DATOS GENERALES

**1.1.** Institución Educativa: N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca

**1.2.** Áreas: Matemática

**1.3.** Edad: 5 años

**1.4.** Duración: 90 minutos

**1.5.** Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Compara y agrupa las cosas con facilidad.	Guía de observación

### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>La docente explica a los niños que ayer mientras limpiaba el sector de artes se cayeron algunos materiales de trabajo, y los puso en una caja y pide ayuda a los niños para poderlos guardar, extiende los objetos en una mesa y pregunta ¿Qué objetos son? ¿Cómo son? ¿Para qué sirven? ¿Cómo podríamos juntarlos? Hoy aprenderemos a agrupar objetos.</p>		25
PROCESO	<p>Los niños observan los objetos: ¿Qué objetos hay? ¿Cómo son? ¿Qué colores tienen? ¿Qué objetos pueden ir juntos? ¿Por qué deben ir juntos? Los niños seleccionan los objetos de la mesa que pueden ir juntos y los van colocando en grupos separados, la docente pregunta: ¿por qué los has juntado así? ¿cuántos elementos tienen los grupos? ¿Habrá la misma cantidad? Los niños comparan los grupos utilizando cuantificadores, identificando donde hay muchos y pocos, luego algunos niños cuentan espontáneamente los elementos de cada grupo. Luego se entregan varias figuras por mesa para que los niños agrupen en una hoja algunos objetos que se pueden juntar: tijeras, plumones, crayolas, etc. Cierre: Los niños ayudan a guardar los materiales en su lugar y comentan lo que han aprendido: ¿Qué objetos se pueden juntar? ¿Qué objetos agruparon? ¿Qué hicieron para saber cuántos objetos hay en cada grupo?</p>	<p>Objetos del aula hasta 5 elementos: tijeras, plumones, crayolas, pinceles, etc. Caja de cartón</p> <p>Hoja de trabajo</p>	35

CIERRE	<p>Retroalimentación</p> <p>Los niños ayudan a guardar los materiales en su lugar y comentan lo que han aprendido: ¿Qué objetos se pueden juntar?</p> <p>¿Qué objetos agruparon? ¿Qué hicieron para saber cuántos objetos hay en cada grupo?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas.</p> <p>Se le propone que en casa comentan lo aprendido y juegan a realizar agrupaciones de los colores rojo, amarillo y azul</p>		15
--------	--	--	----

### Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Título: Reparte los materiales en igualdad para todos.

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Reparte los materiales en igualdad para todos.	Guía de observación

### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos</p> <p>Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Recuerdan como estamos jugando a agrupar objetos, la docente muestra las tapitas y los ganchos ¿Qué objetos son? ¿en qué se parecen? ¿en qué se diferencian? ¿para qué sirven? ¿Cómo los podemos juntar?, hoy agruparemos tapitas y ganchos y lo repartiremos en igual cantidad para todos .</p>	Títeres	25

PROCESO	<p>La docente entrega tapitas o ganchos de dos colores a cada mesa y los niños juegan libremente con ellas. Los niños observan las tapitas: ¿Cómo son? ¿Qué colores tienen? ¿Qué objetos pueden ir juntos? ¿Por qué deben ir juntos? Los niños colocan los materiales que se pueden juntar en un plato, la docente pregunta: ¿Por qué lo pusiste así? ¿Cuántos ganchos o tapitas has juntado? Luego la docente muestra un cordel largo en donde ha colocado ganchos de diferentes colores y pregunta: ¿Qué ganchos se podrían juntar? ¿Cómo los juntaríamos? pide a los niños que se acerquen y ordenen los ganchos poniendo juntos los que pueden ir juntos, los niños sacan los ganchos necesarios para agruparlo en el cordel por color y los reparten en partes iguales para todos los niños. Luego, realizan la ficha de trabajo seleccionando los círculos por su color.</p>	<p>Tapitas de plástico o botones Ganchos de ropa Platos de plástico Cordel para los ganchos Hoja de trabajo</p>	35
CIERRE	Retroalimentación	Los niños muestran su trabajo y comentan como agruparon.	15

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título: Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos

#### DATOS GENERALES

Institución Educativa: N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos</p> <p>Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Los niños juegan con globos de dos colores, de un color hay muchos y del otro color pocos. Luego la docente les pide a los niños que se agrupen por el color de su globo. ¿En cuál de los grupos hay muchos globos? ¿en cuál grupo hay pocos globos? Hoy aprenderemos a juntar muchos y pocos.</p>	Globos	25
PROCESO	<p>La docente propone a los niños juntar objetos del aula, a cada niño le entrega una bolsa y le dice a cada niño cuantos objetos debe juntar en su bolsa: muchos o pocos. Los niños se movilizan por el aula juntando objetos que pueden juntar de acuerdo a la indicación de la docente de muchos o pocos. Luego se revisa lo que junto cada niño en su bolsa.</p> <p>¿Cuántos objetos juntaste? ¿Qué objetos juntaste?</p> <p>Con siluetas en la pizarra los niños ordenaran de acuerdo a la cantidad de objetos formaran grupos con muchos y pocos elementos, después realizaran la ficha de trabajo.</p>	<p>Pizarra, plumones</p> <p>Siluetas: tazas y niños Colchoneta</p> <p>Casita de psicomotricidad</p> <p>Hojas de trabajo</p>	35

CIERRE	Retroalimentación	Los niños muestran su trabajo y comentan espontáneamente como lo hicieron.		15
--------	-------------------	--	--	----

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Título: Cuenta hasta diez con facilidad.

Institucion. Educativa: N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Cuenta hasta diez con facilidad.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan  Colocamos en un plato galletas en el centro de cada mesa del aula Decimos que los niños deben tener hasta 10 galletas Preguntamos que debe hacer para que cada niño tenga 10 galletas	Títeres	25
PROCESO	Salen al patio para jugar el juego “¿Cuántos hay en cada color?”  Se forman 3 grupos a través de la estrategia atrapaglobos (azul, anaranjado y verde), el que atrapa un globo es el jefe del grupo.  La docente les comunica las reglas del juego y deja que formen grupos libremente.	Patio Hojas de colores Piedras, octagonitos, otros Papelote Plumones	35

	<p>Arma una estrella de 6 puntas de 3 colores en el piso.</p> <p>Se les entrega a cada jefe 10 objetos pueden ser: octagonitos, piedras de colores, chapas u otros, el jefe de grupo repartirá a cada integrante de sugrupo.</p> <p>Los grupos tiran los objetos en los colores de la estrella que les corresponde, el jefe de grupo cuenta y registra con palotes en un cuadro de dobleentrada la cantidad de piedras que han recolectadoy comunica como lo hicieron.</p> <p>¿Les gusto el juego? ¿ cómo hemos jugado?,  ¿Cuántos colores tenía la estrella?, ¿cuántas piedras repartió el jefe del grupo azul.....)</p>		
CIERRE	Retroalimentación	Los niños muestran su trabajo y comentan como lo hicieron	15

#### Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Título: Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: : I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90

Docente:Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos</p> <p>Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Muestra a los estudiantes las tarjetas de animales que has preparado. Pide que elijan el animal de su preferencia para participar de la Carrera de la amistad. La dinámica será la siguiente:</p> <p>Los quince participantes se colocarán en el pecho el cartel del animalito que han elegido y se ubicarán detrás de la línea de partida que marcaste previamente.</p> <p>A la orden, deberán correr tan rápido como puedan, hasta la línea de llegada. (Es importante que antes el orden de llegada de cada uno).</p> <p>Juega hasta que todos los niños las niñas han participado.</p>		25

<p>PROCESO</p>	<p>Presenta la siguiente situación: Todos hemos participado de la Carrera de la amistad. Queremos saber ¿en qué orden llegó cada uno.</p> <p>Se promueve la ejecución de las estrategias . Para ello, Solicita que cada participante se acerque a la pizarra, ubique el número de orden en que llegó, coloque encima del número la tarjeta con el dibujo y debajo del número, la tarjeta con el nombre del número.</p> <p>Finalmente, deberá decir: “yo representé al león y llegué en segundo lugar” también dirá el número de orden del que llegó antes y después de él. Se Formaliza los aprendizajes junto con los estudiantes. Para ello invítalos a escribir en sus cuadernos los números ordinales desde el primero hasta el quinto.</p> <p>Monitorea el trabajo de cada uno de los niños y las niñas</p>	<p>Tarjetas de animales</p>	<p>35</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Retroalimentación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al finalizar, se pueden mencionar algunos de los momentos más divertidos del juego y los más retadores. Se les puede preguntar sobre aquello que fue más difícil o qué hicieron para resolverlo. Así como las siguientes preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo se sintieron?</li> </ul>		<p>15</p>

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Título: Identifica posiciones y cantidades

#### DATOS GENERALES

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Identifica posiciones y Cantidades	Guía de observación

#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Los estudiantes forman grupos y jugamos el siguiente juego: “Se hunde el barco” Se da las siguientes indicaciones: Se hunde el barco y para salvarse deben colocarla mochila encima de la mesa. Se hunde el barco y para salvarse deben colocarla lonchera debajo de la mesa. Así sucesivamente cada objeto. Finalizado el juego responden las siguientes preguntas: ¿Que significa encima? ¿Qué significa debajo? ¿Cómo colocas los objetos cuando dicen encima? ¿Cuándo dicen debajo? ¿”Encima de” con “arriba” significan lo mismo? ¿Por qué? ¿Quién explica esa diferencia? Presentamos el propósito de la sesión: <b>HOY IDENTIFICAREMOS LAS POSICIONES Y CANTIDADES USANDO</b></p>		25

	<p>EXPRESIONES “ENCIMA DE – DEBAJO DE”</p> <p>- Proponemos normas de convivencia</p>		
PROCESO	<p>Planteamos un problema: Paolo se va a mudar. Debe guardar lo que está encima de su escritorio en un baúl y botar lo que está debajo. ¿Qué hay encima del escritorio? ¿Qué es lo que debe botar? Comunican con sus propias palabras lo que han entendido, planteamos preguntas ¿Qué va hacer Paolo? ¿Qué debe guardar? ¿Qué hay en el escritorio? Búsqueda y ejecución de estrategias Guiamos en la vivenciación con los libros y, luego, con los bloques lógicos. Formulamos las siguientes interrogantes: ¿cómo ubicaremos los libros?, ¿por qué?; ¿con qué bloques lógicos podemos representar los libros de Matemática?, ¿y los demás libros? De ser necesario, vuelven a leer la situación problemática. En grupo clase Socializan sus representaciones Dejan sus representaciones sobre sus mesas y organizamos con ellos una pequeña exhibición. Solicitamos que verbalicen la ubicación de los objetos, por ejemplo: “Paolo colocó los libros encima de la mesa” Representan mediante dibujos la solución de la situación y a escribir las expresiones de ubicación. Reflexión y formalización Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para conocer las nociones “encima de –debajo de”?</p>	Objetos diversos del aula - Ficha de trabajo.	35

	<p>¿Lograron identificar las nociones “encima” y “debajo”?</p> <p>- Orientamos a los estudiantes para que anoten en sus cuadernos lo concluido. Individualmente</p>		
CIERRE	<p>Hacen un recuento de las acciones que realizaron para identificar la ubicación de objetos empleando las nociones “encima” y “debajo”.</p> <p>- Responden preguntas ¿Qué aprendimos? ¿para qué aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿en qué ocasiones?d.</p>		15

### Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### DATOS GENERALES

Título: Representa secuencia

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Representa secuencia	Guía de observación

### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</p> <p>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</p> <p>Presentamos los materiales: pañoletas rojo, verde y azul, latas.</p> <p>Para el calentamiento colocamos pañoletas en el piso dentro de un ula ula de un color y forma determinada.</p> <p>-Escogen una del color y forma de su preferencia y juegan con ellas acaminar con ellas sobre sus cabezas sin dejarlas caer.</p>	<p>Pañoletas de color y formas diferentes</p> <p>Latas</p>	25

<p>PROCESO</p>	<p>Decimos a los niños que jugaremos a hacer secuencias de color y forma.</p> <p>Explicamos que para hacer una secuencia necesitamos 3 colores con diferentes formas que deben repetirse en una fila.</p> <p>Damos la consigna “ubíquense 3 niños con los colores y formas (pañoletas) rojo con forma circular, amarillo con forma triangular y azul con forma de un cuadrado.</p> <p>Los niños se ubican frente a sus compañeros y preguntamos ¿Qué color y que forma debe seguir?</p> <p>Los demás niños se ubicarán siguiendo la secuencia.</p> <p>Luego en grupos juegan a hacer secuencias de color con las latas de colores.</p>	<p>Globos de tres colores Fichas de trabajo</p>	<p>35</p>
	<p>Luego en grupos juegan a hacer secuencias de forma con las figuras geométricas.</p> <p>Primero trazamos sobre el piso líneas onduladas, en zigzag, etc.- Ubican las latas haciendo la secuencia de color.- Trabajan de manera individual utilizando bloques lógicos y papelotes creando sus propias secuencias de color. Para la relajación forman una fila uno detrás del otro y se toman de los hombros haciendo mover al compañero de adelante como un títere</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Guardamos los materiales. Verbalizamos lo realizado.</p> <p>Dibujan y pintan lo que más les gustó de la actividad.</p>		<p>15</p>

#### Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Título: Jugamos a reconocer las figuras iguales

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Reconoce figuras iguales	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos</p> <p>Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</p> <p>Establecemos las normas para el desarrollo del juego y materiales.</p> <p>Presentamos los materiales: pañoletas rojo, verde y azul, latas.</p> <p>Para el calentamiento colocamos pañoletas en el piso dentro de un ula ula de un color y forma determinada.</p> <p>-Escogen una del color y forma de su preferencia y juegan con ellas acaminar con ellas sobre sus cabezas sin dejarlas caer.</p>	<p>Pañoletas de color y formas diferentes</p> <p>Latas</p>	25

<p>PROCESO</p>	<p>Decimos a los niños que jugaremos figuras iguales de color y forma.</p> <p>Explicamos que para hacer una secuencia necesitamos 3 colores con diferentes formas que deben repetirse en una fila.</p> <p>Damos la consigna “u bíquense 3 niños con los colores y formas (pañoletas) rojo con forma circular, amarillo con forma triangular y azul con forma de un cuadrado.</p> <p>Los niños se ubican frente a sus compañeros y preguntamos ¿Qué color y que forma debe seguir?</p> <p>Los demás niños se ubicarán siguiendo la secuencia.</p> <p>Luego en grupos juegan a hacer secuencias de color con las latas de colores.</p> <p>Luego en grupos juegan a hacer secuencias de forma con las figuras geométricas.</p> <p>Primero trazamos sobre el piso líneas onduladas, en zigzag, etc.- Ubican las latas haciendo la secuencia de color.- Trabajan de manera individual utilizando bloque lógicos y papelotes creando sus propias secuencias de color. Para la relajación forman una fila uno detrás del otro y se toman de los hombros</p>	<p>Globos de tres colores Fichas de trabajo</p>	<p>35</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Guardamos los materiales. Verbalizamos lo realizado. Dibujan y pintan lo que más les gustó de la actividad.</p>		<p>15</p>

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Título: Jugamos a reconocer figuras diferentes

DATOS GENERALES

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Parí

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Reconoce figuras diferentes	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos</p> <p>Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>“Las figuras geométricas”</p> <p>Observan la canción mediante un video. Luego jugamos a seleccionar imágenes según su forma</p>	<p>USB</p> <p>TV</p> <p>Niños</p> <p>Imágenes cosas</p>	25
PROCESO	<p>Entregamos los bloques lógicos, forman grupos de 5 luego observan en sus compañeros si tienen la forma de las figuras geométricas.</p> <p>Reconoce en su cuerpo las partes que se parecen a las figuras geométricas</p> <p>Recorren por el salón para observar los objetos que se parecen a las figuras geométricas para diferenciar las formas que tiene cada uno y comparar con los bloques lógicos. Responden las preguntas:</p> <p>¿Qué figuras encontraron? ¿con qué objetos se relacionan los bloques lógicos? ¿Qué figura no pertenece a los bloques lógicos?</p>	<p>Globos de tres colores</p> <p>Fichas de trabajo</p>	35
CIERRE	<p>¿Qué aprendieron el día de hoy?</p> <p>¿Les gusto el tema?</p> <p>¿Cuál es la forma que más les gustó?</p>		15

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Título: Jugamos a reconocer figuras que falta

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 Minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Reconoce figuras que falta	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Figuras geométricas” La docente invita a los niños a observar el video. Pide la opinión de los alumnos. Formamos grupos con las figuras geométricas y jugamos a las adivinanzas con cada figura.</p>	<p>USB TV Niños Imagen de</p> 	25
PROCESO	<p>Observan, manipulan los bloques lógicos para relacionarlos con las cosas del, luego comentan. Trabajan por grupos con los bloques lógicos y comparan con las siluetas de las figuras geométricas si tienen relación entre si y responden: ¿Qué figuras son? ¿Por qué tienen el mismo parecido? Que figura falta Realizan seriaciones según las formas, con ayuda de los bloques lógicos. E identifican la figura que falta Trabajan por grupos, recortan y pegan imágenes de figuras geométricas.</p>	<p>Niños Bloques lógicos Cosas del salón Siluetas de figuras geométricas Papelgrafo Imágenes de figuras geométricas Limpia tipos</p>	35
	<p>Realizan la seriación según la indicación de la maestra en el papelote. Exponen su trabajo mencionando el tema trabajado</p>	Tijera	

CIERRE	Entre todos respondemos: ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué dificultad tuvieron al realizar su trabajo? ¿Qué les gusto de la clase?		15
--------	---	--	----

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Título: Jugamos a comparar las figuras geométricas con objetos del entorno.

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Parí

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 Minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Recoge los saberes previos de los estudiantes. Para ello, pídeles que observen algunos objetos como los siguientes:</p>  <p>Formula estas preguntas: ¿conocen esos objetos?, ¿cuáles son sus nombres?; ¿conocen otros objetos que tengan la misma forma?, ¿cuáles?, ¿en dónde los encuentran?</p>		25

<p>PROCESO</p>	<p><b>Comprensión del problema:</b> ¿ Presentamos a los niños y niñas figuras geométricas y preguntamos: ¿Todos las figuras tienen la misma forma? ¿Cómo podemos saber si tienen la misma forma?  <b>Búsqueda de la estrategia:</b>  Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué forma tiene esta figura?, ¿Qué forma tiene la otra? ¿Podremos agrupar todas las figuras? ¿De qué manera, podemos hacerlo?  Anotamos las respuestas de los niños en un papelote.  <b>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</b>  ¿ Colocamos las figuras geométricas en el piso  Invitamos a los niños y niñas que jueguen a agrupar según su forma.  ¿ Se les da sogas de colores para que con su cuerpo y las sogas formen las figuras geométricas, luego formen la figura geométrica con el hilo en el piso y dentro de ella coloquen las figuras geométricas que han agrupado  ¿ Los niños y niñas, pasan al salón y representan gráficamente, lo vivenciado  <b>Formalización:</b>  ¿ Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el aula y expresen de qué manera, agruparon las figuras geométricas.</p>	<p>Figuras geométricas  Sogas de colores  Papel bon  Lápiz colores</p>	<p>35</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué pasos siguieron?, ¿Qué figuras hemos agrupado?</p>		<p>15</p>

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Título: Jugamos a comparar las figuras geométricas con objetos del entorno.

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 Minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Jugamos a chu-chu, en el patio. Cada niño o niña será un vagón. Indicamos que a medida que el tren avance dirán la frase “chu chu tren”, pedimos que varíen la velocidad del tren y explicamos que si los vagones se separan formarán otros trenes. Al finalizar preguntamos: ¿Cuántos trenes se formaron?, ¿Cuál es el más largo?. Animamos a compararlos y medirlos</p>		25
PROCESO	<p>Comprensión del problema: Preguntamos: ¿Cómo era el tren más largo?, ¿Cómo era el tren más corto?, ¿eran iguales? Búsqueda de la estrategia: Pedimos a los niños y niñas, que formen grupos de tres y a cada integrante repartimos cordones de lana o cintas de diferentes tamaños luego pedimos que las comparen y preguntamos quien, de ellos, tiene el más largo.</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico): Invitamos a los niños y niñas a elaborar gusanos, usando sorbetes lana, explicándoles que deben</p>	<p>Cordones de lana cintas sorbetes lana</p>	35

	<p>Pasar la lana por los sorbetes.. Al terminar, pedimos que los comparen y señalen los gusanos que son más largos y los que son más cortos.</p> <p>Pedimos que representen mediante el dibujo, los gusanos que formaron.</p> <p>Formalización:  Pedimos a los niños y niñas que imaginen que están dormidos, y que, de pronto un extraño sonido los despierta (silbato). Indicamos que abran sus ojos poco a poco e imaginen que está en el país de los gigantes, donde tienen que caminar lentamente y con pasos largos. Luego, pedirles que a la voz de “todos al suelo”, se conviertan en seres pequeños (enanos) y que caminen con pasos cortos.</p> <p>Preguntamos: ¿Cómo eran los pasos que daban los gigantes?, ¿y cómo eran los pasos de los enanos?</p>		
CIERRE	<p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo son los objetos largos? ¿Cómo son los objetos cortos?,</p>		15

#### Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

Título: Jugamos a ubicar fácilmente objetos del entorno.

#### DATOS GENERALES

Institución Educativa: : I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 Minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Ubica fácilmente objetos del entorno.	Guía de observación

#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>- Planteamos el siguiente problema: Julio y Pamela salieron al patio, Julio se encontraba arriba y Pamela abajo. ¿Qué forma tiene el sombrero de Julio? ¿Qué forma tiene el sombrero de Pamela?</p>		25

<p>PROCESO</p>	<p>Guiamos la comprensión del problema y preguntamos ¿Qué hicieron los niños? ¿Quién subió arriba? ¿Quien estuvo abajo? ¿Qué pregunta el problema? - Ayudamos a proponer estrategias de solución, mediante las siguientes preguntas ¿Dónde estaban los niños? ¿Qué hacemos para resolver el problema? - Algunos niños dirán salimos nuevamente al patio. Entonces dos niños se ubican en los lugares que indica el problema. En el aula se les indica quecojan papel bond para dibujar, otros cogerán regletas para representar el problema, etc. - Acompañamos a todos en la ejecución de sus estrategias y les damos libertad para solucionar el problema. Guiamos a cada uno de los grupos mediante preguntas ¿A quién dibujaste arriba? ¿De qué color era su sombrero? ¿a quién dibujaste abajo? ¿Qué color era su sombrero? Si utilizó regletas preguntamos: ¿En cuál de las posiciones es arriba? ¿Por qué? - Luego de representar con el material concreto y realizan las representaciones gráficas, los niños y niñas escriben en el papelote lo que hicieron. - Formalización y reflexión de los aprendizajes Preguntamos a los estudiantes ¿Cómo han podido ubicar las nociones arriba – abajo? ¿Qué significa arriba? ¿Qué significa abajo? Y luego se explica con el siguiente ejemplo: - Grafican las flechas de arriba y abajo</p>	<p>Objetos - Ficha de trabajo.</p>	<p>35</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Los estudiantes hacen un recuento de lo trabajado en la sesión, indicando lo que más les gustó, lo que les pareció difícil y por qué les pareció difícil. Para valorar el aprendizaje de los niños y niñas, planteamos algunas preguntas como estas: ¿Qué aprendieron hoy sobre las nociones arriba - abajo? ¿Para qué les servirá lo aprendido?</p>		<p>15</p>

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

Título: grande pequeño

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: : I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 Minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.	Guía de observación

### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>MOTIVACIÓN: Cuento “ Blanca nieves y los 7 enanitos” La docente invita a los niños a escuchar el cuento. Había una vez, una joven princesa llamada Blanca Nieves. La belleza de la joven princesa iba siendo mayor según iban pasando los años. Su madrastra, la reina, estaba celosa, pues no podía soportar que Blanca Nieves fuera más guapa que ella. Así que un día, la reina mandó a un leñador que cogiera a la joven princesa para llevársela al bosque y matarla... Blanca nieves se encontraba sola en el bosque llorando y encontró una bella casita. Entró y vio que todo era muy pequeño. Al subir a las habitaciones vio siete pequeñas camitas. Estaba tan agotada que decidió dormir un rato... fin</p>	Niños	25

<p>PROCESO</p>	<p>Mediante preguntas vemos la comprensión de la situación ¿Qué hacen los niños? ¿a que juegan? según la imagen ¿Quién es el más alto?</p> <p>Buscan sus estrategias para ello elegimos una persona para que sea el primer selector., quien será el que nombre quien es el más alto. Por ejemplo, los estudiantes podrían decir, "Luis es más grande que Pedro, entonces Pedro es más pequeño que Luis". A medida que los estudiantes comprendan el concepto, juegan más rápidamente</p> <p>Proporcionamos una variedad de objetos, algunos más altos que otros, como un lápiz, una muñeca, un libro, una escoba, una regla</p> <div data-bbox="534 943 959 1182" data-label="Image"> <p style="text-align: center;">Dos niños jugaban en el patio diciendo:</p> <p style="text-align: center;">No yo soy más alto que Pedro</p> <p style="text-align: center;">Yo soy más alto que Luis</p> <p style="text-align: center;">Luis      Pedro</p> </div>	<p>Siluetas Ficha de trabajo</p>	<p>35</p>
----------------	--	--	-----------

	<p>y una flecha. Deben señalar cuáles son másaltos y los que son más bajos.</p> <p>Representan a traes de un dibujo en el mercado con su tamaño aproximado.</p> <p>Formalizamos el aprendizaje mediante preguntas: ¿que tuvieron que tomar en cuenta para ordenar a los niños? - Si vemos que ya dominan las expresiones de reciprocidad podemos trabajar la transitividad. Ejemplo: “Rosa es máspequeño que Luis y Luis es más pequeño que Julio entonces Rosa es más pequeña que Julio.” - Resuelven nuevos problemas en forma oral planteando diversos casos</p>		
CIERRE	<p>Metacognición ¿Qué aprendimos? ¿para qué aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?</p>		15

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

Título: jugamos con las pelotas

### DATOS GENERALES

Institución Educativa: I.E N° 136 Queropata distrito de Chavín de Pariarca

Áreas: Matemática

Edad: 5 años

Duración: 90 Minutos

Docente: Levit Gile Rada Cabrera

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Encesta pelota de diferentes formas	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Recojo de Saberes previos</p> <p>Se recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan</p> <p>Presentamos a los niños y niñas la siguiente canción acompañada de movimientos corporales: <i>Muchos son...</i></p> <p><i>Muchos, son los animalitos del bosque</i>  <i>Muchas son las estrellas del cielo</i>  <i>Muchos, son los arboles del mundo</i>  <i>Muchas son las flores del jardín</i></p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cuál es el título de la canción?, ¿De qué trata? ¿Qué más se menciona? ¿Cuántas estrellas hay? ¿Qué tema creen que trabajaremos hoy?</p> <p>Escuchan el propósito de la clase jugamos a comparar cantidades de objetos.</p>		25
PROCESO	<p>Comprensión del problema:</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que varios de ellos(as), se pongan de pie y entonen la canción “Muchos son”. Luego preguntamos: ¿Quiénes se pusieron de pie y cantaron?, ¿Muchos, ninguno, pocos? ¿Y cuántos niños(as) se quedaron sentados?, ¿muchos o pocos?</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <p>Indicamos a los niños y niñas que realicen algunas consignas:</p> <p>Muchos niños, tomen su lonchera.</p>	Cajas pelotas	35

	<p>Pocos niños se pongan de pie Muchos niños lean un cuento. Pocos niños sacan sus cartucheras.</p> <p>Encestamos muchas pelotas de diferentes formas</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):  Proporcionamos a cada grupo, pelotas de colores(muchas pelotas de unos colores y pocas pelotasde otros colores)  Pedimos que las encesten en las cajas y que verbalicen la cantidad que hay de cada color “muchos-pocos)  Formalización:  Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan quecantidad de lentejitas hay en cada bolsita.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición ¿Qué aprendimos? ¿para qué aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?</p>		15

Referencias Bibliográficas

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica. Ministerio de Educación*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

## Anexo 4: Formato De Consentimientos Informado

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAREN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) ( Educación )

**Título del estudio:** Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N°136 Queropata, Distrito De Chavín De Pariarca, 2024.

**Investigador (a):** RADA CABRERA, Levit Gile

**Propósito del estudio:**

determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje del are de matemática en niños 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca-2024. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La investigación se fundamenta en una preocupante realidad respecto al desarrollo de la inteligencia emocional y la creatividad en los niños de la institución educativa mencionada, por lo cual, se pretende encontrar la relación entre ambas.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará losiguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Se pedirá permiso a la directora.

Se aplicará el pretest para evaluar el aprendizaje en el área de matemática.

Se desarrollarán sesiones basadas en el uso de juegos didácticos.

Se aplicará el postest para evaluar el aprendizaje en el área de matemática.

Todos los datos serán confidenciales.

**Beneficios:**

La siguiente investigación va a favorecer al niño porque pretende mejorar su nivel de aprendizaje en el área de matemática; y de otras áreas en general; además, el juego de roles le permitirá ser más sociable.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimientoson publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 917 886918.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos  
*Participante*

\_\_\_\_\_  
Fecha y Hora

\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos  
Levit Gile Rada Cabrera,

\_\_\_\_\_  
Fecha y Hora