

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS EN
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 084 SHAYHUA, SAN
LUÍS, 2019**

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

AUTOR

SOLIS CERNA, NIZA LIZBETH

ORCID: 0000-0002-7172-030X

ASESOR

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID ID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Solis Cerna, Niza Lizbeth

ORCID: 0000-0002-7172-030X

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

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana,

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID ID: 0000-0003-1061-9803

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

.....

Mg. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

PRESIDENTE

.....

Mg. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala

MIEMBRO

.....

Dra. Lita Ysabel, Jiménez López

MIEMBRO

.....

Dr. Timoteo Amado, Padilla Montes

ASESOR

DEDICATORIA

A Dios: por derramar sus bendiciones sobre mí, por llenarme de su fuerza para vencer todos los obstáculos en mi vida.

A mis amados hijos; Flor de Jesús, Anacristina y Roger, por darme los esfuerzos cada día para seguir mis estudios y quienes me motivan constantemente para alcanzar mis anhelos.

Niza

RESUMEN

El estudio realizado surge del enunciado ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye en el desarrollo de las habilidades matemáticas en ellos niños de 5 años?; tuvo como objetivo general, determinar la influencia de los juegos didácticos como estrategia que permiten la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua San Luis, 2019. El tipo de investigación cuantitativa, nivel aplicado; el diseño de investigación fue la pre experimental con pre y post prueba; la técnica aplicada correspondió a la observación, cuyo instrumento de recolección de datos fue la escala de estimación. Cuyos resultados muestran que, en la prueba de entrada, el 71% de niños y niñas de 5 años se ubican en el nivel en inicio; sin embargo, luego de la aplicación de la prueba de salida un 14% se ubican en el nivel logro alcanzado y un 29% en el nivel logro destacado. Concluye que, los juegos didácticos como estrategia permitieron la mejora de las habilidades matemáticas en niños de 5 años; lo que se evidencia cuando ordena utilizando diferentes criterios, clasifica según características y cuantifica diferenciando en número de elementos.

Palabras clave: clasificación, cuantifica, habilidad, matemáticas, seriación.

ABSTRACT

The study carried out arises from the statement To what extent does the application of didactic games influence the development of mathematical skills in 5-year-old children? Its general objective was to determine the influence of didactic games as a strategy that allows the improvement of mathematical skills in 5-year-old children of the I.E.I. No. 084 of Shayhua San Luis, 2019. The type of quantitative research, applied level; the research design was pre-experimental with pre and post test; the applied technique corresponded to observation, whose data collection instrument was the estimation scale. Whose results show that, in the entrance test, 71% of 5-year-old boys and girls are at the beginning level; however, after the application of the exit test, 14% are at the achieved level of achievement and 29% are at the outstanding achievement level. It concludes that the didactic games as a strategy allowed the improvement of mathematical skills in 5-year-old children; what is evidenced when ordering using different criteria, classifies according to characteristics and quantifies differentiating in number of elements.

Key words: classification, quantifies, skill, mathematics, seriation.

CONTENIDO

| | |
|--|------|
| Título de la tesis..... | ii |
| Equipo de trabajo..... | iii |
| Hoja de firma de jurado y asesor..... | iv |
| Dedicatoria | v |
| Agradecimiento..... | vi |
| Resumen..... | vii |
| Abstract..... | viii |
| Contenido..... | x |
| Índice de gráficos, tablas y cuadros..... | xi |
| I. Introducción..... | 1 |
| II. Revisión de literatura..... | 6 |
| 2.1. Antecedentes..... | 6 |
| 2.2. Bases teóricas de la investigación..... | 12 |
| 2.2.1. Fundamentos científicos del estudio..... | 12 |
| 2.2.2. Juegos lúdicos como estrategia..... | 12 |
| 2.2.3. Desarrollo de las habilidades matemáticas..... | 18 |
| 2.3. Marco conceptual..... | 25 |
| III. Hipótesis..... | 26 |
| IV. Metodología | 27 |
| 4.1. Diseño de investigación..... | 27 |
| 4.2. Población y muestra..... | 27 |
| 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores..... | 28 |
| 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 29 |
| 4.5. Plan de análisis..... | 31 |

| | |
|----------------------------------|----|
| 4.6. Matriz de consistencia..... | 31 |
| 4.7. Principios éticos..... | 32 |
| V. Resultados..... | 34 |
| 5.1. Resultados..... | 34 |
| 5.2. Análisis de resultados..... | 47 |
| VI. Conclusiones..... | 53 |
| Aspectos complementarios..... | 54 |
| Referencias bibliográficas..... | 55 |
| Anexos..... | 58 |

ÍNDICE DE TABLAS Y GRAFICOS

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la pre prueba..... | 34 |
| Tabla 2: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años..... | 37 |
| Tabla 3: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la post prueba..... | 38 |
| Tabla 4: Nivel de diferencia alcanzada en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años..... | 42 |
| Tabla 5: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años de la IEI. N° 084 de Shayhua..... | 44 |
| Tabla 6. Prueba de hipótesis general..... | 46 |

INDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la pre prueba..... | 34 |
| Gráfico 2: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años..... | 39 |
| Gráfico 3: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la post prueba..... | 40 |
| Gráfico 4: Nivel de diferencia alcanzada en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años..... | 42 |
| Gráfico 5: Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años de la IEI. N° 084 de Shayhua..... | 45 |
| Gráfico 6: T de Student..... | 47 |

I. INTRODUCCIÓN

La matemática siempre es parte de la vida del hombre, puesto que su uso es muy frecuente en las diferentes actividades, algunas como parte de su vida diaria, de manera va matematizando sus actividades, va controlando su tiempo, distancia; así como es utilizado en el campo profesional cuando realiza actividades productivas; como también cuando tiene que prácticas el campo del derecho y de la medicina entre otros.

Es así que, Cardoso y Cerecedo (2015) consideran que, “las matemáticas son consideradas como una segunda lengua, la más universal; se logran la comunicación como el entendimiento técnico y científico del acontecer mundial; por tanto, urge construir desde la primera infancia conjunto de competencias a ser utilizadas como herramienta” (p.9).

De manera que, es muy utilizado en los diferentes campos del conocimiento, la ciencia y la tecnología; por lo que su desarrollo está en continua actualización permanente de la que el hombre se apropia para satisfacer sus necesidades, así como para enfrentar en mundo del trabajo y desarrollo.

Sin embargo, se presentan serias dificultades, las mismas tienen sus orígenes en el apoyo que reciben de sus padres, los limitados materiales educativos que cuentan las aulas para el trabajo de la matemática; la metodología de la docente que no permite hacer uso de la libertad, creatividad y autonomía.

Por lo que el aprendizaje de la matemática, al igual que la lectura y escritura, viene a ser uno de los aprendizajes fundamentales en el nivel de educación inicial; de manera que se ha convertido en una preocupación por las docentes de aula y el propio Ministerio de Educación, de manera que se viene implementando modificaciones en el currículo, en las instituciones educativas y a nivel de las aulas.

Por lo mismo que el juego didáctico, constituye un eje de carácter metodológico, donde tiene su base la intervención educativa en la edad infantil, responde a las necesidades que presenta el niño por su naturaleza biológica y social; viene a ser un medio para poder desarrollar la creatividad, su imaginación, la práctica de valores y la misma relación entre iguales.

En México, según Enríquez, (2017) menciona que, “el problema que enfrenta el aprendizaje de la matemática, no son debido a una única causa, o un único tipo de dificultad. Existen diferentes factores que dan lugar a diferentes dificultades en el aprendizaje de las matemáticas” (p.14).

Como se puede ver que en otros contextos como el nuestro también se presentan limitaciones, que en este caso están referidos con los tipos de discalculia, sino con el desarrollo de los procesos cognitivos; limitaciones relacionadas con las habilidades para la resolución de problemas; estas tienen sus orígenes en los aprendizajes que deben lograr desde los primeros años de la vida escolar. Los mismo que requiere una atención desde la participación de la economía, la cultura y los sistemas escolares.

Según UMC (2018) indica que, “los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la UGEL Carlos Fermín Fitzcarrald, el 8,7% están en el nivel previo al inicio, el 19,3% en inicio; el 40,9% en proceso y un 31,1% en el nivel satisfactorio” (p. 16).

Como se puede a nivel de la provincia donde se ubica la muestra de estudio los resultados de los aprendizajes sometidos a la evaluación en estudiantes de primaria que son más cercanas al nivel no son alentadoras; muchas de ellas tienen sus orígenes en la educación inicial. No se está priorizando el inicio de la formación, existe una ausencia de parte del estado, asimismo los órganos desconcentrados no asumen el acompañamiento que exige por función; así como muchos docentes no ven como un

factor la formación continua, de manera se sigue con la metodología centrado en la docente.

En la institución educativa inicial N° 084 de Shayhua, San Luis; durante las observaciones realizadas a los niños y niñas de 4 años de edad, durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje, se pudo identificar limitaciones, cuando identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos; cuando agrupa personas, objetos y formas geométricas con uno o varios atributos; cuando va realizar la agrupación y representa gráficamente colecciones de objetos con un criterio dado; cuando establece relaciones de seriación por forma, tamaño; establece secuencias de colores utilizando objetos de su entorno.

Por tal razón el niño o niña no puede mostrar cierto interés en resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana; tampoco puede disfrutar al realizar actividades mediante juegos u otras actividades cotidianas, generando miedo al desarrollar capacidades básicas matemáticas. Por consiguiente, se establece como una medida de poder superar las limitaciones presentados por los niños y niñas el juego didáctico como una estrategia; por ser una actividad propia del niño que va permitir el desarrollo de su creatividad, imaginación, le permite explorar su medio ambiente, de manera va poder expresar sus emociones, ante sus pares y el adulto.

Por todo lo expuesto se formuló el siguiente enunciado; ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luís 2019? Cuyo objetivo general fue; determinar la influencia de los juegos didácticos como estrategia que permiten la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019.

Asimismo, los objetivos específicos fueron: a) Identificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019, mediante la pre prueba. b) Diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia que posibilita el desarrollo de la dimensión clasificación en las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019. c) Verificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019, mediante el post prueba. d) Contrastar en nivel de significancia alcanzado en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019

Asimismo, el estudio realizado surge de la necesidad de los propios niños y niñas, se fundamenta en los aportes de Bernal (2010), indica que, “la justificación de una investigación se refiere a brindar una explicación de las razones y motivos que se consideró para iniciar con el proceso de investigación” (p.54).

Justificación teórica. La presente investigación permitió acopiar información especializada correspondiente a las habilidades matemáticas, se ubica dentro del campo de estudio de la psicopedagogía, la neurociencia y de la ciencia matemática.

Justificación práctica. La investigación desarrollada permitió mejorar el desarrollo de las habilidades básicas matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019, básicamente las capacidades y habilidades en la seriación, clasificación, cuantifica, fundamentales para el desarrollo de los niños o niñas de la edad de 5 años.

Justificación metodológica. El estudio desarrollado permitió cumplir con las técnicas y procedimientos metodológicos de la investigación científica. En términos específicos permitió aplicar la metodología del área de matemática para niños y niñas de 5 años, en el nivel de educación inicial. También la planificación, organización y

empleo del juego didáctico como estrategia para lograr el desarrollo de las habilidades matemáticas. Para ello se elaboraron instrumentos y procedimientos de evaluación que en conjunto verificaron la validez de la propuesta metodológica didáctica.

Cuyos resultados muestran que, en la prueba de entrada, el 71% de niños y niñas de 5 años se ubican en el nivel en inicio y el 29% se ubican en el nivel en proceso. Sin embargo, luego de la aplicación de la prueba de salida el 57% de niños y niñas se ubican en el nivel en proceso; un 14% se ubican en el nivel logro alcanzado y un 29% en el nivel logro destacado.

Concluye que los juegos didácticos como estrategia permitieron la mejora de las habilidades matemáticas en niños de 5 años; lo que se evidencia cuando ordena utilizando diferentes criterios, clasifica según características y cuantifica diferenciando en número de elementos.

El trabajo está dividido en 6 capítulos. El I capítulo titulado: planteamiento del estudio trata sobre el planteamiento, determinación y formulación del problema, los objetivos, justificación y limitaciones de la investigación. El capítulo II titulado: Revisión de literatura, aborda los antecedentes del estudio, las bases teórico científicas y el marco conceptual. El capítulo III titulado: hipótesis, aborda a la hipótesis general y las hipótesis específicas. El capítulo IV titulado: metodología de la investigación enfoca sobre el tipo y nivel, el diseño de investigación; así como la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos. El Capítulo V: resultados y discusión tratamos sobre la descripción de la experimentación, análisis e interpretación, la presentación y discusión de resultados, así como la contrastación de la hipótesis. El Capítulo VI, está referido a las conclusiones, culminando con los anexos de dan fe al estudio realizado e ilustran de manera amplia.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes del problema

2.1.1. A nivel internacional

Ovalle (2015), en su investigación “Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático” publicado en la revista digital *Innovación y Experiencias Educativas*, en el artículo *Rincones en el Aula de Educación Infantil*. El objetivo de este trabajo fue poner en práctica con los niños y las niñas de las diferentes etapas con las que laboran y poder así favorecer el desarrollo social, afectivo, cognitivo, físico y cultural. La metodología permitió crear un ambiente cooperativo y de interacción donde el niño y la niña construyen su propio conocimiento y la adquisición de capacidades, habilidades y destrezas, así como el pensamiento lógico-matemático propicia el aprendizaje matemático. Concluye que los aprendizajes los cuales responden a la idea de que los y las alumnas estén en constante actividad permitiéndoles así el perfeccionamiento de procesos mentales, de observación, de clasificación, reflexión y el progreso de habilidades a través de diferentes estrategias, los rincones de aprendizaje son espacios delimitados, organizados y adecuados para el desarrollo de actividades lúdicas que favorecen al niño y a la niña en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que se puede realizar las acciones de manera libre o dirigida y de forma individual o grupal.

Soto (2015), en la tesis titulada “El razonamiento lógico como coadyuvante de la matemática. Trabajo de investigación sustentada en la Universidad Rafael Landívar cuyo objetivo fue establecer como el pensamiento lógico ayuda al aprendizaje de la matemática en los estudiantes de primer grado del ciclo básico del Instituto Nacional Mixto de Educación Básica Manuel Colom Argueta de Coatepeque, Quetzaltenango. Tipo de investigación experimenta con un solo grupo, el instrumento de recolección

de datos fue 5 listas de cotejo que permitieron anotar 8 aspectos que se utilizaron para el razonamiento lógico. La población estaba constituida por 122 estudiantes del Instituto Nacional Manuel Colom Argueta de los cuales la muestra de estudio estaba conformada por 50 estudiantes. Las conclusiones a la que arribo el autor fue que las estrategias del razonamiento lógico utilizadas propiciaron una mejora significativa en el aprendizaje de la matemática las cuales fueron juego de memoria, sopa de letras, análisis de argumentos, entre otros. La aplicación de estas estrategias de razonamiento lógico permitió erradicar algunos factores de riesgo para contribuir a que el razonamiento lógico se fortaleciera y de este modo se oriente a la solución de problemas.

Guaranga y Guaranga (2016), en la tesis titulada “Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Pontón” Del Cantón Riobamba Provincia De Chimborazo, año lectivo 2014-2015”. Trabajo de investigación sustentada en la Universidad Nacional de Chimborazo, cuyo objetivo fue determinar la influencia de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático, en el Nivel Inicial 2 de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Pontón” del Cantón Riobamba Provincia de Chimborazo, año lectivo 2014-2015. Tipo de investigación no experimental y aplicativo, la población y muestra estaba conformado por 32 niños y 8 docentes de la Unidad Educativa “Miguel Ángel Pontón”. La técnica de recolección de datos que se empleo fue la encuesta y la observación directa y el instrumento fue el cuestionario y la ficha de observación. El autor concluyo que, dentro de las estrategias lúdicas desarrolladas con los niños y niñas de la edad de 4 y 5 años de educación inicial, 2 de ellas no se encuentran desarrolladas ni superadas en su totalidad, se observó que al establecer la relación hasta el número 5 con los diferentes objetos y de igual cantidad

se evidencia un porcentaje de 47% en inicio y el 19% en proceso y el 22 % en logrado, lo cual es evidente una deficiencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

2.1.2. A nivel nacional

Llanos (2019) en su estudio, “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años del nivel inicial en la institución educativa Mariano Melgar, La Esperanza” en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, aplicar el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental con pre y post test, en una muestra de 20 niños y niñas, como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación. Concluye que, el programa de juegos didácticos posibilitó de manera significativa la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años del nivel inicial en la institución educativa Mariano Melgar, La Esperanza.

Pérez (2019) en su estudio, “Juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 425-1 de Esccana, distrito de Chilcas, San Miguel” en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 425-1 de Esccana, distrito de Chilcas, San Miguel. El tipo de estudio fue no experimental, nivel no experimental. Diseño correlacional simple, la muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños y niñas de 5 años. La técnica fue, la encuesta y el instrumento el cuestionario. Concluye que, los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños de

5 años de la I.E. I. N° 425-1 de Esccana, distrito de Chilcas, San Miguel, obteniendo el nivel de coeficiente de correlación 0.058.

Portal (2019) en su estudio, “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 provincia San Marcos” en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, el estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental con pre y post prueba. En una muestra de 18 niños y niñas; se aplicó como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación. Concluye que, se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba $T = -2.474 < 1.7109$, es decir la aplicación del programa de juegos didácticos, hubo un mejoramiento significativo en el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años de la I.E. N° 12 provincia San Marcos.

Arias y García (2016), en la tesis titulada “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín De Ibagué – 2015”. Trabajo de investigación sustentada en la Universidad Privada Norbert Wiener. El objetivo de la investigación fue determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015. Tipo de investigación experimental aplicativo con grupo de control, la técnica de recolección de datos fue la observación directa y el instrumento fue una ficha estructurada de observación, la cual estaba dividida en 4 partes, cada una con una escala de Likert. La población estaba conformada por 60 niños y niñas de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué, la muestra de estudio se determinó censalmente, debido al fácil acceso a los niños y debida a que la cantidad de los sujetos es manejable. La conclusión fue la siguiente: el empleo de los juegos

didácticos influye positivamente en pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 0 a 5 años, debidamente a propician el estímulo de clasificar, seriar y posteriormente el concepto de número y la conservación de la cantidad. Estos tipos de juegos con bloques lógicos influyen en la clasificación, diferenciando y reconociendo color, grosor, forma, tamaño en los bloques lógicos, conformado agrupaciones o conjuntos con elementos con algo en particular.

Córdova (2018) en su tesis, “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo, Trujillo” en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E. San Gerardo. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicado. Diseño cuasi experimental, en una muestra de 23 niños y niñas. cuya técnica fue la observación, cuyo instrumento fue la ficha de observación. Concluye que, se contrasta que se acepta la hipótesis de la investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba $t = -5.1000 < 1.7081$, es decir, hubo un mejoramiento significativo en el aprendizaje de los niños de la muestra.

2.1.3. A nivel regional / Local

Meza (2019) en su investigación, “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 637 La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari”, cuyo objetivo fue, determinar que la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 637 La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari”, el estudio fue de tipo aplicado, nivel explicativo, diseño pre experimental. Cuya muestra fue 12 niños y niñas, la técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Concluye que, la aplicación del programa de

juegos didácticos influyó significativamente en la mejora del aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 637 La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari.

Enríquez (2017) en su investigación, “Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay”, cuyo objetivo fue, determinar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, en una muestra de 25 estudiantes, aplicó la observación como técnica y como instrumento la lista de cotejo. Concluye que, los juegos didácticos si mejoran el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática.

Tilirio (2019) en su estudio, “Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 Virgen del Carmen, Cchaccho, Antonio Raimondi”, cuyo objetivo fue, determinar que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 Virgen del Carmen, Cchaccho, Antonio Raimondi. El estudio fue de enfoque cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental, cuya muestra fue de 14 niños y niñas; se aplicó la técnica de observación, la escala de estimación como instrumento. Concluye que, los juegos tradicionales como estrategia mejoraron significativamente la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 Virgen del Carmen, Cchaccho, Antonio Raimondi, 2018.

Visconde (2018) en su investigación, “Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de Huaramey, Ancash”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huaramey, Ancash-2016. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba $t = -5.6 < 1.771$, es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que los juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga, distrito de Huaramey, Ancash-2016.

2.2. Bases teórico científicas

2.2.1. Los juegos didácticos como estrategia

2.2.1.1. Concepto de juegos didácticos como estrategia

Existen diferentes autores que proponen su punto de vista referente al juego didáctico como estrategia, dentro de los cuales encontramos a;

Viciana y Conde (2005) mencionan que, “es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia, los que puede ser utilizado en el aprendizaje de los niños” (p. 83).

Por su parte Carmona y Villanueva (2009) consideran que, “es un modo de interactuar con la realidad en las aulas, determinado por los factores internos de quien

juega con una actividad intrínseca placentera de acuerdo a sus necesidades y no por los factores externos de la realidad externa” (p. 11).

Asimismo, Chacón (2001), precisa que, “el juego didáctico es una estrategia utilizada en los diferentes niveles o modalidades educativos, las cuales son poco empleadas por el docente debido a que desconoce sus múltiples ventajas” (p.56).

Por lo mismo el juego didáctico viene a ser una actividad que los realizan los niños y niñas de manera libre, espontánea, con gran desgaste de energías; cuya finalidad está relacionado al disfrute, ayuda al niño interrelacionarse de manera cooperativa, colaborativa con los demás cuando realizan la actividad pedagógica; y generalmente en los diferentes sectores del aula creados por la docente de aula o en la misma hora de juego establecidos por el mismo sistema.

El aprendizaje de las matemáticas, mediante juegos didácticos debe ayudar a los niños a tomar decisiones y adaptarse a los nuevos entornos, donde pueda sentirse cómodo y asuma la responsabilidad de aprender jugando, lo cual se convertirá en una oportunidad en su vida cotidiano y lo llevará la misma mística en toda su existencia.

El niño o la niña que inicia el proceso de enseñanza y aprendizaje con estrategias aburridas por parte del docente, el aprendizaje de las matemáticas será muy aburrido y solamente asiste con la finalidad de aprobar el área, más no con el sentido de que es valioso para la vida, por ello el docente o la docente debe emplear las estrategias de enseñanza didáctico para generar una situación armoniosa fomentando la alegría y conducir una enseñanza de manera dinámica donde el niño aprende a tomar la autonomía de aprendizaje de sí mismo.

Existen diferentes juegos didácticos en nuestra actualidad para desarrollar la enseñanza – aprendizaje, se puede emplear los objetos tangibles y programas

educativos para que el niño interactúa y personaliza, en ese sentido el docente se convierte en el verdadero facilitador, orientador y guiador.

2.2.1.2. Teorías que fundamentan los juegos didácticos como estrategia

a) La teoría de relajación de Lázarus. Según López (2008) considera que, “el juego como estrategia aparece como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que genera en el niño otras actividades más serias o útiles” (p.54). En este caso el juego en los niños aparece como una actividad de descanso o de relajación por el trabajo realizado; por lo mismo que en el niño el juego es una actividad constante, es parte de su vida, por ello está en constante desgaste de energía.

En la vida infantil los niños y las niñas, todo su tiempo ocupan en realizar los juegos, donde se observa que hay el desgaste de energías, este estilo se debe apoyar adecuadamente para que el niño no se sienta muy cansado, en el ámbito educativo debe ser guiado con estrategias muy adecuadas, es decir, las actividades que el niño realice deben ser motivador y corto para que pueda seguir, de lo contrario se genera el cansancio y poca importancia por aprender.

Mediante los juegos didácticos como estrategia los niños observan los objetos tangibles desde el mínimo elemento que compone, es decir, el color, tamaño, forma, entre otros por ello el aprendizaje es eficaz y duradero, aquí el docente el niño recorre el camino de aprendizaje por sí solo, cuando encuentra las dificultades pregunta al docente para continuar el recorrido.

b) Teoría del ejercicio de Karl Groos. Gallardo (2013) menciona que, “la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto” (p. 15). Por lo mismo que el juego didáctico como estrategia viene a ser un medio que le permite al niño o

niña para el desarrollo de sus capacidades, habilidades, destrezas, actitudes; estas serán las bases que les servirá cuando sean adultos. Entonces la escuela debe propiciar el juego como una manera de desarrollar ciertas habilidades que más tarde las pueden utilizar en el desarrollo del trabajo, tareas o responsabilidades que asumir cuando sean adultos.

Si el niño aprende matemáticas mediante juegos didácticos, desde el nivel inicial, en todos los niveles de estudio empleará las estrategias de aprendizaje creativamente y su pasión será muy grande para resolver problemas matemáticos en la vida, asimismo transmitirá a otras personas de su entorno social, muchos matemáticos sustentan que la base fundamental para el aprendizaje de las matemáticas de manera fácil, las raíces están en educación inicial, entonces muy importante el uso de juegos didácticos por parte del docente crear diferentes estrategias de enseñanza utilizando objetos de nuestro entorno.

En nuestra actualidad es muy certero que muchas personas tienen dificultades de utilizar la matemática para solucionar problemas, porque desde de su infancia han tomado como una ciencia complicada por diferentes razones: En la misma casa donde vive las familiares transmitieron el concepto de que la matemática es difícil o en la educación inicial el docente no empleaba estrategias didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, estos hechos al niño conlleva a tener el concepto de la complejidad de la matemática.

Sin embargo, si el niño es orientado en la casa y en la escuela con estrategias adecuados y con el concepto de que la matemática es una ciencia muy divertida, el niño o la niña, lo toma con facilidad, por consiguiente, tiende a practicar jugando sin aburrimientos, en su vida cotidiana empleará estrategias y habilidades para resolver problemas de mayor complejidad cuando ya llega a ser adulto.

c) **La teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparede.** Navarro (2005) considera que, “Persigue fines ficticios, los cuales dan satisfacción a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Puede ser el refugio, donde se cumple el deseo de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto” (p.75). Por lo mismo el juego didáctico como estrategia en la escuela viene a ser el puente que une las actividades que desarrolla en la escuela como parte de su aprendizaje, con la vida cotidiana que transcurre en su contexto.

Por lo tanto, el juego aplicada como estrategia es una actividad que posibilita al niño a relajar sus energías acumuladas; asimismo nos indican que es una actividad compensadora o recuperadora de energías al esfuerzo realizado; asimismo va favorecer el desarrollo de otras funciones complejas que determina la madurez en el niño o niña.

El juego es una situación de algarabía para el niño o niña se siente muy entusiasta en los diferentes ámbitos de la vida, conlleva a ser creativos, ordenados, responsables y desarrollar distintas actividades de aprendizaje, es decir, busca inclusive problemas desde su casa de acuerdo la madurez y el pensamiento que posee hasta en contextos externos con el objetivo de encontrar la solución con bastante creatividad.

El niño de acuerdo el crecimiento bilógico también aumenta lo psicológico para aprender e integrar los conocimientos, capacidades, habilidades y las actitudes, lo cual permite explorar o realizar actividades más complejas en la vida cotidiana, entonces este proceso sigue en toda la vida del ser humano siendo que el aprendizaje se desarrolla todos los días.

2.2.1.3. Componentes del juego didáctico como estrategia

Los juegos didácticos, presentan los siguientes componentes:

- **El objetivo didáctico.** Todo juego encierra en sí un objetivo, por lo mismo que presenta una intención, están asociados al logro de las capacidades, actitudes y habilidades. Por lo tanto, es orientado hacia el logro de la capacidad, los indicadores que evidencien, los desempeños que la demuestran y lo más importante son resolutivos de los problemas que les presenta en los diferentes contextos de la vida porque el mundo de hoy necesita personas competitivas con una gama de habilidades que posibilitan el ingreso a ejercer su profesión en el campo laboral.

De manera que como una estrategia utilizada en las aulas está condicionado al logro de las competencias; de manera que se considera en la planificación misma, de la actividad diaria, antes de la realización de los talleres o después de la realización de los talleres; pero en todo caso el juego puede convertirse en una fuente de motivación de carácter permanente para el aprendizaje; pero en otros casos debemos considerar como un elemento de contrastar lo que aprendió en niño o niña.

- **Las acciones lúdicas.** Tiliro (2019) indica que, “Es la actividad que realiza el niño o niña al entrar en contacto con el medio o recurso; las mismas que pueden ser elaboradas con la participación de sus padres o elaboradas por ellos mismos” (p.22). Desarrolla capacidades como la de observar, comunicar, buscar estrategias, organizar, argumentar. Debe ser variado de acuerdo a la etapa del desarrollo del niño o la niña, es importante que también la comunicación del niño se aumenta día a día porque, lo que observa lo comunica con detalles y comparaciones.

Los juegos lúdicos es el propio y natural del niño, quien interactúa en el contexto donde vive con las cosas que observa en su entorno, mediante las sensaciones que

experimenta, también nace las fantasías en su pensamiento y sentimiento, es por ello en algún momento demuestra como un compañero y otro momento también se enoja, lo cual paulatinamente va interiorizando y practicando en diferentes circunstancias de la vida.

A muchos niños les nace el placer de jugar en equipo y algunos se sienten felices estando solos, frente a esta situación es muy importante el apoyo de los padres a familiares mayores para puedan guiar al niño que este sea participe en grupos para una mejor socialización, lo cual implica mayor posibilidad para el aprendizaje del niño.

- **La edad.** Los juegos didácticos dependen de la edad de los niños, por lo tanto, debe ser graduada y con la presencia de la docente de aula, por ello el docente debe ser creativo, estratégico, investigador, innovador y tecnológico en esta era de informaciones y gamificaciones que nos ofrece el mundo.

Los niños se integran consecuentemente se acuerdo la edad, porque experimentan la concordancia de realizar las actividades en grupo. Muchos juegos están condicionados de acuerdo a la edad de niños por lo que se diferencian de acuerdo a sus necesidades e intereses; asimismo los objetos con los que juegan o sirven de apoyo en el juego se diferencian de acuerdo a las edades; del mismo modo el material con los que se ha estructurales los materiales; de manera que están relacionados con la seguridad que necesitan ellos mismos.

- **Las reglas del juego.** Vienen a ser los acuerdos tomados con la participación activa de los propios niños y niñas. las mismas que regulan sus comportamientos, su participación, el tiempo, los premios y los castigos. Estas van siendo complejas de manera gradual y a las necesidades de los propios niños y niñas.

El juego como un elemento socializador, requiere de la práctica de las normas de juego, los mismos que posibilitan regular el comportamiento o actitudes durante el juego; hay casos, que el juego requiere de reglas más específicas de acuerdo a las edades; hay casos que los niños proponen sus propias reglas y en algunas veces las reglas las convierte a su favor y en ello se visualiza ciertas actitudes que requiere que la docente de aula debe intermediar y regular los comportamientos.

2.2.1.4. Características del juego didáctico como estrategia

Moreno (2009) considera que, “el juego es una actividad innata del niño, porque es una función importante, mediante la cual va logrando el aprendizaje y desarrollando su formación integral” (p.45).

Asimismo, Ledezma (2011) indica que, “el juego ayuda al niño a desarrollar, crecer y prepara su formación; por lo mismo debe ser libre, transmitir fantasía; porta una actividad de satisfacción; el juego tiene tiempo y espacio” (p. 32).

Por lo tanto, todo juego didáctico presenta ciertas características, siempre está ligado a la libertad que tiene el niño o niña, por lo mismo ejerce su autonomía y juega lo que le agrada y genera placer; en un juego se desarrolla en un determinado tiempo y en un determinado espacio, siempre hace uso de la creatividad y fantasía por el niño o niña; por lo que genera una satisfacción y alegría.

El niño o la niña, crea objetos a través de la observación del medio que los rodea, inclusive crea su propio juego y en un momento específico, comparte con sus pares, este de tipo de actividades debe ser atendido también por los padres, porque el niño en su mundo de fantasía necesita el apoyo de personas mayores en los diferentes contextos, siendo que el aprendizaje produce en cualquier lugar donde está presente el niño.

Es muy importante las estimulaciones de las actividades que desarrollan los niños, lo cual aumentara la pasión por continuar y mejorar el aprendizaje mediante el uso de estrategias artísticas de su propio aprendizaje.

2.2.2.5. Tipos de juegos didácticos como estrategia

Dentro de los juegos didácticos, existen un sin números de autores que proponen sus puntos de vista; las mismas que en algunos casos son coincidentes, de manera que, según Cerna (2019) encontramos

- a) Los juegos de elaboración. Viene a ser cuando el niño o niña por su propia iniciativa o necesidad propia va proponer reunir, crear, transformar nuevas cosas; donde hace las combinaciones de creatividad, imaginación, de competencia.
- b) Juegos de ficción. Vienen a ser actividades donde el niño utiliza su fantasía para poderlos representar que solamente puede existir en la imaginación del propio niño o niña.
- c) Los juegos de construcción. Esta referido a la organización y construcción utilizando objetos, modelos, materiales de desecho, demostrando su creatividad e imaginación.

Los tipos de juego va ser variado de acuerdo a las necesidades del propio niño o niña; asimismo de acuerdo a las capacidades a desarrollar, por lo que la docente está en condiciones de poder seleccionarlos para proponerlos a los niños y puedan participar de manera autónoma.

Al crear los objetos, el niño es monitoreado por una persona mayor y se debe involucrar las de reusar, reciclar y reducir porque es fundamental en toda vida del ser humano para una formación holística dentro de nuestra sociedad.

En educación inicial, es muy característicos diferenciarlos aquellos que los va utilizar para poder distraerse, de manera que existe una cierta preferencia por aquellos que son de ficción y que son propias de su edad; de manera que la fantasía cada vez más se ve alimentada.

2.2.2.6. Importancia de los juegos didácticos como estrategia

Acosta (2013) menciona que, “es importante porque fomenta la imaginación y desarrollo de los procesos cognitivos, el perfeccionamiento de la actividad motriz, la destreza en sus movimientos finos y gruesos; afirma las sensaciones y las múltiples experiencias en la comprensión de la realidad” (p.32).

Asimismo, Calero (2009) indica que, “mejora la interacción social, es un medio para poder interactuar con el mundo que lo rodea; desarrolla los valores de altruismo, franqueza, sociabilidad, el despliegue de su propio yo y su personalidad” (p.76).

El juego didáctico como actividad física, lúdica, psicológica y cognitiva presenta una utilidad pedagógica; primeramente, es un elemento activador de los saberes previos; asimismo facilita el desarrollo de la coordinación motriz, es un elemento que facilita el desarrollo de las habilidades comunicativas; asimismo, posibilita la manifestación de sus emociones, controla la expresión exagerada de sus emociones.

Los juegos didácticos, ayuda al niño el desarrollo de sus propios movimientos y desplazamientos en el aula junta mente con sus compañeros y el apoyo mutuo para desarrollar las actividades físicas y el trabajo en equipo y es una forma de demostrar sus propias habilidades.

Los juegos didácticos, apoya al niño a mejorar y disfrutar las actividades cotidianas, lo cual comparte con sus familias y con sus compañeros, por eso no puede ser rechazada por los mayores, sino se debe apoyar con estimulaciones de elogio.

Jugar es importante, para el niño porque no solamente les da la confianza en uno mismo sino hay acción de placer y satisfacción que conlleva a jugar al niño desarrollar aspectos psicológicos, físicos y sociales para experimentar sus sentimientos y sus emociones.

2.2.2.7. Tipos de juegos didácticos como estrategia

Dentro de los juegos didácticos encontramos

a) La tarjeta de números.

Según MED (2018) consiste en mostrarle un gran número de tarjetas, con los mismos dibujos, las mismas que sirven para asociar, las mismas que deben presentar diferentes números, que posibilita la identificación, la relación y la asociación” (p. 22).

Esta elaboradas de cartones, o material de plástico o corrospon, deben contener mínimamente 10 tarjetas con la figura de animales o cosas, marcadas con los números de 1 al 10. cuyo objetivo es que el niño o niña puede identificar qué número de animales o cosas hay en la tarjeta y relacionar con otras tarjetas.

Estos materiales con los que juega están relacionados con las matemáticas, pero a la vez se va trabajando lo que es la comunicación, de manera que ambas áreas se complementan y que es necesario ir incorporando aquel lenguaje que es de la matemática y que el niño se vaya familiarizando.

b) Los bloques lógicos.

Callejo (2010) considera que, “es uno de los materiales imprescindibles para trabajar el razonamiento lógico en la etapa infantil y en primaria, que consiste en unas

piezas de madera o plástico con 4 características de color, forma, tamaño y grosor.”
(p. 23).

De manera que están compuesto de 42 piezas que se pueden diferenciar entre sí; las mismas que el docente puede utilizar para realizar actividades como agrupar, hacer conjuntos, establecer las semejanzas, las diferencias, las secuencias y la clasificación; además se pueden representar animales, plantas o cosas. con aquellos niños que ya conocen las características y los valores se pueden realizar juegos de comparación.

Este tipo de juego con los bloques lógicos es casi para todas las edades de manera que su qué podemos encontrar en el desarrollo de los contenidos matemáticos de los grados avanzados, pero en inicial se utiliza por la estructuración con colores atencionales, y que muy bien se utiliza en la discriminación visual, en las transformaciones de las figuras.

c) Set de sinónimos y antónimos.

Callejo (2010) indica que, “Está contenido por 42 tarjetas impresas por ambos lados, siendo: sinónimos: 6 tarjetas con imágenes y 12 tarjetas con palabras. Antonios: 12 tarjetas con imágenes y 12 tarjetas con palabras. Tarjetas con temas”.

El propósito de este material es de apoyar al aprendizaje y conocimientos de sinónimos y antónimos, permitiendo de esta manera que los niños y niñas identifiquen con su ayuda de las tarjetas con diferentes imágenes que incluye el juego.

Si bien se puede relacionar con la competencia de comunicación, pero sin embargo es importante, estas pueden permitir al niño establecer las relaciones que podemos encontrar; no solo serán palabras, sino que puede aprovechar el número de veces con los que se puede encontrar.

2.2.2.8. Fases de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia.

Artigue (2000) considera que, “sigue la secuencia: a) Introducción, es el inicio; b) El desarrollo, que es la actividad del niño; c) la culminación, es la reflexión sobre el juego” (p. 34).

La introducción, comprende la preparación para el juego didáctico, se inicia con la motivación para despertar el interés, el establecimiento de las reglas a cumplir durante el juego, los espacios, los medios y materiales a utilizar, los premios y acciones reparadoras.

El desarrollo. Es el momento donde se produce la actividad física, mental de los niños y niñas, las mismas que los realizan haciendo el despliegue de energías, cumpliendo con los acuerdos establecidos en el momento de la introducción.

La culminación. Consiste en el desarrollo de actividades de relajamiento, para luego participar en las acciones de reflexión donde se hace una evaluación del proceso del juego, las participaciones, actividades desarrolladas, limitaciones encontradas, habilidades utilizadas entre otros; asimismo, las acciones reparadoras en caso de conductas no permitidas.

El niño y la niña debe aprender las conductas adecuadas, es decir, debe ser corregido en su momento aquellos aspectos que no es adecuado para su formación como ser inteligente en la sociedad, por ello es necesario también el apoyo de los padres, siendo la raíz de la educación se encuentra en la casa dentro del seno de la familia, el niño o la niña debe aprender a demostrar la buena comunicación, la asertividad y pedir disculpas si ocasionara las dificultades de su parte como también mantener el clima de compañerismo mediante las acciones reparadoras.

2.2.2. Desarrollo de las habilidades matemáticas

2.2.2.1. Concepto de matemática

Si bien la matemática es parte de la vida de una persona; las misma que los utiliza en los diferentes momentos de su convivencia en su contexto; para enfrentar los retos y la vida social, científica que se produce; tal es así que;

Callejo (2000) indica que, “es una ciencia deductiva, la cual se encarga del estudio de las propiedades de los entes abstractos, así como de las conexiones y relaciones que existe entre ellos” (p. 15).

MED (2018) expresa que, “las matemáticas parecen poseer el asombroso poder de explicar cómo funcionan las cosas, porque son como son y que nos revelaría

El universo si fuésemos capaces de escuchar” (p. 8).

La matemática es una de las ciencias formales, los mismos que se basan en la aplicación de los principios de la lógica; asimismo está encargado de establecer las relaciones que pueden identificar los niños y niñas con los números, símbolos, las figuras geométricas entre otros.

Los niños y las niñas son observadores de todas las cosas que existe en el mundo, por ende, la misma naturaleza conlleva a explorar diferentes objetos y situaciones, principalmente se basan en la comparación de los objetos, lugares, personas, animales y las plantas, donde allí inicia por ejemplo de contar la cantidad de personas en su casa y la cantidad de los niños cuando se reúnen en la escuela.

Los niños por la misma naturaleza se tienden a fijar los objetos, asimismo empieza a realizar los juegos, para experimentar la situación que ocurre luego empieza a describir y argumentar lo que ha realizado, lo cual conlleva a encontrar también la complejidad e ira desarrollando con mediante las estrategias artísticas de acuerdo el grado de maduración biológica y psicológica del niño.

2.2.2.2. Importancia de la matemática

MED (2017) considera que, “la matemática es parte del proceso de cambios y progreso de nuestro mundo, no permanece estática, está presente en la práctica total de las creaciones de la mente humana más que ninguna ciencia en los diferentes periodos de la historia” (p. 9).

Por lo mismo las matemáticas presentan variadas aplicaciones, por lo mismo que ha generado grandes progresos en los diferentes campos científicos; asimismo se ha desarrollado de la ciencia y tecnología, de manera que se ha cambiado en su totalidad la vida de las personas dentro de la sociedad moderna.

Callejo (2000) indica que, “el dominio de la matemática para el ejercicio de la ciudadanía requiere no solo conocer el lenguaje matemático y hechos, conceptos y algoritmos, sino procesos más complejos como la matematización de situaciones y la resolución de problemas” (p.10).

Entonces, hoy en día en desarrollo de las capacidades y habilidades matemáticas en las instituciones educativas, es fundamental, pues tiene su impacto en las actividades diarias de una persona humana y por ende del niño o niña dentro del sistema educativo.

En la vida diaria es fundamental el uso de las matemáticas para resolver problemas desde muy básico hasta lo más avanzado, por eso el niño o la niña debe ser orientado, guiado y facilitado las enseñanzas con estrategias y juegos para que sea competitivo.

Muchos estudiosos afirman que el ser humano es parte del problema y para ser parte de la solución es importante que maneja estrategias y habilidades, para desarrollar eficientemente los conocimientos, las capacidades, las habilidades y las actitudes, el niño debe tomar con mucho entusiasmo el aprendizaje de las

matemáticas, para lo cual implica los procesos pedagógicos o cognitivos que utiliza el docente y por otro lado los procesos cognitivos de aprendizaje que realiza el niño, una actividad carente de estrategias didácticas, tiene malos resultados, si es ejecutado con estrategias adecuadas, tendrá resultados óptimos.

2.2.2.3. *Habilidad matemática*

Moreno (2009) afirma que, “es la construcción, por el alumno, del modo de actuar inherente a una determinada actividad matemática, que le permite buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos, utilizar estrategias de trabajo, realizar razonamientos, para resolver problemas matemáticos” (p. 12).

Ferrer (2016) considera que, “aquellas que se forman durante la ejecución de las acciones y operaciones que tienen un carácter esencialmente matemático. Así como la construcción y dominio por parte del alumno del modo de actuar inherente a una determinada actividad matemática” (p. 12).

Por lo mismo que las habilidades matemáticas no solo expresan el desarrollo o maduración del niño o niña, en la aplicación de las habilidades matemáticas en su vida cotidiana. Como producto de sus vivencias y experiencias en una realidad concreta.

La matemática es una de las formas que construye el niño para solucionar problemas de su entorno utilizando conceptos adecuados con estrategias pertinentes, porque en la vida siempre encontramos problemas y lo más mínimo que sea es necesario trabajar con las matemáticas.

2.2.2.2. *Características de las habilidades matemáticas en niños*

Si bien las matemáticas están conformadas por un conjunto de elementos que muchas veces está en el mismo cuerpo de la persona, sin embargo, su aprendizaje está

relacionado con el entorno donde vive, de manera que presenta ciertas características; tal es así;

Según Fernández (2003) menciona que, “las características principales que determinan las habilidades matemáticas son todos aquellos procesos internos que permiten su formación desde el contacto con la realidad y su nivel de abstracción” (p. 127).

Asimismo, MED (2017) expresa que, “desarrolla capacidades, utiliza en el diseño de formas artísticas; estimula el trabajo cooperativo, potencia el trabajo científico, satisfacción por el trabajo realizado” (p.16).

Por lo mismo que las habilidades matemáticas, están relacionado a las capacidades fundamentales, las mismas que son considerados en el currículo de formación; por lo mismo la enseñanza debe ser a través de la resolución de problemas, sobre la resolución de problemas y para la solución de problemas; de manera en niño o niña puede actuar y pensar matemáticamente.

El niño y la niña para resolver problemas debe poseer nociones del dominio de la cantidad, tiempo causa y efecto, asimismo debe tener la habilidad para hallar una solución de tipo lógico a los problemas, manejando los números en general y empleado las operaciones matemáticas elevadas las habilidades para el análisis y el razonamiento.

2.2.2.3. Tipos de habilidades matemáticas

Ferrer (2016) considera que, “existen habilidades matemáticas referidas a la formación y utilización de conceptos y propiedades; referidos a la elaboración y utilización de procedimientos algorítmicos; referidos a la utilización de procedimientos heurísticos; referidas al análisis y solución de situaciones problemáticas” (p.18).

Pero cuando se trata de los niños y niñas, es importante tener en cuenta habilidades que están relacionadas con contar y la cardinalidad; la resolución de problemas, las mediciones y el manejo de datos; las nociones de geometría. Por lo mismo, los niños y niñas poco a poco se van apropiando, como consecuencias de sus experiencias y vivencias con elementos concretos, de manera pueden interpretar su contexto.

Por ello es necesario desarrollar las habilidades de utilizar estrategias para resolver problemas matemáticos en el espacio y tiempo determinado sin complicaciones con un resultado eficiente.

2.2.2.4. Las habilidades matemáticas a desarrollar

Matematiza situaciones. Alsina (2006) considera que, “es la capacidad de expresar en un modelo matemático, un problema reconocido en una situación. En su desarrollo se usa, interpreta y evalúa, de acuerdo a la situación que le dio origen” (p. 28). Esta habilidad compleja implica poder identificar sus características datos, condiciones y variables del problema; contrastar, valorar y verificar la validez.

Comunica y representa ideas matemáticas. Enríquez (2017) afirma que, “es la capacidad de comprender el significado de las ideas matemáticas y expresarlas de forma oral y escrita, usando el lenguaje matemático y diversas formas de representación con material concreto, gráfico, tablas, transitando de una representación a otra” (p. 29).

La comunicación exige habilidades de poder expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos. De manera los niños y niñas de 4 años de edad podrán realizar utilizando su propio lenguaje y estilo que lo caracteriza a cada ser humano en la vida, también influye la vivencia propia en el hogar con sus familias.

Elabora y usa estrategias. Alsina (2006) menciona que, “es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una secuencia organizada de estrategias y diversos recursos, entre ellos las tecnologías de información y comunicación, empleándolos de manera flexible y eficaz en el planteamiento y resolución de problemas” (p. 36).

Al desarrollar esta habilidad los niños y niñas elaborarán y diseñarán sus planes de solución, seleccionarán sus propias estrategias y procedimientos a seguir, podrán reflexionar sobre su pertinencia realizando la evaluación de sus propias actividades, es donde tiene a mejorar cada día agregando nuevas estrategias de realización y cuando trabajan en grupo generan una situación de competencia y se caracterizan de ser el mejor o la mejor.

La discriminación visual. MED (2017) indica que, “es la capacidad para distinguir estímulos visuales a través de sus semejanzas y diferencias. Los niños deben alcanzar una percepción adecuada para que posteriormente puedan discriminar, formas de semejanzas y direccionalidades” (p. 12). Estas están referidas a las discriminaciones simples en su inicio y luego de acuerdo a sus vivencias los harán las formas complejas y espaciales.

Posición en el espacio y relaciones espaciales. Está dirigido a que los niños y niñas puedan relacionar el objeto observado; percibir posiciones y su relación consigo mismo u otros objetos, seres, cosas, etc. Los desarrollan armando, ensamblando, completando continuando, reproduciendo y copiando, entre otros. Por ejemplo, al jugar con una cajita de fósforos va experimentar que al caer llega al suelo y se queda en la misma posesión. Mientras un tarro de leche cae, pero luego va a rodar hasta encontrar un lugar donde se queda posicionado, entonces el niño va analizando las situaciones haciendo comparaciones de los objetos y empieza a crear otros objetos semejantes para seguir observando.

2.2.2.5. Finalidad del aprendizaje de las habilidades matemáticas

MED (2017) considera que, “es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones” (p. 14).

Asimismo, Berdonneau (2008) indica que, pensar matemáticamente implica reconocer esta acción como un proceso complejo y dinámico resultantes de la interacción de varios

factores, el cual promueve en los estudiantes formas de actuar y construir ideas matemáticas a partir de diversos contextos” (p.42).

En este contexto el aprendizaje de la matemática no solamente se limita a una enseñanza de una manera mecánica los números, las formas, los colores; que continuamente se observa en las aulas de las instituciones educativas; sino, a que el niño o niña aprenda a actuar, poder razonar, comunicar, argumentar y poder utilizar estrategias adecuada y que sean aplicados a una realidad concreta de su contexto. Por lo mismo el aprendizaje de la matemática debe ser más funcional, más formativa y creativo, porque el niño a partir de una figura observada, crea otro tipo de figuras y emplea los colores a su gusto, luego expone los procedimientos que ha realizado en la construcción de las figuras.

2.2.2.6. Los desempeños en el área de matemática en educación inicial

Dentro de los desempeños a lograr en el área de matemática por lo niños y niñas de 5 años en el nivel de educación inicial esta relacionados;

Según (MINEDU, 2016) considera que;

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas. Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. (p.175).

De manera, que lo que aprenderá el niño está relacionado con el juego que realiza y los objetos y recursos que utiliza, pero estas vivencias o experiencias deben estar relacionados al uso de elementos que se encuentran dentro de su contexto inmediato, el niño utiliza las piedritas y los palitos generalmente para realizar el conteo de las cantidades en una situación determinada, por ejemplo si el niño observa una actividad de futbol en una loza o campo deportivo, representa la cantidad de jugadores con piedritas de tamaños distintos porque se encuentran a su alcance, mientras si el niño se encuentra en su casa o escuela busca otros objetos y le da decoraciones artísticas para representar una situación con sus respectivos elementos.

2.2.2.7. Dimensiones de las habilidades matemáticas

Dentro de las dimensiones de las habilidades matemáticas se han considerado los más elementales para el nivel de educación inicial, estas son:

b) La seriación

Villegas (2010) considera que, “es relacionar diversos objetos en función a criterios como orden transitivo, en relación a un objeto, desde su experiencia real” (p. 23).

Por lo mismo, se puede establecer las seriaciones, que estén basados en la comparación, la continuidad, el emparejamiento, entre otros. Puede utilizarse el ensayo error, los que le permitirá al niño asimilar nociones y puede ordenar de acuerdo a tamaños, colores, formas y semejanzas, estas actividades conllevan al niño a desarrollar capacidades, habilidades, destrezas y resolver problemas en diferentes escenarios, ampliando los conocimientos, las estrategias y los procedimientos para realizar y gestionar sus propias actividades.

b) La clasificación

Callejo (2000) menciona que, “se define como juntar por semejanzas y separar por diferencias, esto se junta por color, forma o tamaño o se separa lo que tiene otra propiedad diferente, se fundamenta en las cualidades de los objetos” (p. 21).

Cuando clasifica el niño o niña va agrupar objetos, seres, cosas de su entorno, para los cuales a utilizar ciertas características comunes que los diferencian de los demás; esta capacidad poco a poco los va a ir desarrollando, de manera también se van apropiando del lenguaje matemático para comunicar y argumentar el tamaño, color, formas y semejanzas de los objetos que observa en la construcción de su aprendizaje, sin embargo hay niños o niñas que necesitan atender y apoyar constantemente para realizar las actividades, por el mismo hecho de que tienen miedo de hacer algo y pueda cometer errores, por ello es importante guiar al niño desde la casa con estrategias adecuadas, motivadoras y creativas para que el niño pueda recorrer en la construcción de sus conocimientos y habilidades de manera pertinente y optimista.

c) Cuantifica

Ledezma (2011) considera que, “aun cuando el niño no haya desarrollado el concepto de número, puede formar conjuntos y sub conjuntos y así, determinar perceptivamente aquel que tiene más elementos y menos elementos” (p.27).

La cuantificación se realiza en diversas situaciones, estableciendo diversas cantidades, las mismas que debe partir desde sus experiencias cotidianas; estas se desarrollan de manera gradual, con expresiones propias de su lenguaje de modo muy genérico. Estas deben ser reforzadas con objetos reales o sus propios juegos, donde se iniciará con el uso de los términos, pocos, muchos, ninguno. Cuando el niño reúne ciertos objetos por tamaño, color, formas y semejanzas, empieza a utilizar e integrar los términos en su actividad cotidiana relacionando los saberes previos con los

conocimientos nuevos, lo cual implica que el aprendizaje es duradero, porque el niño singularmente o en equipo realiza los procedimientos en su actividad.

2.3. Marco conceptual

- **Clasificar.** “es agrupar objetos mediante la comparación y semejanza y diferencia, de acuerdo a un criterio, por lo mismo es la base para la elaboración del concepto de número” (Cardoso y Ceredo, p.64).

Al realizar la actividad de clasificación el niño agrupa los objetos por su tamaño, color, forma y semejanza, luego compara para encontrar las diferencias de los objetos.

- **Didáctica.** Es una ciencia aplicada de la educación, cuyo objeto de estudio viene a ser el proceso enseñanza aprendizaje; de manera que esta relacionado con los métodos, técnicas y estrategias aplicadas en dicho proceso.
- **Estrategia.** Viene a ser un conjunto de procedimientos flexibles, mediante los cuales se busca efectivizar el aprendizaje de los niños y niñas; surge de las propias necesidades de construir un aprendizaje de los niños y niñas.
- **Juego.** La actividad lúdica constituye un motor de desarrollo en la medida en que contribuye a crear continuamente zonas de desarrollo próximo; además establece que el juego tiene una naturaleza social como resultado de la cooperación. (Vygotsky, 2005)

El niño construye su aprendizaje siendo partícipe en las distintas actividades de la vida, escenifican una danza, imitando a personas mayores y observando las actividades en las diferentes circunstancias.

- **Matemática.** “Es la ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos, así como las relaciones que se establecen en ellos; en la actualidad presenta numerosas ramas” (Tilirio, 2019).

Es una ciencia absolutamente exacta y medible, porque en los procesos es demostrable, para lo cual utiliza la lógica para encontrar la verdad, en la vida diaria el ser humano necesita de esta ciencia para realizar distintas actividades sin ella no se puede avanzar en la ciencia y la tecnología.

- **Seriación.** Tarrés (2015) La seriación es una noción matemática básica, pre-lógica, una capacidad que opera estableciendo relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y los ordena según sus diferencias.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Hi: La aplicación de los juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luís, 2019.

HO: La aplicación de los juegos didácticos como estrategia no influyen significativamente en la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luís, 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel aplicado. Cuyo diseño que se empleó durante el proceso de estudio corresponde a la investigación pre experimental. Carrasco (2015) considera que, “este diseño consiste en aplicar a un grupo, una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento y después de ello aplicar la prueba o medición posterior” (p.64). Por lo mismo se midió ante y después de la manipulación de la variable lo juegos didácticos como estrategia, para verificar los cambio o modificación de las habilidades básicas matemáticas. Cuyo diagrama es el siguiente:

G.E. O₁ X O₂

Donde:

G. E. Grupo estudio

O₁ Es la pre prueba aplicado al grupo de estudio antes de ser expuesto a los efectos de X.

X Es la variable independiente o experimental, (juegos didácticos como estrategia) en la que se realiza la manipulación y desarrollo de las actividades experimentales.

O₂ Es la post prueba aplicado al grupo de estudio después de ser expuesto a los efectos de X.

4.2. Población y muestra

Población

según Carrasco (2015) menciona que, “es el conjunto de todos los elementos que tiene las mismas características, que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237). Por lo mismo que, estuvo conformada por todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luís, 2019. Constituyendo un total de 58 niños y niñas, de acuerdo al siguiente cuadro:

Tabla 1

Niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luís, 2019

| Edad | Masculino | Femenino | Total |
|--------------|------------------|-----------------|--------------|
| 5 años | 7 | 7 | 14 |
| Total | 7 | 7 | 14 |

Fuente: Nóminas de la matrícula escolar 2019.

Muestra

Carrasco (2015) indica que, “es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella; de tal manera que los resultados obtenidos de la muestra pueden generalizarse” (p.237). Por lo mismo que estuvo constituida por 14 niños y niñas de 5 años, según especifica el cuadro.

Tabla 2

Muestra de estudio

| Edad | Masculino | Femenino | Total |
|--------------|------------------|-----------------|--------------|
| 5 años | 7 | 7 | 14 |
| Total | 7 | 7 | 14 |

Fuente: Nóminas de la matrícula escolar 2019.

4.3. Definición y operacionalización de variables

4.3.1. Definición de variables

Variable Independiente. Juego didáctico

Es la actividad lúdica constituye un motor de desarrollo en la medida en que contribuye a crear continuamente zonas de desarrollo próximo; además establece que el juego tiene una naturaleza social como resultado de la cooperación. (Vygotsky, 2010).

Variable Dependiente: Habilidades matemáticas

“Las habilidades matemáticas son aquellas que se forman durante la ejecución de acciones u operaciones de índole matemática”. (Pascual, 2009, p.2).

4.3.2. Operacionalización de las variables

| VARIABLES | DIMENSIONES | ITEMS | INSTRUMENTO |
|---|--------------------------------|--|----------------------|
| V.I. Juegos didácticos | Reglas e instrucciones | Se agrupa de manera autónoma para jugar | |
| | | Establece las normas a cumplir | |
| | | Elige los materiales a utilizar | |
| | | Toma en cuenta el uso del tiempo | |
| | Participación | Participa activamente en el juego | |
| | | Utiliza un lenguaje de la matemática | |
| | | Experimenta como podría mejorar su desempeño | |
| | | Disfruta y muestra entusiasmo al realizar el juego | |
| | Intencionalidad | Se evidencia placer y alegría al realizar | |
| | | Utiliza las nociones matemáticas | |
| | | Hace uso de su creatividad | |
| | | Muestra independencia al desarrollar la actividad | |
| | | Conoce el propósito del juego | |
| V.D. Habilidades básicas matemáticas | Seriación | Ordena objetos del más grande al más pequeño | Escala de estimación |
| | | Ordena objetos del más pequeño al más grande | |
| | | Ordena objetos por su grosor | |
| | | Ordena objetos por su tonalidad de color | |
| | | Utiliza al seriar patrones de dibujos | |
| | Clasifica objetos por su forma | | |

| | | |
|--|---------------|---|
| | Clasificación | Clasifica objetos por su tamaño |
| | | Clasifica objetos según su uso |
| | | Colecciona con criterio único de clasificación |
| | | Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar |
| | Cuantifica | Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos |
| | | Agrupar objetos empleando los cuantificadores |
| | | Identifica el grupo que tiene más elementos |
| | | Puede identificar el grupo que tiene menos elementos |
| | | Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados |

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Carrasco (2015) menciona que, “constituye el conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores, en cada una de las etapas de la investigación científica” (p. 274). Por lo tanto, dentro de las técnicas empleadas en el recojo de información fue la observación estructurada.

La observación. Valderrama (2015) menciona que, “es el registro visual de lo que ocurre de una situación real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto y según el problema que se estudia” (p. 196). Por lo mismo que la observación a implementar fue la estructurada, directa e individual.

Instrumento

Valderrama (2015) menciona que, “son ayudas o elementos que el investigador construye para la recolección de los datos a fin de facilitar la medición de los mismos” (p.215). Por lo mismo que se empleó como instrumento de recolección de datos la

escala de estimación (pre y post prueba), el cual fue elaborado en relación a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

La escala de estimación. Según, Carrasco (2013) considera que; “Es un listado de frases que expresan conductas positivas o negativas, secuencias de acciones, etc., ante las cuales el observador tildará su presencia o ausencia” (p.12). por lo mismo que, se utilizó para obtener datos relacionados a la variable habilidades matemáticas básicas, que fue estructurado con 15 ítems, relacionadas a la dimensión con 5 ítems, dimensión clasifica 5 ítems y variable cuantifica con 5 ítems.; cuya valoración fue siempre, casi siempre, a veces y nunca. Los mismos que se sometió a un proceso de validación.

La validez. Carrasco (2015) indica que, “es el atributo de los instrumentos de investigación que consiste en que éstos miden con objetividad, precisión, veracidad y autenticidad aquello que se desea medir de la variable en estudio” (p. 336). Por lo mismo, se sometió al juicio de expertos, conformada por 3 expertos con amplia experiencia y formación profesional; las mismas que pudieron evaluar la claridad, coherencia y la relación a los contenidos, mediante la ficha de validación; el cual se adjunta en el anexo.

La confiabilidad. Carrasco (2015) menciona que, “es la cualidad o propiedad de un instrumento de medición, que le permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo en diferentes periodos de tiempo” (p. 339). Por lo mismo que se realizó el piloteo en 5 estudiantes de otra institución educativa; cuyos resultados de la medición del Alfa de Crombach fue de 0. 8768, por lo mismo que se puede indicar que presenta alta confiabilidad.

4.5. Plan de análisis.

El análisis de datos se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información que se capte durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se realizó mediante el uso de las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó la labor.
- c. Para una presentación objetiva, se elaboraron los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis específicas, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados.
- d. Cada uno de los gráficos y tablas fueron debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Metodología |
|--|---|---|--|
| <p>Problema general</p> <p>¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influye en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019?</p> | <p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos como estrategia que permiten la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>a) Identificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019, mediante la pre prueba.</p> <p>b) Diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia que posibilita el desarrollo de la dimensión clasificación en las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019.</p> <p>c) Verificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084</p> | <p>Hipótesis General</p> <p>Hi: La aplicación de los juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019.</p> <p>HO: La aplicación de los juegos didácticos como estrategia no influyen significativamente en la mejora de</p> | <p>Nivel: Experimental</p> <p>Tipo: Tecnológica – Aplicada</p> <p>Diseño</p> <p>Pre experimental con pre y post test.</p> <p>O₁ X O₂</p> <p>Método</p> <p>Experimental</p> <p>Población</p> <p>Todos los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, San Luis.</p> <p>Muestra</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | de Shayhua, San Luis, 2019, mediante la post prueba. d) Verificar la diferencia alcanzado entre la post prueba y pre prueba en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019 | las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019. | 14 niños y niñas de 05 años de edad. Técnicas Observación Instrumento Escala de Estimación |
|--|---|--|--|

4.7. Principios éticos

El estudio realizado, se enmarcó en los siguientes principios éticos;

Dentro de los principios éticos aplicados en el desarrollo del estudio encontramos los siguientes; el principio de la protección a las personas, por lo que se protegió a los niños y niñas que participaron en el recojo de datos, de manera que se mantiene en estricta confidencialidad. El principio de la libre participación y derecho a estar informado, por lo que se coordinó con la dirección de la institución educativa, con la docente de aula y los mismos padres de familia, generando una autorización para el recojo de la información. El principio de la justicia, se utilizó la razón, precauciones para asegurar los sesgos, la practicas investigativas justas. La integridad científica, de manera que no existe conflicto de intereses.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. De los objetivos específicos

- a) Identificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luís, 2019, mediante la pre prueba.

Tabla N° 1.

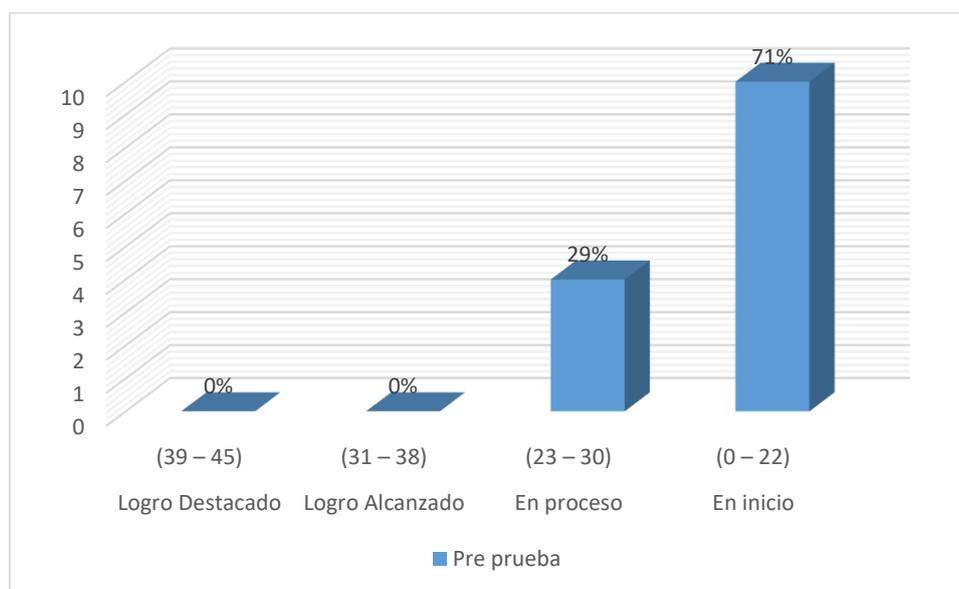
Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la pre prueba.

| Niveles | Baremo | Prueba de entrada | |
|-----------------|-----------|-------------------|------------|
| | | f | % |
| Logro Destacado | (39 – 45) | 0 | 0% |
| Logro Alcanzado | (31 – 38) | 0 | 0% |
| En proceso | (23 – 30) | 4 | 29% |
| En inicio | (0 – 22) | 10 | 71% |
| TOTAL | | 14 | 100 |

Fuente: Pre prueba y post prueba aplicado a los niños de 4 años, 2019.

Gráfico N° 1.

Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la pre prueba.



Fuente: Tabla N° 1.

Descripción

Como se puede ver en la tabla y gráfico N° 1, los resultados, referente al desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años, en la pre prueba, se encontraron los siguientes resultados.

En la prueba de entrada el 71% de niños y niñas de 4 años se ubican en el nivel en inicio y el 29% se ubican en el nivel en proceso y ningún niño o niña se encuentra en el nivel logro alcanzado y logro destacado.

Lo que indica que, la mayoría de niños y niñas presentan limitaciones en las habilidades matemáticas en seriación, clasificación y orden.

- b) Diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia que posibilita el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019.

Tabla N° 2.

Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años.

| Niveles | Baremo | Sesión1 | | Sesión2 | | Sesión3 | | Sesión4 | | Sesión5 | | Sesión6 | | Sesión7 | | Sesión8 | | Sesión9 | | Sesión10 | |
|-----------------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Logro Destacado | (39 – 45) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | 2 | 14 | 3 | 21 | 4 | 29 | 4 | 29 |
| Logro Alcanzado | (31 – 38) | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 7 | 1 | 7 | 2 | 14 | 4 | 29 | 4 | 29 | 4 | 29 | 2 | 14 | 2 | 14 |
| En proceso | (23 – 30) | 4 | 29 | 5 | 36 | 6 | 43 | 6 | 43 | 6 | 43 | 6 | 43 | 6 | 43 | 7 | 50 | 8 | 57 | 8 | 57 |
| En inicio | (0 – 22) | 10 | 71 | 9 | 64 | 7 | 50 | 7 | 50 | 6 | 43 | 3 | 21 | 2 | 14 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| TOTAL | | 14 | 100 |

Fuente: Sesiones de aprendizaje

Descripción

Como se puede ver en la tabla y gráfico N° 2, los resultados, referente a los resultados de las sesiones de aprendizaje de los niños y niñas de 4 años se encontraron los siguientes resultados:

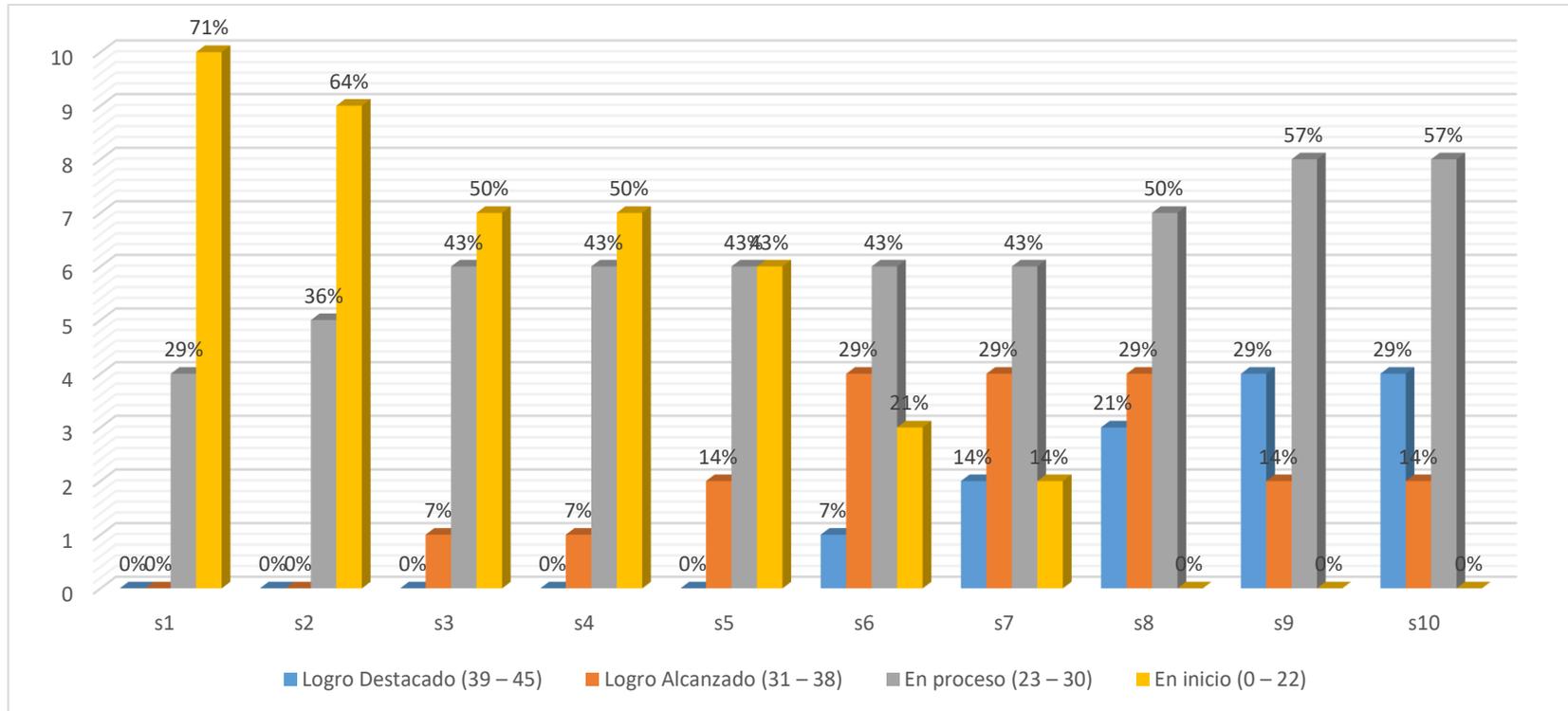
En la sesión 1. Un 71% se encuentran en el nivel en inicio y el 29% en el nivel en proceso. En la sesión 2. Un 64% se encuentran en el nivel en inicio y el 36% en el nivel en proceso. En la sesión 3. Un 50% se encuentran en el nivel en inicio, un 43% en el nivel en proceso y un 7% en el nivel logro alcanzado. En la sesión 4. Un 50% se encuentran en el nivel en inicio, un 43% en el nivel en proceso

y un 7% en el nivel logro alcanzado. En la sesión 5. Un 43% se encuentran en el nivel en inicio, un 43% en el nivel en proceso y un 14% en el nivel logro alcanzado. En la sesión 6. Un 21% se encuentran en el nivel en inicio, un 43% en el nivel en proceso; un 29% en el nivel logro alcanzado y un 7% en el nivel de logro destacado. En la sesión 7. Un 14% se encuentran en el nivel en inicio, un 43% en el nivel en proceso; un 29% en el nivel logro alcanzado y un 14% en el nivel de logro destacado. En la sesión 8. Un 0% se encuentran en el nivel en inicio, un 50% en el nivel en proceso; un 29% en el nivel logro alcanzado y un 21% en el nivel de logro destacado. En la sesión 9. Un 0% se encuentran en el nivel en inicio, un 57% en el nivel en proceso; un 14% en el nivel logro alcanzado y un 29% en el nivel de logro destacado. En la sesión 10. Un 0% se encuentran en el nivel en inicio, un 57% en el nivel en proceso; un 14% en el nivel logro alcanzado y un 29% en el nivel de logro destacado.

De manera indica que los juegos didácticos como estrategia posibilitaron de manera muy significativa en desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años.

Gráfico N° 2.

Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años.



Fuente: Tabla N° 2.

- c) Verificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019, mediante la post prueba.

Tabla N° 3.

Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la post prueba

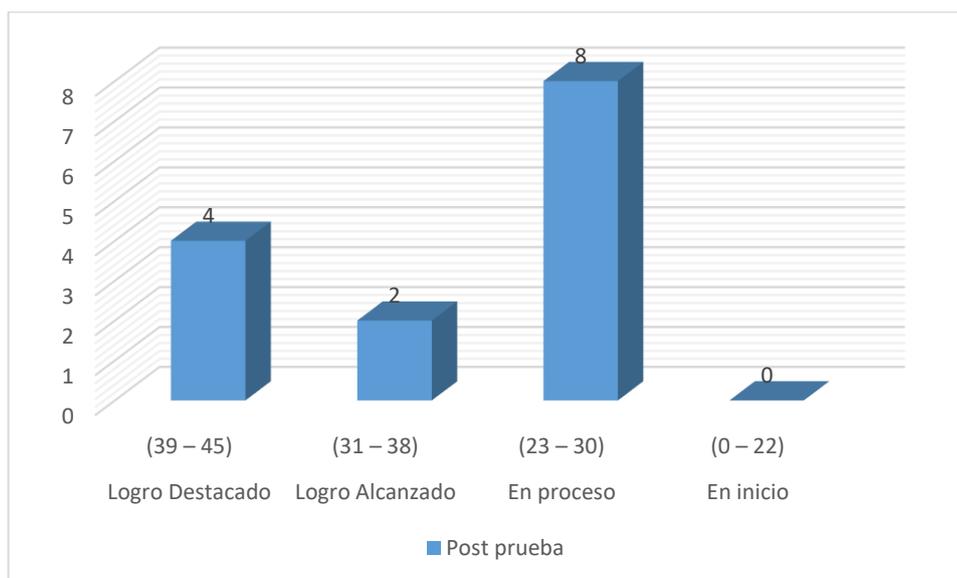
| Niveles | Baremo | Post prueba | |
|-----------------|-----------|-------------|------------|
| | | f | % |
| Logro Destacado | (39 – 45) | 4 | 29% |
| Logro Alcanzado | (31 – 38) | 2 | 14% |
| En proceso | (23 – 30) | 8 | 57% |
| En inicio | (0 – 22) | 0 | 0% |
| TOTAL | | 14 | 100 |

Fuente: Pre prueba y post prueba aplicado a los niños de 4 años, 2019.

Descripción

Gráfico N° 3

Nivel alcanzado el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años, en la post prueba



Fuente: Tabla N° 3

Descripción

Como se puede ver en la tabla N° 3 y figura N° 3, respecto a los resultados sobre el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años en la post prueba, se encontraron los siguientes resultados

De 14 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, el 57% se ubican en proceso, un 14% en el nivel logro alcanzado y un 29% en logro destacado.

Lo que muestra que las actividades de aprendizaje mediante los juegos didácticos como estrategia posibilitaron una mejora significativa en las habilidades matemáticas de los niños y niñas.

- d) Verificar la diferencia alcanzado entre la post prueba y pre prueba en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019

Tabla N° 4.

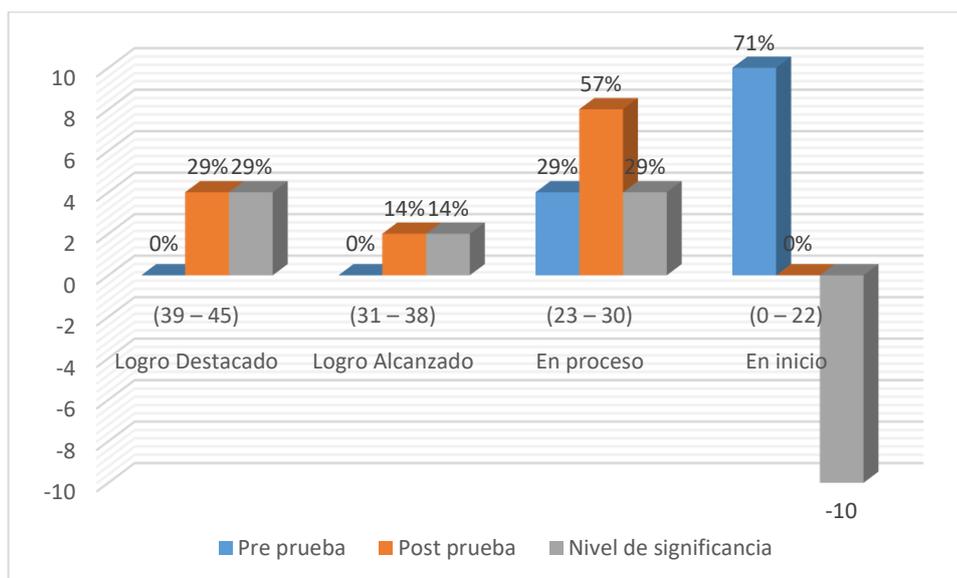
Nivel de diferencia alcanzada en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años.

| Niveles | Baremo | Pre prueba | | Post prueba | | Diferencia | |
|-----------------|-----------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|
| | | f | % | f | % | f | % |
| Logro Destacado | (39 – 45) | 0 | 0% | 4 | 29% | 4 | 29% |
| Logro Alcanzado | (31 – 38) | 0 | 0% | 2 | 14% | 2 | 14% |
| En proceso | (23 – 30) | 4 | 29% | 8 | 57% | 4 | 29% |
| En inicio | (0 – 22) | 10 | 71% | 0 | 0% | -10 | -71% |
| TOTAL | | 14 | 100 | 14 | 100 | 14 | 100 |

Fuente: Pre prueba y post prueba aplicado a los niños de 4 años, 2019.

Gráfico N° 4

Nivel de diferencia alcanzado en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años.



Fuente: Tabla N° 4.

Descripción

Como se puede ver en la tabla N° 4 y figura N° 4, respecto al nivel de diferencia alcanzado en el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años, presenta los siguientes resultados; en el nivel de inicio hubo una disminución de 71% a 0%, y un incremento significativo de 29% en el nivel en proceso, un 14% en el nivel logro alcanzado y un 29% en el nivel logro destacado.

Por lo que se puede indicar que los juegos lúdicos como estrategia sí posibilitaron de una manera muy significativa en el desarrollo de las habilidades matemáticas.

5.1.2. Contratación de las hipótesis

Habiéndose formulado la Hipótesis general; la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 Shayhua, San Luís, 2019

Criterios establecidos para la prueba.

Habiéndose determinado como un criterio, si el nivel de significancia de $p < 0.05$ entonces se acepta la hipótesis general, contrario censu si $p > 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis general.

Estadística aplicada en la prueba

Se realizó mediante el apoyo del Software SPSS V. 22: por lo mismo que se determina la prueba T, en una muestra relacionada al 95% del nivel de confianza, cuyos resultados encontrados muestran.

Tabla N° 5

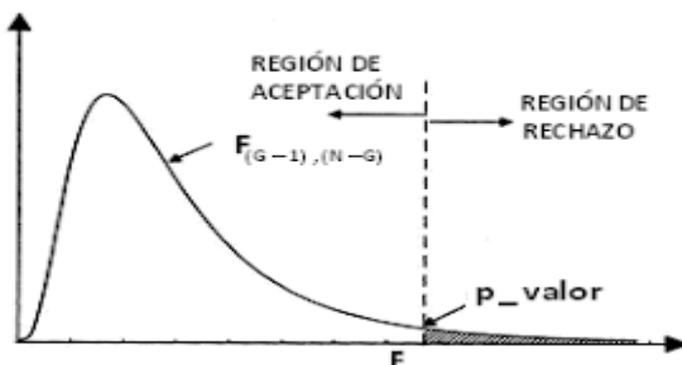
Prueba de hipótesis general

Prueba de muestra única

| | Valor de prueba = 0 | | | | | |
|-------------------------|---------------------|----|------------------|----------------------|--|----------|
| | t | gl | Sig. (bilateral) | Diferencia de medias | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | |
| | | | | | Inferior | Superior |
| postprueba preprueba | 27,616 | 17 | ,000 | 32,72222 | 30,2223 | 35,2221 |

Gráfico 5

T de Student.



$t_o = 27,616$

$P = 0.000$

Como se puede ver, en los resultados encontrados en la prueba de la hipótesis general, se puede ver que el nivel de significancia de $P = 0.000$ y es $< 0,05$ por lo que podemos ver que se ubica en la región considerada de rechazo, por lo mismo se acepta la hipótesis general que expresa que; la aplicación de los juegos didácticos como estrategia influyen significativamente en la mejora de las habilidades matemáticas

niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 Shayhua, San Luís, 2019.

5.2. Discusión de los resultados

Luego de organizado la información, y contrastado las hipótesis, se pasó a la discusión de los resultados; para lo cual se consideró los objetivos, los resultados, la teoría construida y los antecedentes del estudio. Por lo mismo que la discusión se organizó desde los objetivos específicos y finalmente el objetivo general.

Respecto al objetivo específico 1. Identificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luís, 2019, mediante la pre prueba. Cuyos resultados muestran en la tabla y gráfico N° 1, e indican que, en la prueba de entrada un alto porcentaje de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y ningún niño o niña se encuentra en el nivel logro alcanzado y logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Enríquez (2017) sobre los “Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay”. Los resultados indican que, en el pre test 76% se ubican en inicio, el 16% en proceso y 8% nivel logro; en la post test, el 96% nivel logro y 4% en proceso. Concluye que, los juegos didácticos si mejoran el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática. De manera que en estas existe una relación, por lo que se puede advertir que el nivel de aprendizaje de los niños y niñas es muy bajo.

Los mismos que son fundamentado con los aportes de Moreno (2009) considera que, “el juego es una actividad innata del niño, porque es una función importante, mediante la cual va logrando el aprendizaje y desarrollando su formación integral” (p.45). Asimismo, Villegas (2010) considera que, “la seriación es relacionar diversos

objetos en función a criterios como orden transitivo, en relación a un objeto, desde su experiencia real” (p. 23).

Referente al objetivo específico 2. Diseñar y aplicar los juegos didácticos como estrategia que posibilita el desarrollo de la dimensión clasificación en las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019. Cuyos resultados muestran en la tabla y gráfico N° 2, e indican que, en la sesión 1. Un alto porcentaje se encuentran en el nivel en inicio y en la sesión 10. Un significativo porcentaje se encuentran en el nivel logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Arias y García (2016) sobre “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín De Ibagué – 2015”. Trabajo de investigación sustentada en la Universidad Privada Norbert Wiener. La conclusión fue la siguiente: el empleo de los juegos didácticos influye positivamente en pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 0 a 5 años, debidamente a propician el estímulo de clasificar, seriar y posteriormente el concepto de número y la conservación de la cantidad. Estos tipos de juegos con bloques lógicos influyen en la clasificación, diferenciando y reconociendo color, grosor, forma, tamaño en los bloques lógicos, conformado agrupaciones o conjuntos con elementos con algo en particular. Por lo que se puede ver que existe un incremento significativo en el nivel de desarrollo, de manera que el niño y niña puede realizar actividades matemáticas.

Los que son fundamentados con los aportes de Chacón (2001), precisa que, “el juego didáctico es una estrategia utilizada en los diferentes niveles o modalidades educativos, las cuales son poco empleadas por el docente debido a que desconoce sus múltiples ventajas” (p.56). Asimismo, Callejo (2000) menciona que, “clasificación se define como juntar por semejanzas y separar por diferencias, esto se junta por color,

forma o tamaño o se separa lo que tiene otra propiedad diferente, se fundamenta en las cualidades de los objetos” (p. 21).

Referente al objetivo específico 3. Verificar en nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019, mediante el post prueba. Cuyos resultados muestran en la tabla y gráfico N° 3, e indican que, la mayoría de niños y niñas se ubican entre el nivel en proceso y logro alcanzado en el desarrollo de las habilidades matemáticas. Estos resultados son similares a los estudios realizados por Pérez (2019) en su estudio, “Juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 425-1 de Esccana, distrito de Chilcas, San Miguel”. Cuyos resultados muestran el 40% se encuentra en inicio, el 25% en proceso y 20% en logro esperado en el pensamiento matemático. En juegos didácticos, el 35% se encuentran en inicio, 30% en proceso, 20% en logro esperado y el 15% logro destacado. Concluye que, los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la I.E. I. N° 425-1 de Esccana, distrito de Chilcas, San Miguel, obteniendo el nivel de coeficiente de correlación 0.058. Lo que indica que existe un incremento significativo en el nivel alcanzado como producto del aprendizaje de la matemática por los niños y niñas.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Carmona y Villanueva (2009) consideran que, los juegos didácticos, “es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínseca placentera y no por los factores externos de la realidad externa” (p. 11). Asimismo, Ledezma (2011) considera que, cuantifica es “aun cuando el niño no haya desarrollado el concepto de número, puede formar conjuntos y sub conjuntos y así,

determinar perceptivamente aquel que tiene más elementos y menos elementos” (p.27).

Con respecto al objetivo específico 4. Verificar la diferencia alcanzado entre el post prueba y pre prueba en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años en la I.E.I. N° 084 de Shayhua, San Luis, 2019. Cuyos resultados muestran en la tabla y gráfico N° 4, respecto a la diferencia alcanzado en el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años, presenta que inicialmente un alto porcentaje de niños y niñas se ubicaban en el nivel en inicio y contrastando con los resultados del post prueba un significativo porcentaje de niños se ubican en el nivel logro alcanzado y el nivel logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por, Tilirio (2019) en su estudio, “Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 Virgen del Carmen, Cchaccho, Antonio Raimondi”. Los resultados indican que, en la prueba de entrada el 64% están en el nivel en inicio y el 36% en proceso; en la prueba de salida el 14% en proceso, el 43% logro alcanzado y el 43% en el nivel logro destacado. Concluye que, los juegos tradicionales como estrategia mejoraron significativamente la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 Virgen del Carmen, Cchaccho, Antonio Raimondi, 2018. lo que indica que la aplicación de los juegos didáctico ha generado un considerable incremento de niños en el nivel de logro alcanzado y logro destacado.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Chacón (2001), precisa que, “el juego didáctico es una estrategia utilizada en los diferentes niveles o modalidades educativos, las cuales son poco empleadas por el docente debido a que desconoce sus múltiples ventajas” (p.56).

Referente al objetivo general. Determinar la influencia de los juegos didácticos como estrategia que permiten la mejora de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 Shayhua, San Luís, 2019. Como se puede ver en la tabla y gráfico N° 5, los resultados, referente a las habilidades matemáticas; en la prueba de entrada un alto porcentaje de niño y niñas se ubican en el nivel de inicio y un bajo porcentaje en el nivel en proceso. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia en la prueba de salida, un significativo porcentaje de niños y niñas se ubican entre el nivel de logro alcanzado y nivel de logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Llanos (2019) titulado, “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años del nivel inicial en la institución educativa Mariano Melgar, La Esperanza” en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo resultado indica que, en el pre test se observa el 75% tiene el logro C, un 25% en el nivel B. Luego en el post test, se observa el 4% en el nivel B y un 96% en el nivel A del logro de aprendizaje. Concluye que, el programa de juegos didácticos posibilitó de manera significativa la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años del nivel inicial en la institución educativa Mariano Melgar, La Esperanza. Estos resultados coinciden que indica que el programa de juegos didácticos es muy efectivo en el aprendizaje de los niños y niñas de manera que eleva su rendimiento en el área de matemática.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Viciano y Conde (2005) mencionan que, los juegos didácticos “es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83). Asimismo, Moreno (2009) afirma que, las habilidades matemáticas, “es la construcción, por el alumno, del modo de actuar inherente a una

determinada actividad matemática, que le permite buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones, procedimientos matemáticos, utilizar estrategias de trabajo, realizar razonamientos, para resolver problemas matemáticos” (p. 12).

CONCLUSIONES

Los juegos didácticos como estrategia permitieron la mejora de las habilidades matemáticas en niños de 5 años; lo que se evidencia cuando ordena utilizando diferentes criterios, clasifica según características y cuantifica diferenciando en número de elementos.

El nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en la prueba de entrada de los niños de 5 años presenta un nivel en inicio, lo que muestra que, de niños y niñas de 4 años no han desarrollado habilidades de ordenar objetos, de clasificar objetos utilizando criterios y utilizar cuantificadores, que evidencia un bajo nivel de rendimiento escolar.

El diseño y aplicación oportuno de los juegos didácticos como estrategia posibilitar una mejora en el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años. posibilitando una significativa incremento en el nivel de logro destacado en la sesión 10, frente a la sesión de inicio.

El nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años en el post prueba presenta un significativo avance; que evidencia que un significativo porcentaje de niños y niñas se ubican en el nivel logro alcanzado y logro destacado en el dominio de las habilidades de seriación, clasificación y cuantifica.

La diferencia del nivel alcanzado en el desarrollo de las habilidades matemáticas por los niños de 5 años es altamente significativa, lo que se puede ver que en inicio un alto porcentaje de niños se ubicaban en el nivel en inicio y en el post prueba hay incremento ascendente en los niveles de logro alcanzado y logro destacado; que indica la efectividad de los juegos didácticos como estrategia.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A La docente de aula de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, del distrito de San Luís, seguir afianzando el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los juegos didácticos como estrategia para mantener el desarrollo de las habilidades matemáticas de seriación, clasificación y cuantificación.

A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, del distrito de San Luís, establecer los juegos didácticos como un proyecto de innovación pedagógica para mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños de 5 años del nivel de educación inicial en la institución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2013). *Influencia de los materiales didácticos en la resolución de problemas matemáticos en los alumnos de tercer grado de primaria de la institución educativa de Independencia*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Alsina, A. (2006). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de 0 a 6 años*. Barcelona: Editorial Octaedro.
- Arias, L y García, M. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín De Ibagué*. Lima: UNW.
- Berdonneau, C. (2008). *Matemática activa 2 – 6 años*. Barcelona: Editorial Graó.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Pearson Educación.
- Calero, P.M. (2009). *Educación jugando*. Lima: La República.
- Callejo, De la V. M. (2000). *Educación matemática y ciudadana*. Santo Domingo: Centro Poveda.
- Cardoso, E. E. y Cerecedo, M. M. (2015). *El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia*. México: Instituto Politécnico Nacional.
- Carmona, M. y Villanueva, C. V. (2009). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas*. Granada. Universidad de Granada.
- Chacón, C. (2001). *Estrategias didácticas*. Madrid: Escuela Española.
- Carrasco, D. S. (2015). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Córdova, Q, C. (2018). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo, Trujillo*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

- Enríquez, M. (2017). *Juegos didácticos para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución educativa pública N° 1573 del distrito de Quillo, Yungay*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Fernández, J. (2003). *Formación del pensamiento lógico matemático*. México: Trillas.
- Ferrer, V. M. (2016). *La resolución de problemas en la estructuración de un sistema de habilidades matemáticas en la escuela cubana*. Cuba: Educación.
- Gallardo, L. J. (2013). *Teoría del juego como recurso educativo*. Barcelona: Educación y Sociedad.
- Guaranga, S. y Guaranga, V. (2016). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en el nivel inicial 2 de la Unidad Educativa "Miguel Ángel Pontón" Del Cantón Riobamba Provincia De Chimborazo*. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Ledezma, J. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizajes del área de matemática*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- López, De S. A. (2008). *El juego; análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: Servicio Editorial.
- Llanos, H. F. M. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años del nivel inicial en la institución educativa Mariano Melgar, La Esperanza*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.

- Meza, R. L. I. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 637 La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Moreno, M. (2009). *La epistemología matemática y los enfoques del aprendizaje en la movilidad del pensamiento instruccional del profesor*. España: Revista Scielo.
- Navarro, V. (2005). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Ovalle, L. (2015). *Metodología de rincones de aprendizajes para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Pérez, M. R. (2019). *Juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 425-1 de Esccana, distrito de Chilcas, San Miguel*. Lima: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- Portal, S. A. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 12 provincia San Marcos*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Soto, L. (2015). *El razonamiento lógico como coadyuvante de la matemática*. Coatepeque: Universidad Rafael Landívar.
- Tarrés (2015). *Desarrollo del pensamiento matemático*. México: Pearson
- Tilirio, O. A. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°*

256 *Virgen del Carmen, Cchaccho, Antonio Raimondi*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Tobón (2012). “Estrategias Pedagógicas – Didácticas para Desarrollar el Pensamiento Lógico Matemático en los niños de tres y cuatro Años, del Hogar Campanitas”. Lima: UNW.

Unidad de *Medición de la Calidad de los Aprendizajes (2018)*. *Resultados de la evaluación censal de estudiantes ECE- 2018- región Ancash*. Lima: Ministerio de Educación.

Valderrama, M. S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.

Viciano, V. y Conde, J. L. (2009). *El juego en el currículo de educación infantil*. Málaga: Aljibe.

Visconde, R. J. (2018). *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. Niño Jesús de Praga N° 1538, distrito de Huramey, Ancash*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Vygotsky, L. (2005). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

Instrumentos de investigación

PRE PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LAS HABILIDADES MATEMATICAS

I) Datos generales:

Alumno (a): ----- Fecha: -----

--

Edad: 5 años. Aula: Sexo: Masculino () Femenino ()

II) Objetivos

Conocer el nivel de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, del distrito de San Luís

III) Orientaciones

Luego de observar a los niños de 5 años la investigadora marcará con una (x) la valoración correspondiente en la escala de estimación. La valoración a emplear es:

0 = Nunca 1 = A Veces 2 = Casi Siempre 3. Siempre.

| N° | Ítems | Valoración | | | |
|----|--|------------|--------------|---------|-------|
| | | Siempre | Casi siempre | A veces | Nunca |
| | Dimensión: Seriación | | | | |
| 01 | Ordena objetos del más grande al más pequeño | | | | |
| 02 | Ordena objetos del más pequeño al más grande | | | | |
| 03 | Ordena objetos por su grosor | | | | |
| 04 | Ordena objetos por su tonalidad de color | | | | |
| 05 | Utiliza al seriar patrones de dibujos | | | | |
| | Dimensión: Clasifica | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 06 | Clasifica objetos por su forma | | | | |
| 07 | Clasifica objetos por su tamaño | | | | |
| 08 | Clasifica objetos según su uso | | | | |
| 09 | Colecciona con criterio único de clasificación | | | | |
| 10 | Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar | | | | |
| | Dimensión. Cuantifica | | | | |
| 11 | Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos | | | | |
| 12 | Agrupar objetos empleando los cuantificadores | | | | |
| 13 | Identifica el grupo que tiene más elementos | | | | |
| 14 | Puede identificar el grupo que tiene menos elementos | | | | |
| 15 | Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados | | | | |

IV. Observaciones:

.....

.....

.

POST PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LAS HABILIDADES MATEMATICAS

I) Datos generales:

Alumno (a): ----- **Fecha:** -----

--

Edad: 5 años. **Aula:** **Sexo:** Masculino () Femenino ()

II) Objetivos

Conocer el nivel de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, del distrito de San Luís

III) Orientaciones

Luego de observar a los niños de 5 años la investigadora marcará con una (x) la valoración correspondiente en la escala de estimación. La valoración a emplear es:

0 = Nunca 1 = A Veces 2 = Casi Siempre 3. Siempre.

| N° | Ítems | Valoración | | | |
|----|--|------------|--------------|---------|-------|
| | | Siempre | Casi siempre | A veces | Nunca |
| | Dimensión: Seriación | | | | |
| 01 | Ordena objetos del más grande al más pequeño | | | | |
| 02 | Ordena objetos del más pequeño al más grande | | | | |
| 03 | Ordena objetos por su grosor | | | | |
| 04 | Ordena objetos por su tonalidad de color | | | | |
| 05 | Utiliza al seriar patrones de dibujos | | | | |
| | Dimensión: Clasifica | | | | |
| 06 | Clasifica objetos por su forma | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 07 | Clasifica objetos por su tamaño | | | | |
| 08 | Clasifica objetos según su uso | | | | |
| 09 | Colecciona con criterio único de clasificación | | | | |
| 10 | Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar | | | | |
| | Dimensión. Cuantifica | | | | |
| 11 | Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos | | | | |
| 12 | Agrupar objetos empleando los cuantificadores | | | | |
| 13 | Identifica el grupo que tiene más elementos | | | | |
| 14 | Puede identificar el grupo que tiene menos elementos | | | | |
| 15 | Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados | | | | |

IV. Observaciones:

.....

.....

.



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



| UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE | | | | | | | | | |
|--|---|---------------------------------|----|---------------------------------|----|------------------------------|----|--|----|
| INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN | | | | | | | | | |
| ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN | | | | | | | | | |
| TÍTULO: Conocer el nivel de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, del distrito de San Luis | | | | | | | | | |
| AUTORA: SOLIS CERNA, NIZA LIZBETH | | | | | | | | | |
| MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS | | | | | | | | | |
| Orden | Pregunta | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | |
| | | ¿Es pertinente con el concepto? | | ¿Necesita mejorar la redacción? | | ¿Es tendencioso aquiescente? | | ¿Se necesita más ítems para medir el concepto? | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 10E | Dimensión: Seriación | | | | | | | | |
| 1 | Ordena objetos del más grande al más pequeño | X | | | X | | X | | X |
| 2 | Ordena objetos del más pequeño al más grande | X | | | X | | X | | X |
| 3 | Ordena objetos por su grosor | X | | | X | | X | | X |
| 4 | Ordena objetos por su tonalidad de color | X | | | X | | X | | X |
| 5 | Utiliza al seriar patrones de dibujos | X | | | X | | X | | X |
| 20E | Dimensión: Clasifica | | | | | | | | |
| 6 | Clasifica objetos por su forma | X | | | X | | X | | X |
| 7 | Clasifica objetos por su tamaño | X | | | X | | X | | X |
| 8 | Clasifica objetos según su uso | X | | | X | | X | | X |
| 9 | Colecciona con criterio único de clasificación | X | | | X | | X | | X |
| 10 | Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar | X | | | X | | X | | X |
| 30E | Dimensión. Cuantifica | | | | | | | | |
| 11 | Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos | X | | | X | | X | | X |
| 12 | Agrupar objetos empleando los cuantificadores | X | | | X | | X | | X |
| 13 | Identifica el grupo que tiene más elementos | X | | | X | | X | | X |
| 14 | Puede identificar el grupo que tiene menos elementos | X | | | X | | X | | X |
| 15 | Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados | X | | | X | | X | | X |

| VALORIZACIÓN GLOBAL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes. | | | | | |
| COMENTARIO | El Instrumento utilizado para recoger información es adecuado para los niños y niñas de acuerdo a su realidad o contexto donde se encuentran. | | | | |

Apellidos y Nombres: SALES MARCHENES YENI ELIZABETH
 Cargo: Profesora de Aula Institución: Carmen Alto San Luis
 FECHA: San Luis, 12 de mayo del 2020


 Mg. Yeny Elizabeth Sales Marchenes
 Profesora de Aula.
 DNI N° 40874660



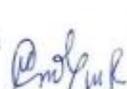
FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



| UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE | | | | | | | | | |
|--|---|---------------------------------|----|---------------------------------|----|------------------------------|----|--|----|
| INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN | | | | | | | | | |
| ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN | | | | | | | | | |
| TÍTULO: Conocer el nivel de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, del distrito de San Luis | | | | | | | | | |
| AUTORA: SOLIS CERNA, NIZA LIZBETH | | | | | | | | | |
| MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS | | | | | | | | | |
| Orden | Pregunta | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | |
| | | ¿Es pertinente con el concepto? | | ¿Necesita mejorar la redacción? | | ¿Es tendencioso aquiescente? | | ¿Se necesita más ítems para medir el concepto? | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 10E | Dimensión: Seriación | | | | | | | | |
| 1 | Ordena objetos del más grande al más pequeño | X | | | X | | X | | X |
| 2 | Ordena objetos del más pequeño al más grande | X | | | X | | X | | X |
| 3 | Ordena objetos por su grosor | X | | | X | | X | | X |
| 4 | Ordena objetos por su tonalidad de color | X | | | X | | X | | X |
| 5 | Utiliza al seriar patrones de dibujos | X | | | X | | X | | X |
| 20E | Dimensión: Clasifica | | | | | | | | |
| 6 | Clasifica objetos por su forma | X | | | X | | X | | X |
| 7 | Clasifica objetos por su tamaño | X | | | X | | X | | X |
| 8 | Clasifica objetos según su uso | X | | | X | | X | | X |
| 9 | Colecciona con criterio único de clasificación | X | | | X | | X | | X |
| 10 | Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar | X | | | X | | X | | X |
| 30E | Dimensión. Cuantifica | | | | | | | | |
| 11 | Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos | X | | | X | | X | | X |
| 12 | Agrupar objetos empleando los cuantificadores | X | | | X | | X | | X |
| 13 | Identifica el grupo que tiene más elementos | X | | | X | | X | | X |
| 14 | Puede identificar el grupo que tiene menos elementos | X | | | X | | X | | X |
| 15 | Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados | X | | | X | | X | | X |

| VALORIZACIÓN GLOBAL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes. | | | | | |
| COMENTARIO | El Instrumento utilizado para recoger información es adecuado para los niños y niñas de acuerdo a su realidad o contexto donde se encuentran. | | | | |

Apellidos y Nombres: COLLAZOS ROCA, FLAVIA MARITZA
 Cargo: Profesora de Aula Institución: Semillitas del Saber San Luis
 FECHA: San Luis, 12 de mayo del 2020



 Prof. Flavia Maritza Collazos Roca
 Profesora de Aula.
 DNI N°32731428



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



| UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE | | | | | | | | | |
|--|---|---------------------------------|----|---------------------------------|----|------------------------------|----|--|----|
| INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN | | | | | | | | | |
| ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN | | | | | | | | | |
| TÍTULO: Conocer el nivel de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 084 de Shayhua, del distrito de San Luis | | | | | | | | | |
| AUTORA: SOLIS CERNA, NIZA LIZBETH | | | | | | | | | |
| MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS | | | | | | | | | |
| Orden | Pregunta | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | |
| | | ¿Es pertinente con el concepto? | | ¿Necesita mejorar la redacción? | | ¿Es tendencioso aquiescente? | | ¿Se necesita más ítems para medir el concepto? | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO |
| 10E | Dimensión: Seriación | | | | | | | | |
| 1 | Ordena objetos del más grande al más pequeño | X | | | X | | X | | X |
| 2 | Ordena objetos del más pequeño al más grande | X | | | X | | X | | X |
| 3 | Ordena objetos por su grosor | X | | | X | | X | | X |
| 4 | Ordena objetos por su tonalidad de color | X | | | X | | X | | X |
| 5 | Utiliza al seriar patrones de dibujos | X | | | X | | X | | X |
| 20E | Dimensión: Clasifica | | | | | | | | |
| 6 | Clasifica objetos por su forma | X | | | X | | X | | X |
| 7 | Clasifica objetos por su tamaño | X | | | X | | X | | X |
| 8 | Clasifica objetos según su uso | X | | | X | | X | | X |
| 9 | Colecciona con criterio único de clasificación | X | | | X | | X | | X |
| 10 | Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar | X | | | X | | X | | X |
| 30E | Dimensión. Cuantifica | | | | | | | | |
| 11 | Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos | X | | | X | | X | | X |
| 12 | Agrupar objetos empleando los cuantificadores | X | | | X | | X | | X |
| 13 | Identifica el grupo que tiene más elementos | X | | | X | | X | | X |
| 14 | Puede identificar el grupo que tiene menos elementos | X | | | X | | X | | X |
| 15 | Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados | X | | | X | | X | | X |

| VALORIZACIÓN GLOBAL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--|---|---|---|---|---|
| Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes. | | | | | |
| COMENTARIO | El Instrumento utilizado para recoger información es adecuado para los niños y niñas de acuerdo a su realidad o contexto donde se encuentran. | | | | |

Apellidos y Nombres: Dr. Timoteo Amado Padilla Montes
 Cargo: Docente Institución:
 FECHA: San Luis, 12 de mayo del 2020


 Dr. Timoteo Amado Padilla Montes
 DOCENTE

BASE DE DATOS

| RESULTADO DE LA PRE PRUEBA APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD I.E.I. N° 084 DE SHAYHUA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------|---|---|---|---|------|-----|-------------------|---|---|---|----|------|-----|----------------|----|----|----|----|------|-----|----------|-----|
| | D1: SERIACIÓN | | | | | Punt | Niv | D2: CLASIFICACIÓN | | | | | Punt | Niv | D3: CUANTIFICA | | | | | Punt | Niv | VARIABLE | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | | Punt | Niv |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | EP | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 8 | EP | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | 7 | EI | 23 | EP |
| 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 3 | EI | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 7 | EI | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | EI | 14 | EI |
| 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 3 | EI | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | EI | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | 7 | EI | 15 | EI |
| 4 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | EI | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 5 | EI | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | EI | 12 | EI |
| 5 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | EI | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | EI | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | EI | 12 | EI |
| 6 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | EI | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 5 | EI | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 4 | EI | 12 | EI |
| 7 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 8 | EP | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | EP | 25 | EP |
| 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | EI | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | EI | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | EI | 11 | EI |
| 9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | EP | 26 | EP |
| 10 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | EI | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 5 | EI | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | EI | 11 | EI |
| 11 | 1 | 1 | 0 | 2 | 0 | 4 | EI | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 5 | EI | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | EI | 13 | EI |
| 12 | 0 | 0 | 1 | 2 | 0 | 3 | EI | 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | 5 | EI | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | EI | 12 | EI |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 8 | EP | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | EP | 25 | EP |
| 14 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 4 | EI | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | EI | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | EI | 12 | EI |

| RESULTADO DE LA POST PRUEBA APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD I.E.I. N° 084 DE SHAYHUA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------|---|---|---|---|------|-----|-------------------|---|---|---|----|------|-----|----------------|----|----|----|----|------|-----|----------|-----|
| | D1: SERIACIÓN | | | | | Punt | Niv | D2: CLASIFICACIÓN | | | | | Punt | Niv | D3: CUANTIFICA | | | | | Punt | Niv | VARIABLE | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | | Punt | Niv |
| 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 13 | LA | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 13 | LA | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | LA | 39 | LD |
| 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 12 | LA | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 13 | LA | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | LA | 37 | LA |
| 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 9 | EP | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 10 | EP | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 12 | LA | 31 | LA |
| 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | EP | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | LA | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | EP | 29 | EP |
| 5 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 12 | LA | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | LA | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 13 | LA | 37 | EP |
| 6 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 8 | EP | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | LA | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 29 | EP |
| 7 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 13 | LA | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 14 | LD | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | LA | 39 | LD |
| 8 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 12 | LA | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | EP | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | EP | 29 | EP |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 14 | LD | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 14 | LD | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | LA | 40 | LD |
| 10 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 10 | EP | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 10 | EP | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 29 | EP |
| 11 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 9 | EP | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 10 | EP | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 9 | EP | 28 | EP |
| 12 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 9 | EP | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | LA | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 30 | EP |
| 13 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 13 | LA | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 14 | LD | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 12 | LA | 39 | |
| 14 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 9 | EP | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 9 | EP | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | EP | 27 | EP |

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE
EDUCACIÓN INICIAL N° 084 – SHAYHUA DEL DISTRITO
DE SAN LUIS, PROVINCIA CARLOS FERMIN
FITZCARRALD REGIÓN ANCASH**

HACE CONSTAR:

Que, la señora **NIZA LIZBETH SOLIS CERNA**, identificada con DNI N° 46281096, estudiante en la universidad "Católica los Ángeles de Chimbote", quien ha realizado su tesis "**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 084 SHAYHUA, SAN LUÍS, 2019**"

, durante los años 2019 y 2020.

Durante su realización, hizo diferentes procesos de acuerdo los protocolos de un trabajo de investigación, principalmente el núcleo del trabajo, está basado en los juegos didácticos para que los niños despierten el interés de aprender las matemáticas utilizando diferentes objetos, los niños interactuaban de una manera concentrada en la enseñanza y aprendizaje del área de matemática.

El uso de los juegos didácticos facilita emplear las estrategias de enseñanza del docente y emplear los procesos pedagógicos, de otra parte, también facilita a los niños las estrategias de aprendizaje con los diferentes objetos desarrollando los procesos cognitivos, afectivos y motores.

Se expide la presente a petición de la interesada para los fines que estime por conveniente.

San Luis 15 de octubre del año 2020.



Elinor J. Linares Romero
 Prof. de Educación Inicial
 C. N. N° 1832610971
 Director (a)



SESIONES DE APRENDIZAJE N°01



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
 1.2 Sección : única
 1.3 Grado/ edad : 05 años
 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha:09 /09/2019
 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
 1.6 Nombre de la sesión : "jugamos con figuras geométricas"

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeño | Instrumentos de Evaluación |
|------------|--------------------------------|---|--|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de cantidad | 1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 3. usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumbalatas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: "¡Tumbamos 10 latas!". | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicas | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|---|--|--------|
| Inicio | <p>Problematización: La docente invita a los niños a sentarse en asamblea, dialogamos sobre el dibujo que usa para las latas del juego tumba latas ¿Qué debemos hacer para saber qué forma geométrica tiene la pelota? Escucha con atención sus intervenciones de los niños.</p> <p>Propósito y organización: En asamblea presentamos el propósito a lograr en la sesión: hoy vamos a relacionar características perceptuales en objetos de su entorno relacionándolas con una forma bidimensional. Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Motivación: La docente invita a los niños a sacra el papelito de la caja sorpresa. Rescate de saberes previos: Surgen preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay?</p> | Latas | 10m. |
| Desarrollo | <p>PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>Comprension del problema: Los niños observan el papelote y mencionan lo que observan, luego leen junto con la docente. En el patio del jardín hay una figura para jugar tumba latas ¿Qué forma tendra? Leen varias veces hasta comprenderlo el problema si es necesario se subraya las palabras nuevas.</p> <p>Busqueda de estrategias: La profesora pregunta ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿que debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representacion: La docente invita a los niños a salir al patio, buscan y representan el broblema juegan varias veces. Regresan al salon y eligen el material concreto para representarlo. Luego en su hoja grafica dibujan lo que han representado con el material concreto. Formalizacion:La maestra enfatiza el tema que para saber que objetos son figuras geometricas debemos tener en cuenta dos dimensiones.</p> | Papelote Latas Material concreto | 30m. |
| Cierre | <p>Reflexion: en asamblea los niños responden a interrogantes ¿Qué aprendimos hoy? ¿con que materiales hemos trabajado? ¿en que hemos tenido dificultad?</p> <p>Transferencia: los niños buscan objetos que tenga la forma de cuadrado v circulo.</p> | | 5m. |

BIBLIOGRAFIA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación Inicial.
 Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=38>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°02



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
- 1.2 Sección : única
- 1.3 Grado/ edad : 05 años
- 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 16/09/2019
- 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
- 1.6 Nombre de la sesión : jugamos a agrupar

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeño | Instrumentos de Evaluación |
|------------|--------------------------------|---|---|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de cantidad | 1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 3. usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|--|-----------------------------------|--------|
| Inicio | <p>Problematización: La docente invita a los niños a sentarse en asamblea, dialogamos sobre los objetos que usa para jugar pis pis y preguntamos ¿Qué debemos hacer para agrupar los yaces? Escucha con atención sus intervenciones de los niños.</p> <p>Propósito y organización: En asamblea presentamos el propósito a lograr en la sesión: hoy vamos a agrupar objetos con un solo criterio color y forma. Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Motivación: La docente invita a los niños a sacra el papelito de la caja sorpresa.</p> <p>Rescate de saberes previos: Surgen preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay?</p> | yaces, material concreto del aula | 10m. |
| Desarrollo | <p>PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>Comprension del problema: Los niños observan el papelote y mencionan lo que observan, luego leen junto con la docente. Juana compra en el mercado yaces para jugar pis pis ¿Cómo debe agrupar los yaces para jugar?. Leen varias veces hasta comprenderlo el problema si es necesario se subraya las palabras nuevas.</p> <p>Busqueda de estrategias: La profesora pregunta ¿Cómo lo vamos a solucionar el problema? ¿ como lo vamos hacer?</p> <p>Representacion : la docente invita a los niños a salir al patio y representan el problema asumiendo roles uno hara de juana los demas niños seran los yaces, juegan varias veces. Luego en una hoja grafica dibujan lo que han representado con el material.</p> <p>Formalizacion: La maestra enfatiza el tema que para agrupar deben tener primero claro los criterios y según el criterio se juntan.</p> | Papelote Yaces | 30 m. |
| Cierre | <p>Reflexion: en asamblea los niños responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿En tuvimos dijiculta?</p> <p>Transferencia: los niños en casa agrupan otros objetos.</p> | | 5 m. |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación Inicial.
Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=38>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°03



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
 1.2 Sección : única
 1.3 Grado/ edad : 05 años
 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 23/09/2019
 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
 1.6 Nombre de la sesión : jugamos a cuantificar.

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Indicadores | Instrumentos de Evaluación |
|------------|--------------------------------|---|---|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de cantidad | 1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 3. usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. | Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de una objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicas | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|---|---|--------|
| Inicio | Problematización: la docente invita a los niños a sentarse en asamblea, dialogamos sobre los objetos que usa para jugar bolichas preguntamos ¿qué debemos hacer para saber que cantidades de bolichas tenemos para jugar? Escucha con atención sus intervenciones de los niños. Propósito y organización: en asamblea presentamos el propósito a lograr en la sesión: hoy vamos a expresar la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir. Motivación: La docente invita a los niños a sacar el papelito de la caja sorpresa. saberes previos: Surgen preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay? | Bolichas | 10 m. |
| Desarrollo | PROCESOS DIDÁCTICOS Comprensión del problema: los niños observan el papelote y mencionan lo que observan, luego leen junto con el docente. Anabel lleva al aula bolichas y comparte con Diego y Nataly. ¿Qué cantidad de bolichas recibió Diego?. ¿Qué cantidad de bolichas recibió Nataly? Leen varias veces hasta comprenderlo el problema si es necesario se subraya las palabras nuevas. Busqueda de estrategias: la profesora pregunta ¿ como lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema? Representación: la docente invita a los niños a salir al patio y representan el problema asumiendo roles uno hara de Anabel, otro de Diego, otro de Nataly los demás niños serán las bolichas, juegan varias veces. Formalización: Regresando al salón y eligen el material concreto para representarlo. Luego en una hoja grafica dibujan lo que han representado con el material. | Papelote Bolichas Material concreto | 30 m. |
| Cierre | Reflexión: en asamblea los niños responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿en tuvimos dificultad? ¿Por qué? Transferencia: los niños en casa comparan cantidades utilizando las expresiones muchos, pocos. | | 5 m. |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación Inicial
 Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/digesupo/formacionin>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°04



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
 1.2 Sección : única
 1.3 Grado/ edad : 05 años
 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 30/09/2019
 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
 1.6 Nombre de la sesión : jugamos a clasificar.

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeño | Instrumentos de Evaluación |
|------------|--------------------------------|---|---|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de cantidad | 1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 3. usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicas | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|--|--|--------|
| Inicio | <p>Problematización: la docente invita a los niños a sentarse en asamblea, dialogamos sobre los objetos que usa para jugar run run preguntamos ¿Qué debemos hacer para saber cómo clasificar las chapas para hacer el run run?</p> <p>Propósito y organización: en asamblea presentamos el propósito a lograr en la sesión: hoy vamos a explicar con nuestras propias palabras el criterio que usamos para ordenar y agrupar objetos. Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Motivación: La docente invita a los niños a sacra el papelito de la caja sorpresa.</p> <p>Rescate de saberes previos: Surgen preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay?</p> | Chapas | 10. m |
| Desarrollo | <p>PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>Comprension del problema: los niños observan el papelote y mencionan lo que observan, luego leen junto con la docente. Situacion problemática: rosa encontro tapas en una caja, quiere hacer su run run ¿Cómo debe clasificar las tapas?</p> <p>Busqueda de estrategias: la profesora pregunta¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representacion: la docente invita a los niños a salir al patio y representan el problema asumiendo roles uno hara de rosa los demas niños seran las chapas, juegan varias veces. Regresando al salon y eligen el material concreto para representarlo. Luego en una hoja dibujan lo que mas le a gustado.</p> <p>Formalizacion: la maestra enfatiza el tema que para clasificar tenemos que elegir el criterio y vamos formando agrupaciones según criterio.</p> | Papelote Tapas Caja Material concreto | 30 m. |
| Cierre | <p>Reflexion: en asamblea los niños responden a interrogantes ¿Qué aprendimos hoy? ¿logramos el proposito?</p> <p>Transferencia: los niños comentan sobre la clasificacion con papá y mamá.</p> | | 5 m. |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación Inic
 Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioni>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°05



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
 1.2 Sección : única
 1.3 Grado/ edad : 05 años
 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 06/10/2019
 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
 1.6 Nombre de la sesión : jugamos con cuerpos geométricos.

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeño | Instrumentos de Evaluación |
|------------|---|--|--|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. | 1.modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. 2.comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 3.usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|---|---|--------|
| Inicio | <p>Problematicación: la docente invita a los niños a sentarse en asamblea, dialogamos sobre los objetos que usa para jugar el mata gente preguntamos ¿Qué debemos hacer para saber que cuerpo geométrico tienes la pelota?</p> <p>Propósito y organización: En asamblea presentamos el propósito a lograr en la sesión: hoy vamos a relacionar características perceptuales de la pelota relacionándolas con una forma tridimensional, nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Motivación: La docente invita a los niños a sacra el papelito de la caja sorpresa.</p> <p>Rescate de saberes previos: Surgen preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay?</p> | Pelota | 10 m. |
| Desarrollo | <p>PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>Comprensión del problema: los niños observan el papelote y mencionan lo que observan, luego leen junto con la docente. para jugar el mata gente ¿Qué cuerpo geométrico deben utilizar los niños?. Leen varias veces hasta comprenderlo el problema si es necesario se subraya las palabras nuevas.</p> <p>Busqueda de estrategias: la profesora pregunta ¿Cómo lo vamos a resolver el problema? ¿Qué debemos hacer para resolver el problema?</p> <p>Representación: la docente invita a los niños a salir al patio y representan el problema juegan varias veces la mata gente. Y luego en una hoja dibujan lo que más le a gustado</p> <p>Formalización: la maestra enfatiza el tema que para saber que objetos son cuerpos geométricos debemos tener en cuenta tres dimensiones.</p> | Papelote Pelota Material concreto | 30 m. |
| Cierre | <p>Reflexión: en asamblea los niños responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿qué es lo que más les gusto de la clase?</p> <p>Transferencia: los niños buscan objetos que tenga la forma de un círculo.</p> | | 5 m. |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación Inicial.
 Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/digesu/tn/formarinnicial/?n=38>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°06



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
- 1.2 Sección : única
- 1.3 Grado/ edad : 05 años
- 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha:14 /10/2019
- 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
- 1.6 Nombre de la sesión : jugamos en secuenciar.

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeño | Instrumentos de Evaluación |
|------------|---|--|--|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. | 1.modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. 2.comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 3.usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Prueba diferente formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicas | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|---|-----------------------|--------|
| Inicio | <p>Problematicación: la docente invita a los niños a sentarse en asamblea, dialogamos sobre los objetos que usa para jugar el "tumbas latas" y preguntamos ¿Cómo armamos la torre utilizando secuencias?</p> <p>Propósito y organización: en asamblea presentamos el propósito a lograr en la sesión: hoy vamos a expresar y representar una secuencia teniendo en cuenta el patrón de repetición. Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir.</p> <p>Motivación: La docente invita a los niños a sacra el papelito de la caja sorpresa.</p> <p>Rescate de saberes previos: Surgen preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay?</p> | Latas | 10 m. |
| Desarrollo | <p>PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>Comprension del problema: los niños observan el papelote y mencionan lo que observan, luego leen junto con la docente. Luis y Maria juegan al tumba latas en el parque. ¿Cómo padrian armar la torre usando secuencias?</p> <p>Leen varis veces hasta comprender el problema si es necesario se sobraya las palabras nuevas.</p> <p>Busqueda de estrategias: la profesora pregunta ¿Cómo lo vamos solucionar el problema? ¿Cómo lo van hacer?</p> <p>Representacion: la docente invita a los niños a salir al patio y representan el problema asumiendo roles uno hara de Luis y otro de Maria los demas niños seran las latas de colores, juegan varias veces.</p> <p>Formalizacion: Regresando al salon y eligen el material concreto para representar. Luego en una hoja dibujan loque han representado con el material concreto.</p> | Papelote Latas | 30 m. |
| Cierre | <p>Reflexión: en asamblea los niños responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿logramos el propósito? ¿Por qué?</p> <p>Transferencia: los niños en casa agrupan otros objetos.</p> | | 5 m. |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación Inicial
Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacionin>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°07



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
 1.2 Sección : única
 1.3 Grado/ edad : 05 años
 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 21/10/2019
 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
 1.6 Nombre de la sesión : jugamos en secuenciar.

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Indicadores | Instrumentos de Evaluación |
|------------|--------------------------------|---|---|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de cantidad | 1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 3. usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicas | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|--|---|--------|
| Inicio | Problematización: la docente invita a los niños a sentarse en asamblea dialogamos sobre el juego de la gallinita ciega Propósito y organización: en asamblea presentamos el propósito a lograr en la sesión: hoy vamos a realizar representaciones de cantidades de objetos hasta 3 con material concreto. Nos ponemos de acuerdo las reglas a cumplir. Motivación: La docente invita a los niños a sacra el papelito de la caja sorpresa. Rescate de saberes previos: Surgen preguntas ¿Qué observan? ¿Qué imágenes hay? | | 10 m. |
| Desarrollo | PROCESOS DIDACTICOS Comprension del problema: los niños observan el papelote y mencionan lo que observan, luego leen junto co la docente. Situacion problemática: en el patio los niños juegan a la gallinita ciega. ¿a cuantos niños atrapo la gallinita ciega? Busqueda de estrategias: la profesora pregunta ¿Cómo vamos resolver el problema? Representacion: la docente invita a los niños a salir al patio, buscan y representan el problema jugando varias veces. Loego en una hoja dibujan lo que han representado. | Papelote Agujas Material concreto | 30 m. |
| Cierre | Reflexion: en asamblea los niños responden a interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿logramos el proposito? ¿ por que? Transferencia: los niños en cas cuentan sus jugeotes hasta tres. | | 5 m. |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación Inicial.

Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=38>





SESIONES DE APRENDIZAJE N° 08



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
- 1.2 Sección : única
- 1.3 Grado/ edad : 05 años
- 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 15 /10/2019
- 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
- 1.6 Nombre de la sesión : jugamos con trayectorias para conocer cómo se desplaza los medios de transporte

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeños | Instrumentos de Evaluación |
|------------|--------------------------------|---|---|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de cantidad | 1. Traduce cantidades a expresiones numéricas. 2. comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 3. usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicas | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|---|--|--------|
| Inicio | <p>Propósito y organización: aprenderemos a desplazarnos con los medios de transporte</p> <p>Motivación: se motiva con una caja de sorpresas que contiene juguetes de los medios de transporte: carros, aviones y barcos, así como lugares donde salen y entran dichos medios de transporte hechos de cajas los niños observan y manipulan dicho material</p> <p>Rescate de saberes previos: ¿Qué son? ¿Qué es un terminal? ¿Cómo se llama el terminal que llega el carro? ¿Cómo se llama el terminal que llega el barco? ¿Como se llama el terminal donde que llega el avión?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasaría si no hay aeropuertos? ¿el barco llega al terminal marítimo por qué?</p> | Caja sorpresa Juguetes de los medios de transporte | 10min. |
| Desarrollo | <p>Prosesos didacticos</p> <p>Comprension del problema En el patio se trazarán caminos para que cada niño elija por si solo y pueda llegar a cada terminal para ello cada niño se desplazara con disfraces de medios de transporte.</p> <p>Búsqueda de estrategias confeccionados con cartones disfraces de carro, avión y barco para que los niños usando su cuerpo vivencian los desplazamientos.</p> <p>Presentación: Luego se pega en la pizarra un afiche para que los niños con ayuda tracen con plumón desplazamientos para que cada medio de transporte pueda llegar a su respectivo terminal, luego ejecutan la misma actividad por equipos de trabajo.</p> <p>Formalización: Cada equipo expone sus trabajos y expone y explica de manera secuencial y ordenada las acciones que realizaron durante la actividad de aprendizaje, como resolvió la situación problemática planteada.</p> <p>Reflexión y transferencia:</p> | Disfraces de los medios de transporte papelotes siluetas plumones | 30min |

| | | | |
|---------------|--|--|--------|
| | Luego leen junto con su maestra lo que le dictaron durante la etapa de elaboración de estrategias verificando sus conjeturas para desarrollar las conclusiones | | |
| Cierre | ¿Qué hicimos? ¿con que jugamos? ¿tuvimos alguna dificultad? ¿Cómo nos sentimos jugando? ¿que aprendimos hoy | | 05 min |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación inicial. Recuperado de:
<http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=38>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°09



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
- 1.2 Sección : única
- 1.3 Grado/ edad : 05 años
- 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 22/10/2019
- 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
- 1.6 Nombre de la sesión : jugamos con animales formando secuencias

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeños | Instrumentos de Evaluación |
|------------|---|--|---|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. | 1.modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. 2.comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 3.usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Se ubica a si mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|---|---|--------|
| Inicio | <p>Motivación: el juego del tren de los animalitos en el cual tres niños inician formando un vagón, cada uno de ellos lleva con máscaras de un animal diferente mascara de perro , gato y oveja este tren paseara alrededor de los niños los cuales también se colocaran una máscara con uno de los animales que forman dicho tren el cual ira creciendo poco a poco ya a través del sonido de silbato otro niño deberá de estar atento para continuar con dicho tren teniendo en cuenta la secuencia con que está ubicado cada figura si esta primero el perro, luego el gato y tercero la oveja los demás deben ir acoplándose al tren en el mismo orden en que están los primeros animales.</p> <p>Rescate de saberes previos: ¿Qué hicimos en el patio? ¿a qué hemos jugado? ¿Qué hemos formado?</p> <p>Propósito y organización: hoy niños aprenderemos lo que es una secuencia.</p> <p>Problematización: ¿qué será una secuencia? ¿lo que han jugado en el patio que abra sido?</p> | Mascara de los animales | 10min. |
| Desarrollo | <p>Procesos didácticos</p> <p>Comprensión del problema</p> <p>Los niños reciben material concreto de los animalitos la maestra pregunta ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿ustedes pueden ordenarlo? ¿Cómo lo ordenarías? ¿si yo lo ordeno de esta manera como continuara? ¿es la unica forma que podemos colocar los animalitos? ¿de que otra forma lo podemos ordenar? ¿Qué estamos formando cuando repetimos un modelo? Entonses ¿ que significa hacer una secuencia?</p> <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>Se van copiando todas las respuestas que nos van dando los niños. Les entregamos tambien tapitas plasticas de colores para que realicen otras secuencias por colores para que realicen otras secuencias por colores. Luego se forman equipos de trabajo</p> <p>Presentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ Un equipo recibe un papelote con un patron ya graficado y un sobre contenido figuras de animales las cuales deberan pegarlas de acuerdo al patron dado continuando el modelo. ▲ Todos los equipos reciben papelote <p>Formalización:</p> | Grabadora papelote siluetas goma animalitos | 30min |

| | | | |
|---------------|---|--|--------|
| | Cada equipo expone su trabajo y explican de manera secuencial que acciones realizaron durante la actividad de aprendizaje en la resolución de la situación problemática planteada, Reflexión y transferencia: luego leen junto con su maestra lo que le dictaron durante la etapa de elaboración de estrategias verificando si sus conjeturas fueron acertadas o erróneas y sacar las conclusiones de lo aprendido en la sesión. | | |
| Cierre | ¿les gusto la actividad? ¿por qué? ¿Qué hicimos? ¿con que jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿tuvimos alguna dificultad? ¿Cómo lo superamos? ¿cómo nos sentimos jugando? ¿que aprendimos hoy? | | 05 min |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación inicial. Recuperado de:
<http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=38>





SESIONES DE APRENDIZAJE N°10



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa: N° 084 SHAYHUA
 1.2 Sección : única
 1.3 Grado/ edad : 05 años
 1.4 Temporalización : 45 minutos Fecha: 28/10/2019
 1.5 Practicante : Niza Lizbeth Solis Cerna
 1.6 Nombre de la sesión : jugamos con secuencias ordenando los medios de transporte

II. ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJES

| Área | Competencia | capacidad | Desempeños | Instrumentos de Evaluación |
|------------|---|---|---|----------------------------|
| MATEMATICA | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. | 1. modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. 2. comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 3. usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

| Momentos | Procesos Pedagógicas | Recursos y materiales | Tiempo |
|------------|--|---|--------|
| Inicio | <p>Motivación: salimos al patio y realizamos el juego el tren de los medios de transporte en el cual tres niños inician formando un vagón, cada uno de ellos lleva un letrero sobre el pecho indicando un dibujo diferente: carro, avión, barco este tren ira creciendo poco a poco ya a través del sonido de silbato cada niño deberá estar atento para continuar con dicho tren teniendo en cuenta la secuencia con que esta ubicado cada figura</p> <p>Rescate de saberes previos: ¿Qué hicimos en el patio? ¿de qué trato el juego? ¿Qué hicimos en el juego? ¿hemos aprendido algo en el juego?</p> <p>Problematicación: ¿conocen las secuencias? ¿en el juego hemos jugado con secuencias?</p> <p>Propósito y organización: hoy niños vamos a aprender lo que es una secuencia.</p> | Letrero con los dibujos de carro, avión y barco | 10min. |
| Desarrollo | <p>Procesos didácticos</p> <p>Comprensión del problema Los niños reciben material concreto la maestra pregunta ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿ustedes pueden ordenarlo? ¿cómo lo ordenarías? ¿si yo lo ordeno de esta manera, como continuara? ¿es la única forma de colocar los objetos? ¿de que otra forma lo podemos ordenar? ¿que estamos formando cuando repetimos un modelo? Entonces ¿Qué significa hacer una secuencia? ¿solo de una manera podemos hacer secuencias? ¿de cuantas formas podemos hacer secuencias?</p> <p>Búsqueda de estrategias Se forman por equipos de trabajo diferenciados de acuerdo a los ritmos y estilos de aprendizaje.</p> <p>Presentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ Un equipo recibe un papelote con un patron ya graficado y un sobre conteniendo figuras las cuales deberan pegarlas de acuerdo al patron dado en el modelo. ▲ Los equipos reciben papelote vacio y un sobre contenido diversas figuras para que cada equipo forme su propia secuencia. <p>Formalización: Cada equipo expone sus trabajos y explica de manera secuencial que acciones realizaron durante la actividad de aprendizaje en la resolución de la situación. Problemática planteada,</p> | Caja sorpresa sobre sorpresa grabadora papelote siluetas goma | 30min |

| | | | |
|---------------|---|--|--------|
| | Reflexión y transferencia: luego leen junto con su maestra lo que le dictaron durante la etapa de elaboración de estrategias verificando si sus conjeturas fueron acertadas o erróneas. | | |
| Cierre | ¿les gusto la actividad? ¿por qué? ¿Qué hicimos? ¿con que jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿tuvimos alguna dificultad? ¿Cómo lo superamos? ¿cómo nos sentimos jugando? ¿que aprendimos hoy? | | 05 min |

BIBLIOGRAFÍA:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación inicial. Recuperado de:
<http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=38>

