



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES  
MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E N°303  
EDÉN MARAVILLOSO-NUEVO CHIMBOTE-ANCASH,  
2021.**

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

**AUTOR**

**MATA RUIZ, ELDA**

**ORCID: 0000-0002-2084-2657**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

**ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE- PERÚ**

**2022**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Mata Ruiz, Elda

ORCID: 0000-0002-2084-2657

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

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

### **JURADO**

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

### 3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Sofía Susana Carhuanina Calahuala

**Miembro**

---

Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

**Miembro**

---

Luis Alberto Muñoz Pacheco

**Presidente**

---

Carla Cristina Tamayo Ly

**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, agradezco a Dios por darme las fuerzas, la sabiduría, y la salud para poder seguir trabajando y lograr terminar mi trabajo.

Doy gracias a cada uno de los docentes de la universidad que me enseñaron, por darme su apoyo incondicional y por guiarme con paciencia a pesar de mis dificultades.

Doy gracias a la directora de la Institución educativa N° 303 Eden maravilloso, por apoyarme y permitir realizar mi trabajo.

## DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a mis padres por enseñarme a nunca rendirme hasta lograr mi objetivo, por confiar en mí y apoyarme en los momentos difíciles, dándome ánimos, aconsejándome para lograr terminar mi carrera profesional.

A mis hermanos por brindarme su apoyo y a mi hija Jaqueline por ser mi motivo y mi inspiración de seguir adelante.

## 5. RESUMEN

Esta investigación surgió ante las dificultades que presentaban los niños respecto al desarrollo de las habilidades matemáticas, es por ello tuvo como objetivo, determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso Nuevo Chimbote-Ancash, 2021. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 55 niños de 5 años, y la muestra por 15 niños, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación. Para el análisis de los datos estadísticos se empleó el Excel 2016. Los resultados obtenidos mediante el pre test fue que el 47% de niños alcanzaron un nivel medio y el 53% un nivel bajo en cuanto al desarrollo de las habilidades matemáticas, y luego de la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica el 80% de niños alcanzaron un nivel alto, y el 20% un nivel medio. Se contrastó la hipótesis utilizando la prueba no paramétrica de Wilcoxon, donde se obtuvo un valor de  $p=0.001$  siendo menor a  $p=0.05$ , en la cual se aceptó la hipótesis general ( $H_i$ ). Sobre estos datos obtenidos se llegó a la conclusión que al aplicar las sesiones de aprendizaje empleado juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoró significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E.N° 303 Eden maravilloso.

**Palabras clave:** Desarrollo, estrategia, habilidades, juegos, matemáticas.

## ABSTRACT

This research arose from the difficulties presented by children regarding the development of mathematical skills, which is why it aimed to determine how playful games as a didactic strategy improve the development of mathematical skills in children of 5 years of age. I.E N°303 Wonderful Eden Nuevo Chimbote-Ancash, 2021. The methodology used was quantitative, explanatory level and pre-experimental design. The population consisted of 55 children of 5 years, and the sample by 15 children, the technique used was observation and the instrument was the observation sheet. For the analysis of statistical data, Excel 2016 was used. The results obtained through the pre-test was that 47% of children reached a medium level and 53% a low level in terms of the development of mathematical skills, and after the application of playful games as a didactic strategy, 80% of children reached a high level, and 20% a medium level. The hypothesis was contrasted using the non-parametric Wilcoxon test, where a value of  $p=0.001$  was obtained, being less than  $p=0.05$ , in which the general hypothesis ( $H_i$ ) was accepted. Based on these data obtained, it was concluded that by applying the learning sessions used playful games as a didactic strategy, the development of mathematical skills in 5-year-old children of the I.E.N ° 303 Eden marvelous was significantly improved.

Keywords: Development, strategy, skills, games, mathematics.

## 6. CONTENIDO

1. Carátula.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Agradecimiento y/o dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	6
2.1.3. Antecedentes regionales o locales.....	8
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. Juegos lúdicos como estrategia didáctica.....	11
2.2.1.1. Definición.....	11
2.2.1.2 Características de los juegos lúdicos como estrategia didáctica.....	13
2.2.1.3. Importancia de los juegos lúdicos como estrategia didáctica.....	14
2.2.1.4. Dimensiones de juegos lúdicos como estrategia didáctica.....	16
2.2.1.5. Fundamentos teóricos.....	20



2.2.2. Habilidades matemáticas .....	21
2.2.2.1. Definición .....	21
2.2.2.2. Importancia de las habilidades matemáticas .....	25
2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades matemáticas .....	26
2.2.2.4. Enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial .....	30
2.2.2.5. Competencias matemáticas.....	32
2.2.2.6. Fundamentos teóricos .....	34
2.2.3. Juegos lúdicos como estrategia didáctica y las habilidades matemáticas ..	36
III. HIPÓTESIS.....	38
IV. METODOLOGÍA.....	39
4.1 Diseño de la investigación .....	39
4.2 Población y muestra .....	40
4.3 Definición y Operacionalización de las variables e indicadores.....	42
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
4.5. Plan de análisis .....	44
4.6. Matriz de consistencia.....	45
4.7. Principios éticos .....	46
V. RESULTADOS.....	47
5.1. Resultados .....	47
5.2 Análisis de resultados.....	54
VI. CONCLUSIONES .....	61

Aspectos complementarios .....	62
Referencias bibliográficas.....	63
Anexos .....	71

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el pre test...47	47
Figura 2. Resultados obtenidos de las actividades de aprendizaje .....49	49
Figura 3. Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el post test...50	50
Figura 4. Resultados de la aplicación del pre test y post test.....51	51

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Distribución de la población total de los niños de 5 años.....	40
Tabla 2. Distribución de la muestra de los niños de 5 años.....	41
Tabla 3. Estadística de fiabilidad del instrumento de evaluación .....	44
Tabla 4. Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el pre test.....	47
Tabla 5. Resultados obtenidos de las actividades de aprendizaje.....	48
Tabla 6. Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el post test....	50
Tabla 7. Resultados de la aplicación del pre test y post test.....	51
Tabla 8. Prueba de rangos de Wilcoxon .....	52
Tabla 11. Nivel de significancia según la prueba de rangos de Wilcoxon.....	52

## I. INTRODUCCIÓN

En el nivel inicial la enseñanza de las matemáticas es la base fundamental para formar niños capaces de resolver distintos problemas que se les presenta. Ministerio de educación (2015) menciona que las matemáticas están presentes dentro de nuestra vida cotidiana, y son el modo de actuar en una determinada actividad matemáticamente, en la cual permite a los niños buscar o utilizar conceptos, estrategias y procedimientos para lograr resolver diferentes problemas. (p.8).

Sin embargo, a nivel internacional Ministerio de educación (2017) según los resultados de PISA 2015 indica que: Perú está en los últimos puestos en cuanto al área de matemáticas, porque el 37.7 % de estudiantes se ubican debajo de nivel 1, el 28,4 se ubican en el nivel 1, el 21,0 se ubican en el nivel 2, el 9,8% en un nivel 3, estos datos generaron una gran preocupación al ministerio de educación, por lo tanto, los desafíos comenzaron por crear condiciones favorables para el mejor aprendizaje de los estudiantes. Es por ello para lograr un aprendizaje significativo de las matemáticas se debe implementar juegos en el desarrollo de las actividades para despertar el interés por aprender y formar niños con capacidad de resolver problemas, ya que son fundamentales porque mediante los juegos los niños aprenden a conocer sus capacidades y habilidades. (p.81).

A nivel nacional Ministerio de Educación (2017) según los resultados de la Evaluación Censal de los Estudiantes (ECE), obtuvieron como resultados que el 26,6% de los estudiantes evaluados alcanzaron un nivel satisfactorio en el desarrollo de las competencias matemáticas, estos datos dejaron en evidencia que la mayoría de niños evaluados no tiene la capacidad de resolver diversos problemas en distintas situaciones. (p.41).

En la región Ancash Según Chauca (2017) Menciona que mayormente no se aplican estrategias que son pertinentes y recreativas para poder estimular en los niños el pensamiento matemático, sino que se fomentan prematuramente tareas que no son adecuadas de acuerdo a la edad de los niños, se enseña a restar y a sumar, pero sin haber desarrollado suficientemente el pensamiento lógico. (p.14).

Respecto al ámbito local en la I.E. N° 303 Eden maravilloso se observó que la mayoría de niños presentaban dificultades al momento de realizar clasificaciones teniendo en cuenta sus características perceptuales de los objetos, no alcanzaban realizar seriaciones teniendo en cuenta su peso y longitud de manera satisfactoria, así como también no empleaban cuantificadores para expresar cantidades.

Teniendo en cuenta el contexto esta investigación buscó responder la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021?.

Para dar respuesta a la interrogante, se planteó como objetivo general, Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el desarrollo las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso Nuevo Chimbote-Ancash, 2021. Y como objetivos específicos, Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un pre test, Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, y como último, Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un post test.

Cabe mencionar que esta investigación se justifica por lo siguiente: En el valor teórico tuvo en consideración las teorías de Piaget y Vygotsky para sustentar las variables de estudio, así como también conceptos claves de, artículos científicos, investigaciones, entre otros, referente a los juegos lúdicos como estrategia didáctica, que son fundamentales para mejorar el proceso de enseñanza, así como también se recogió información sobre las habilidades matemáticas para relacionar y poder evaluar los objetivos planteados. Desde el aspecto metodológico porque se elaboró un instrumento que fue validado por expertos, que permitió analizar la información adquirida en cuanto al nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante un pre test y un post test y se presentaron mediante tablas y gráficos. En lo práctico fue necesario emplear juegos lúdicos como estrategia didáctica porque los niños mostraban dificultades en el aprendizaje de las matemáticas, por lo tanto, aplicar esta estrategia fue esencial para que los niños logren desarrollar las habilidades matemáticas dado a que los juegos son considerados como una herramienta útil en el nivel inicial por lo que facilita a los niños a tener un buen aprendizaje.

La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo con un diseño pre experimental, la población estuvo conformada por 55 niños y la muestra por 15 niños, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento ficha de observación. Para el análisis de los datos recogidos mediante el pre test y el post test se empleó el programa Excel 2016. Los resultados obtenidos mediante el pre test fue que el 47% de niños alcanzaron un nivel medio y el 53% alcanzaron un bajo, y después de aplicar las sesiones de aprendizaje empleando juegos lúdicos como estrategia didáctica el 80% de niños alcanzaron un nivel alto y el 20% alcanzaron un nivel medio.

Asimismo, la hipótesis planteada fue la siguiente: Juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, para dar respuesta a la hipótesis se contrastó haciendo uso de la prueba de Wilcoxon donde se muestra la significancia de  $p= 0.001$  siendo menor a 0.05 donde la hipótesis del trabajo es aceptada. De acuerdo a estos datos obtenidos se llegó a la conclusión que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoraron significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años.



## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Caro, Caldera, Narvaez y Salazar (2017) En su tesis para obtener en título de licenciadas en pedagogía infantil, en la ciudad de Cartagena de indias titulada, “Estrategias lúdico pedagógicas y su impacto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del grado primero del colegio cristiano luz y verdad”, tuvo como objetivo, implementar estrategias lúdico-pedagógicas que propicien el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes del grado primero del Colegio Cristiano Luz y Verdad. La metodología utilizada fue de cualitativa de carácter descriptivo, la técnica utilizada fue la observación y los instrumentos, Diario de campo y ficha de verificación. Llegaron a la conclusión que las estrategias lúdicas-pedagógicas fue significativo para el aprendizaje de los estudiantes, además que es una buena estrategia que se debe utilizar en la práctica pedagógica para así ayudar en la formación de niños y niñas creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos.

Estupiñan y Hernández (2020) En su tesis para obtener el título de licenciadas, ciudad de Guayaquil, titulada, “Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes del primer año de educación general básica de la escuela “La españolita” en el período lectivo 2019-2020”, tuvo como objetivo, analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de pensamiento lógico matemático de los estudiantes del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “La Españolita” en el período lectivo 2019-2020. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, descriptiva y de campo, la muestra

estuvo conformada por 13 niños . La técnica utilizada la observación, mediante el instrumento la lista de cotejo. Se concluyó que el 54% de los estudiantes se encuentran en un nivel en proceso en el desarrollo del pensamiento lógico matemático, es decir que los niños necesitan de la aplicación de diferentes estrategias lúdicas que permitan motivar y estimular el pensamiento lógico matemático.

Torres (2019) en su tesis de maestría titulada “El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato” implementó una guía didáctica para los docentes del nivel de educación inicial que les permita utilizar el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje, la metodología es cualitativa mediante el método experimental y la técnica de la observación, Los resultados obtenidos demuestran que la importancia del juego de roles en educación inicial se basa en el juego simbólico y la imitación, cuando asume su “rol” se sumerge en un mundo imaginario donde empieza a crear, imaginar y lo que para él es un juego se transforma en su verdad, es ahí donde el docente se vuelve parte del juego teniendo la capacidad de modificar sus esquemas mentales.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Yauri (2018) En su tesis titulada, “Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas n° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018”. Tuvo como objetivo, demostrar la influencia positiva del uso de los juegos didácticos como estrategia para lograr desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años la I.E.I. Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel pre experimental, diseño fue de corte experimental, perteneciendo a la clase pre experimental. Realizado con una muestra de 23 niños de 5 años. La

técnica e instrumento empleadas para recolección de datos fueron la observación a través de la escala de valoración. Obteniendo como resultados que el 60,90 %, de los niños se ubican en el nivel Proceso en el pre test; mientras que en el post test el 100 % de los se encuentra en el nivel Logro Destacado. Llegando a la conclusión que el uso de juegos didácticos como estrategia para lograr el desarrollo de las habilidades matemáticas demostró la influencia positiva.

Paredes (2018) en su tesis denominada, “Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del pronoei “Luceritos del amanecer” de la provincia de Casma – 2016”, en donde tuvo como objetivo general, determinar el nivel de mejora de los aprendizajes, por la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI Luceritos del Amanecer de la provincia de Casma – 2016. La metodología utilizada es de tipo aplicada-exploratoria, con un enfoque cuantitativo con diseño pre experimental, teniendo como muestra 20 niños de 5 años, utilizando la técnica observación a través de “lista de cotejo” la cual los resultados que se encontraron fueron que el 15% de estudiantes se encontraba en el nivel logrado, el 40% en un nivel de proceso, en la aplicación del pre test, mientras que el post test el 45% se encontró en el nivel logrado y el 55% se encontró en el nivel proceso. La cual se llegó a la conclusión que se identificó una mejora significativa en el área de matemática, luego de la de la aplicación del programa de actividades lúdicas, los niños de 5 años.

Carrera (2018) En su tesis titulada, “Programa de juegos lúdicos para desarrollar nociones básicas de la matemática en niños de 5 años, Los Olivos 2018”. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia de la aplicación de un programa basado en los juegos lúdicos para desarrollar las nociones básicas de la matemática en niños de 5

años de la I.E. N° 346. Las Palmeras. La metodología utilizada es de tipo aplicada, nivel aplicativo y nivel cuasi experimental. Realizado con una muestra de 40 niños y niñas. La técnica e instrumento para la recolección de datos fueron la Observación y ficha de observación. Obteniendo como resultado en el pre test 10% que estaban en un nivel de Logro y el 45% estuvieron en un nivel de Proceso, mientras que en el post test. el 0.5% de niños y niñas evidencia que están en un nivel de y el 95% que están a un nivel de Logro. Concluyendo Los resultados demostraron que el programa basado en juegos lúdicos influyó moderadamente sobre el desarrollo de las nociones básicas de las matemáticas como se evidenció en los resultados.

### **2.1.3. Antecedentes regionales o locales**

Solis (2021) en 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”, se propuso 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. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado y diseño pre experimental. Se trabajó con una muestra de 14 niños utilizando la técnica de la observación y con un instrumento la escala de estimación. Cuyos resultados muestran que, en la prueba de entrada, el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio; sin embargo, luego de la aplicación de la prueba de salida un 29% en el nivel logro destacado. Llego a la conclusión que los juegos didácticos como estrategia permitieron la mejora de las habilidades matemáticas.

Visconde (2018) en sus tesis para obtener el grado de licenciada en la ciudad de Huarney, titulada “Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. Niño Jesus de Praga n° 1538 distrito de Huarney -Ancash-2016” tuvo como objetivo, determinar en qué medida los juegos lúdicos mejora 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 Huarney, Ancash-2016. La metodología utilizada fue cuantitativo, explicativa-descriptiva y diseño pre experimental, basado en una muestra de 18 niños, la técnica utilizada fue la observación con el instrumento ficha de observación. Concluye que los niños presentaban dificultades en su aprendizaje de las matemáticas antes de aplicar juegos lúdicos obteniendo como resultados que 14, 3% de niños se encontraban en un nivel de logro previsto en la aplicación del pre test y en el pos test de pudo observar que los juegos lúdicos mejoraron su aprendizaje de los niños, el 85.7% obtuvieron un nivel de Logro Previsto.

Ponte (2018) en su tesis, “Taller de Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento Matemático en niños de 05 años - I.E. N° 80672”, en donde tuvo como objetivo general, determinar que el taller de actividades lúdicas mejora el razonamiento matemático de los niños de 5 años-I.E. N° 80672, se utilizó una metodología de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental, su investigación fue realizada con una muestra de 11 niños de 5 años en la cual se utilizó la técnicas de observación sistemática con un instrumento lista de cotejo . Los resultados obtenidos es que 18.2 % se encontraba en un nivel alto, el 36.4% en un nivel medio antes de la aplicación del taller de actividades lúdicas y después de la aplicación del taller de actividades lúdicas se obtuvo como resultados que el 63.6% se encontró en un nivel alto y el 27.3% en un nivel medio. Por tanto, llegó a conclusión que la aplicación del

taller de actividades lúdicas mejoró el razonamiento matemático de los niños de 5 años de la I.E. N° 80672.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos lúdicos como estrategia didáctica**

#### **2.2.1.1. Definición**

Los juegos son actividades que las personas realizan con la finalidad de distraerse, les brinda mucha felicidad, diversión, generan un estado de felicidad, además permite a las personas a mejorar sus destrezas, prepara, potencia sus habilidades innatas, pero no solamente tiene esa finalidad, sino que también dentro del proceso educativo se realiza con el fin de enseñar, es decir se emplea como una estrategia didáctica para lograr un objetivo planteado. (Paredes, 2018, p.19).

Según Gallardo y Gallardo (2018) Los juegos son actividades lúdicas, placenteras y recreativas que se practica en cualquier edad, es el medio donde los niños juegan para divertirse, exploran los objetos y materiales, experimentan la realidad para comprender sus descubrimientos, además es esencial para desenvolverse en el mundo que los rodea y a relacionarse con los demás para una adecuada convivencia. (p.42).

Gallardo y Gallardo (2018) menciona que:

El juego es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa; es la mejor manera que tienen los niños para aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional; es una forma de ejercitar las capacidades y habilidades que permitirán al niño desarrollarse. (p.43).

Los juegos lúdicos tomados como una estrategia didáctica tienen el propósito de promover y estimular el aprendizaje mediante una serie de actividades las cuales

son planificadas para la ejecución, con el fin de lograr que el estudiante aprenda con mayor rapidez y eficiencia. Es por ello una estrategia didáctica se considera como el arte de enseñar. (Carrión, 2017.p.63).

Quispe (2020) Menciona “En la educación, actualmente el juego es considerado como la estrategia didáctica más eficaz, gracias a sus efectos motivadores y creativos, los cuales promueven el desarrollo y las habilidades sociales de los niños” (p.12). Asimismo, el juego es primordial en la infancia y no deja de tener una gran significancia en la vida de las personas, ya que es su juventud y su madurez continúan jugando.

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica deben ser tomados por el profesor muy en serio en la aplicación de sus clases ya que es el quien dirige el proceso educativo en última instancia. Según Carrión (2017) Menciona que el juego en la aplicación dentro del aula es el que facilita el aprendizaje, es por ello se debe planificar actividades con reglas que permitan fortalecer valores: responsabilidad, amor, tolerancia grupal o intergrupal, solidaridad y confianza en sí mismo, que fomenten el compañerismo y puedan compartir ideas inquietudes y conocimientos. (p.46).

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica son esenciales para que los niños puedan desarrollar mejor sus capacidades, voluntad e interés de aprender. Melchor (2019) “El niño, mediante el juego, disfruta, se divierte, se expresa y aprende. El adulto, por su parte, se entretiene, descansa, se evade de la rutina diaria y también, muchas veces, aprende”. (p.18). Asimismo, mediante el juego se aprenden pautas de comportamientos, normas, valores y actitudes.



Didáctica se refiere a la secuencia ordenada y sistematizada de recursos y actividades que los profesores utilizan dentro de su práctica educativa, tiene como objetivo principal facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Carrión (2017) “La estrategia didáctica se basa en principios metodológicos como señas de identidad de una actuación educativa concreta, es por eso que se dice que las estrategias didácticas son aquellas acciones que les caracterizan y permiten diferenciar otros tipos de actuaciones; depende del momento en que se encuentra el proceso de enseñanza aprendizaje” (p.54).

Asimismo, Rovira (2017) citado por Quispe (2020) menciona que: “Estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos”. (P.17).

### **2.2.1.2 Características de los juegos lúdicos como estrategia didáctica**

El juego tiene diferentes características comunes y generales tal como nos menciona Jambrina (s/f) que:

- El juego es voluntario, libre y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.
- El juego responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar.
- El juego es necesario y proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; siendo en las personas adultas relegado al espacio propio del ocio

por las exigencias laborales y sociales, mientras que en la infancia ocupa una parte significativa de su existencia.

- El juego presenta una organización propia de las conductas; que lo definen como tal y provienen, en gran parte, de imitar conductas observadas.
- El juego es un fin en sí mismo; independientemente de que se plantee una finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo.
- El juego es un proceso; independientemente de la meta que se alcance con ese juego, el proceso prevalece sobre el resultado.
- El juego se define desde la persona que juega; a partir de la vivencia propia y personal del juego y la relación que se establece a través del mismo.
- El juego potencia el aprendizaje; por su enorme potencial motivador, el interés que despierta y el sentido que tiene para el que juega.
- El juego permite crear mundos alternativos; tanto en niños como en adultos la capacidad creativa y la imaginación aplicada al juego posibilitan espacios nuevos, historias nuevas y vidas nuevas.
- El juego facilita las relaciones; tanto con los demás (interpersonales) como con uno mismo (intrapersonales), ofreciendo un campo de experimentación único.

### **2.2.1.3. Importancia de los juegos lúdicos como estrategia didáctica**

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica debido a sus múltiples ventajas son considerados como una estrategia esencial en el ámbito educativo, por lo que es necesario para favorecer la maduración de los niños, ya que facilita el aprendizaje, el

interés y la motivación por obtener conocimientos, el juego también es fundamental para el desarrollo integral del niño o niña, por lo que es motivador divertido y creativo. (Mejías y Llanos, 2019, p.38).

Gallardo y Gallardo (2018) indican que “El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos” (p.42). También favorece para impulsar que los niños logren las cualidades morales, la seguridad, la honradez, la reflexión, la creatividad, la imaginación, etc.

El juego es muy importante le facilita al niño conocer de sí mismo, y el mundo en que está rodeado y adaptarse en él, por medio del juego permite que el niño interactúe con la realidad desarrollando capacidades como: cognitivas, efectivas y motrices, asimismo permite interactuar con lo demás. Es por ello que en el campo educativo el juego es esencial, que los docentes lo deben emplear como una estrategia dinámica y activa para llamar la atención de sus alumnos y promover un interés en ellos no solo en la enseñanza de las matemáticas, sino que también en las demás áreas, y logra en los niños un aprendizaje significativo.

El juego es la mejor manera para desarrollar y estimular la psicomotriz, cognitiva y afectiva, además aumenta la capacidad creativa, porque a través del juego empiezan a manipular y experimentar y por medio de ello aprenden, además ayuda a ejecutar sus habilidades y destrezas. (Gallardo y Gallardo, 2018, p.43).

Ruiz (2017) menciona que mediante el juego los niños se relacionan con los demás niños, con los adultos y con su entorno, por lo tanto, ellos aprenden a desenvolverse en el medio que los rodea y con diferentes personas. Mediante el juego

los niños aprenden, exploran, desarrollan su personalidad, promueven sus habilidades sociales, logran resolver conflictos y fomentan sus capacidades intelectuales. (P.6).

Alonso (2021) Menciona que el juego es importante porque:

El juego implica socialización, interacción y cooperación, aspectos importantes en el desarrollo del niño porque fomentan la empatía, favoreciendo la capacidad de ponerse en el punto de vista de los demás, acabando así con el egocentrismo propio de esta edad. Esta interacción fomenta el diálogo entre los niños, lo cual favorece el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para ponerse de acuerdo, para respetar las opiniones de los demás y para resolver los conflictos que puedan aparecer. (P.20).

#### **2.2.1.4. Dimensiones de juegos lúdicos como estrategia didáctica.**

##### **a). Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales se refieren a los juegos que perduran desde hace mucho tiempo, que pasan de generación en generación, quizás van sufriendo de algunos cambios, pero permaneciendo su esencia. Según Pérez (2015) “Se pueden emplear en el aprendizaje como el resto de juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, como otros aspectos de los mismos”. (p.7).

Los juegos tradicionales son los que se llevan a cabo sin usar los dispositivos tecnológicos, frecuentemente solo se echa a mano la destreza motriz, la agilidad mental, y en algunos juegos se emplea materiales previenes de la propia naturaleza como, diferentes semillas, piedras, ramas etc. Así como también diferentes objetos botones, globos, cuerdas. (Santana, 2021).

Estos juegos hacen que se mantenga viva la memoria lúdica de una región, refuerza las habilidades, destrezas, actitudes, valores que son necesarias para el desarrollo integral de los niños, además motivan a crear vínculos con los demás, a ser solidarios, a valorar el rol del otro, a esperar su turno, a compartir, a ser felices.

### **Importancia**

Según Santana (2021) menciona que: Estos juegos son importantes porque ayudan a los niños a ser independientes, así como también el desarrollo de capacidades psicomotrices y motoras y a desarrollar diferentes habilidades. Además, permiten a conocer más cuales fueron sus raíces culturales, así como sus costumbres y tradiciones, facilitan a los niños la interacción con distintos entornos naturales, alejado del uso de las tecnologías, de la vida cotidiana, por lo que es una forma de diversión y entretenimiento, fomentan la comunicación, la socialización, la autoestima, confianza en sí mismo y desarrolla la imaginación.

Los juegos tradicionales permiten al desarrollo, físico, psíquico y social de los niños, dado al aplicar en situaciones educativas estos juegos son más lúdicas y amenas que promueven el interés por participar, aprender, manipular, experimentar y lograr que los niños logren desarrollar diferentes habilidades y conocimientos. Asimismo, son necesarios para reforzar los vínculos familiares, porque se puede jugar con los abuelos, padres, hermanos para pasar un momento de diversión. (Santana, 2021).

### **b). Juegos de construcción**

Boada (2016) menciona que los juegos de construcción son uno de los juegos favoritos de los niños, además es la capacidad de construir cosas a partir de piezas sueltas que les parece muy divertido y motivador. Las construcciones ira variando de acuerdo a la edad del niño, pero este tipo de juegos se empieza a emplear desde el

primer año de vida con los típicos bloques o cubos para crear pirámides o estructuras básicas.

En los juegos de construcción se emplean conjuntos de piezas que son de forma diferentes o con los que se realiza diferentes estructuras y que tienen mayor éxito con los niños dado a que es una actividad lúdica. Este tipo de juego, se junta con la satisfacción de manipular objetos para poder observar sus características y con el fin de construir algo, por ejemplo: apilar objetos, coleccionar objetos, construir con bloques, etc. (Carrión, 2017, P.45).

Según Sánchez (2013) indica que los juegos de construcción empiezan a partir desde armar una torre con bloques, modelar plastilina, colocar un cubo sobre otro cubo depende de la edad de los niños las construcciones irán siendo más complejas, se puede jugar de manera grupal o individual, además se considera que es una unión del trabajo con la actividad lúdica, jugando se aprende a trabajar. (p.13).

### **Importancia**

Gallardo y Gallardo (2018) Los juegos de construcción son esenciales para el desarrollo integral de los niños, porque permite desarrollar diferentes habilidades motoras finas, fomenta la imaginación, estimula la capacidad de concentración y atención, así como la habilidad manual, asimismo fomenta la capacidad del razonamiento lógico en la etapa de educación infantil. (p.45).

Según Boada (2016) menciona que los siguientes beneficios de los juegos de construcción son:

-Los niños aprenden a identificar el número en que los rodea, empiezan a reconocer su entorno y a adquirir visión espacial. Favorece la comprensión y la utilización de

conceptos espaciales como: cerca-lejos, alto-bajo, o cualitativos como lleno-vacío, grande-pequeño y a identificar formas geométricas.

-Favorecen la psicomotricidad fina de manos y dedos, refuerza los músculos y mejora la coordinación y precisión de los movimientos que se realiza con las manos y dedos, asimismo favorece a tener una correcta escritura cuando llegue el momento.

-Fortalece el desarrollo, emocional, intelectual y cognoscitivo, así como también enriquece el lenguaje oral.

-Ayudan a entender que se deben respetar algunas reglas para que las cosas funcionen de manera correcta, esto favorece a los niños en un futuro, para enfrentarse a situaciones que se presentan durante su vida cotidiana con mayor éxito y respetando mejor las normas.

-Fomenta la creatividad, concentración, imaginación y la atención.

-Estimulan el amor propio: aportan para el desarrollo de tener una buena autoestima, y autoconcepto, dado a que el niño se siente capaz de realizar diversas construcciones.

-Promueven el razonamiento cognitivo: Mejora las clasificaciones por formas, color y tamaño, así como también series lógicas.

### **C). Juegos reglados**

Carrera (2018) En el juego reglado es aquel que se desarrolla mediante reglas que propone la docente, se tiene que seguir una serie de reglas y se debe respetar como se va a realizar el juego para lograr el objetivo, además son combinaciones sensoriomotoras. Existen varios tipos de juegos reglados como ludo que se tiene que respetar para tirar el dado, el juego de la ruleta donde se tiene que cumplir lo que salga en la ruleta, pero siempre cumpliendo las reglas de girar la ruleta (p.26).

Amaya (s/f) Indica que: “Los juegos de este tipo implican reglas, que ya se encuentran fijadas y que el jugador tendrá que seguir para participar óptimamente en este tipo de juegos”. Permite a los niños a conocer exactamente lo que no se debe hacer y lo que se debe hacer durante el juego, estos juegos son asimilados de diferentes maneras de acuerdo a la edad de los niños.

### **Importancia**

Los juegos reglados son importantes porque permite a los niños crear reglas de manera grupal, personal o de pares considerando el bien común de los que juegan fortaleciendo el valor de la justicia, además mediante el juego el niño manipula objetos concretos, ayuda a los niños a razonar, en su concentración, aprenden a respetar normas, turnos, y desarrollan tolerancia a la frustración, asimismo ayuda a desarrollar las nociones de seriar clasificar. (Carrera, 2018, 27).

#### **2.2.1.5. Fundamentos teóricos**

Según Ruiz (2017) menciona que la teoría socio histórica de Lew Vygotsky nos dice que:

Vygotsky defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales (p.12).

Piaget en su teoría psicoevolutiva considera que el juego es una gran necesidad para los niños, la cual es una manera que tienen para interactuar con la realidad, además es la forma donde los niños manifiestan sus estructuras mentales, asimismo considera que el juego es una acción intelectual, que su estructura es idéntico a la del



pensamiento, pero se encuentra una diferencia entre ambas, que la acción intelectual busca lograr una meta mientras que el juego es un fin en sí mismo. (Ruiz, 2017, p.12).

Piaget y Vigotsky (2012) citado por Alonso (2021) mencionan que el juego está relacionado al desarrollo mental del niño, que es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, mediante el juego el niño desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Asimismo, permite la socialización entre iguales, estableciendo un ambiente de confianza, seguridad y libertad, la cual permite al niño expresar libremente lo que siente y piensa, sin tener inseguridades y miedo. (P.14).

Chamorro (2010) citado por Alonso (2021) menciona que Piaget afirma que mediante el juego se ejercitan los esquemas aprendidos y que las conductas intelectuales se pueden modificar en juego y repetirse por asimilación. A través del juego y de la manipulación de objetos el niño se siente protagonista, además promueve el razonamiento, el pensamiento crítico, mejorando la capacidad de sintetizar y analizar, dando paso a la inteligencia abstracta, ya que el niño cuando juega construye y desarma los juguetes, analiza objetos y empieza a pensar sobre estos. (p.14).

## **2.2.2. Habilidades matemáticas**

### **2.2.2.1. Definición**

Las habilidades matemáticas son un conjunto de cualidades o aptitudes que poseen los niños que permite el desarrollo de una determinada actividad matemática. Según Cazini (2021) Menciona que “en la etapa infantil se puede decir que son capacidades como la identificación, reconocer las características de los objetos del entorno, donde va relacionar las características de los objetos clasificando, ordenando, asociando, seriando y realizando secuencias. (P.14).

Las habilidades matemáticas expresan la preparación de los niños al buscar estrategias para la resolución de problemas. Según Reyes (2017) Menciona “Se desarrolla gracias a las experiencias y a la interacción que realiza el niño y la niña con su entorno, lo que le permite caracterizar y establecer relaciones entre los objetos, realizar acciones, reconocer cambios, en situaciones sencillas y cotidianas” (p.200).

Las matemáticas no solo se tratan de aprender nociones geométricas, aritméticas, y las unidades de medida, puesto en que la vida cotidiana los niños van teniendo relación con ellas al convivir con su entorno, al jugar empiezan a resolver problemas sencillos manipulando materiales concretos. Ministerio de educación (2015) La matemática se caracteriza por ser una actividad que está orientada a la resolución de problemas que se suceden a las personas en su accionar en el medio que lo rodea, al tener un entendimiento y desenvolvimiento matemático nos permite participar con facilidad en el mundo que nos rodea. (P.8).

Por otro lado, Leandro (2016) manifiesta que:

Las habilidades matemáticas expresan, no sólo la preparación del alumno para aplicar sistemas de acciones (ya elaborados) inherentes a una determinada actividad matemática, ellas comprenden la posibilidad y necesidad de buscar y explicar ese sistema de acciones y sus resultados, de describir un esquema o programa de actuación antes y durante la búsqueda y la realización de vías de solución de problemas en una diversidad de contextos; poder intuir, percibir el posible resultado y formalizar ese conocimiento matemático en el lenguaje apropiado, es decir, comprende el proceso de construcción y el resultado del dominio de la actividad matemática. (p.42).

Sánchez (2018) Menciona que “La matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de números, formas, colores, etc; si no a las diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en un contexto cotidiano”. (p. 89). Además, implica reconocer que pensar matemáticamente es un proceso dinámico y complejo, mediante factores como socioculturales, cognitivos y efectivos que promueven en los niños formas de actuar y construir en diferentes contextos ideas matemáticas.

Sánchez (2018) La matemática ha estado presente desde el principio de los tiempos y ha sido necesaria para desarrollar procesos y actividades, de forma simple o compleja, a lo largo de toda nuestra vida, pues desde pequeños estamos en contacto con las formas y los números, nos ubicamos en el espacio, clasificamos, contamos, realizamos multitud de procesos y desarrollamos múltiples destrezas y capacidades en relación a la matemática a través de ese afán innato de descubrir propio de los niños de Educación Infantil. (p.88).

**La matemática es funcional:** Para facilitar los instrumentos matemáticos que son básicas para desempeñarse dentro de un contexto social, esto significa que sepan tomar decisiones que dirijan su proyecto de vida. Es de emplear las matemáticas en cuestiones tan importantes para todas las personas como los fenómenos económicos, políticos, ambientales, transporte, así como también en los movimientos poblacionales. (Sánchez, 2018, p.90).

**La matemática es formativa:** El desarrollo de las competencias matemáticas, posibilita el desarrollo de conocimientos, capacidades, procedimientos y estrategias cognitivas, tanto generales como particulares, que forman un pensamiento que sea abierto, crítico, creativo, divergente y autónomo Es por ello que la matemática debe

formar parte de nuestra vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa. (Sánchez, 2018, p.90).

Sánchez (2018) la matemática tiene aspectos formativos, como:

Desarrolla en los niños capacidades para determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias y, en definitiva, potenciar su autonomía, su razonamiento, el espíritu crítico, la curiosidad, la persistencia, la indagación, la imaginación, la creatividad, la sistematicidad, etc.

La utilidad para promover y estimular el diseño de formas artísticas, fomentando el uso del material concreto, así como el uso de esquemas simples para la elaboración y descubrimiento de patrones y regularidades.

La facilidad para estimular el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación, colaboración, discusión y defensa de las propias ideas y la toma conjunta de decisiones.

Potencia el trabajo científico y la búsqueda, identificación y resolución de problemas.

Las situaciones que movilizan este tipo de conocimientos, enriquecen a los niños al sentir satisfacción por el trabajo realizado al hacer uso de sus competencias matemáticas. (p.91).

**La matemática es instrumental:** Dado a que todas las profesiones necesitan de conocimientos matemáticos, y en algunas como la física, la matemática pura, la ingeniería, o la estadística. Además, en la práctica de las ciencias y en los conceptos que se formulan las teorías científicas se requieren conceptos matemáticos. (Sánchez, 2018, p.91).

### **2.2.2.2. Importancia de las habilidades matemáticas**

Según Sánchez (2018) menciona que las matemáticas son importantes para el desarrollo intelectual de los niños, les ayuda a razonar de manera ordenada, a ser lógicos y tener una mente preparada para la crítica, el pensamiento y la abstracción, además porque dentro de nuestra vida cotidiana empleamos una función matemática para poder relacionarnos dentro de una sociedad. En el ámbito educativo es esencial porque mejora la confianza y seguridad en los procedimientos que realiza para obtener resultados, todo esto es favorable para mejorar la resolución de problemas que se enfrenta. (p.89).

Ministerio de educación (2015) Menciona que son importantes porque las matemáticas están dentro de nuestra vida diaria, y necesitamos de ella para poder desenvolvemos con facilidad dentro de una sociedad ya que está presente en las actividades sociales, familiares, culturales, partiendo de situaciones más simples hasta más generales, tales como contar los integrantes de su familia, saber cuántos platos poner a la mesa, realizar presupuestos en familia para hacer las compras (P.8).

Además, son indispensables, por lo que facilita a los niños y niñas a proyectarse, organizarse, interpretar y resolver problemas, para que puedo desenvolverse con normalidad dentro de una sociedad en cualquier aspecto y a su vez generando diversión y disfrute. Ministerio de educación (2015) nos indica que:

Por esta razón, nuestra sociedad necesita de una cultura matemática, ya que para integrarse activamente a una sociedad democrática y tecnológica necesita de instrumentos, habilidades y conceptos matemáticos que le permitan interactuar, comprender, modificar el mundo que lo rodea y asumir un rol

transformador de su realidad, debido a que el mundo en donde vivimos se mueve y cambia constantemente. (p.8).

### **2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades matemáticas**

#### **a). Clasificar**

Es la acción de agrupar objetos de acuerdo al color, forma y tamaño, entre otros haciendo concordar su aspecto cualitativo y cuantitativo. Reyes (2017) indica que “La clasificación es un instrumento de conocimiento esencial que permite analizar las propiedades de los objetos y, por tanto, relacionarlos con otros semejantes, estableciendo así sus parecidos o sus diferencias” (p.203).

Ministerio de educación (2020) Menciona que la noción de clasificación permite que el niño agrupe por sus semejanzas y los separe por sus diferencias, de manera que formen grupos con propiedades comunes como. Tamaño, color, forma y cantidad. La clasificación hace posible que el niño actúe sobre los objetos de su entorno, que logre distinguir sus atributos y empiece a establecer relaciones a partir de ellos. (p.32).

La clasificación es una noción que basa en agrupar clases o subconjuntos de acuerdo a un criterio.

Esta habilidad de clasificación, es aquella que agrupa objetos y es esencialmente parte del pensamiento lógico matemático. Esta habilidad se expresa al inicio a través del establecimiento de semejanzas y diferencias entre los elementos que estamos observando o en los que tenemos interés. De esta manera se llegan a formar distintas subclases de objetos. (Yauri, 2018, p.27).

Carrera (2018) afirma que clasificar es agrupar, ordenar o reunir elementos que tengan relación con uno o más criterios comunes y sin tener en cuenta las

diferencias que existe entre ellos, es por ellos para poder realizar la operación de clasificar es necesario que los niños realicen la selección y comparación de los objetos ya sea de acuerdo a su forma, color y tamaño. (P.19).

Para lograr desarrollar esta habilidad es necesario que los niños manipulen materiales concretos constantemente para que haga uso de sus sentidos y así pueda realizar agrupaciones por su semejanza o diferencias, tal como indica Morales (2018) “La clasificación es una capacidad que consiste en la agrupación de objetos mediante un criterio, muchas veces el niño hace coincidir los objetos por un solo aspecto, puede ser su forma, el tamaño o el color” (p.21).

#### **b). Seriar**

La seriación se realiza al ordenar elementos de acuerdo a sus características de una manera sistemáticamente siguiendo una secuencia o un orden. Carrera (2018) Es la habilidad que consiste en la comparación de elementos que son iguales en los cualitativo pero que varían en algún atributo cualitativo, ya sea en el color, tamaño, cantidad, etc. Es por ello es esencial que los niños y niñas empleen su propio cuerpo como medio para vivenciar las diferencias, semejanzas y posibles relaciones que existen entre los elementos. (p.21).

Según Ministerio de Educación (2015) Es la capacidad de ordenar en “serie” de un conjunto de objetos con las mismas características, Es decir los niños comparan los objetos uno a uno y de esa manera ellos van estableciendo la relación del orden “...es más pequeño que...” o “...es más grande que...”.(p.35. También se realiza serie, cuando se ordena objetos de acuerdo a su tamaño de forma ascendente y descendente.

Ministerio de educación (2020) Afirma que la noción de seriación se basa en establecer relaciones entre elementos que son que en algún aspecto son diferentes ya sea en tamaño, grosor, etc, y ordenarlos según las diferencias en forma creciente o decreciente. De esta forma los niños y las niñas logren identificar la posición que ocupa un objeto dentro de una sucesión numérica o de un ordenamiento. (p.32).

Carrera (2018) menciona que la seriación es una actividad matemática, que se trata de ordenar elementos que de una y otra forma son diferentes en un cierto aspecto, para poder realizar la seriación es necesario contar como mínimo con tres elementos, estos elementos deben ser iguales en lo cualitativo y diferentes en lo cuantitativo. (P.21).

### **c). Corresponder**

Ministerio de educación (2015) Menciona que la correspondencia es la “acción que significa que a un elemento de una colección se le vincula con un elemento de otra colección. Es la base para determinar el “cuántos” al contar y es una habilidad fundamental en la construcción del concepto de número”. (p.34).

Yauri (2018) Indica que: “El corresponder implica realizar una acción en la cual un elemento de un grupo se asocia o integra en otra parecida o asociada, vinculándose entre sí. A partir de este proceso se puede determinar y construir la definición de número” (p.26).

Matemática básica (s/f) indica que:

La acción de correspondencia implica establecer una relación o vínculo que sirve de canal, de nexos o unión entre elementos. Significa que a un elemento



de un conjunto se lo vincula con un elemento de otro conjunto, según alguna relación realmente existente o convencionalmente establecida.

#### **d). Cuantificar**

Esta habilidad se da cuando se expresa de forma verbal incluyendo términos para indicar ciertas cantidades relativas o indefinidas, dentro de los cuantificadores más frecuentes son: muchos, pocos, todos, ninguno, menos que, más que. Para poder desarrollar esta habilidad se debe partir de situaciones problemáticas que se les presenta en su vida cotidiana, también partiendo de un problema planteado por la docente.

Asimismo, Yauri (2018) nos dice que “El área de lógico matemática emplea cuantificadores con el fin de demostrar diversas cantidades partiendo de situaciones problemáticas cercanas a la experiencia cotidiana del niño o considerando algún caso propuesto por el docente” (p. 26). Por todas las situaciones problemáticas que se le presenta facilitan a los niños a expresar lo que saben mediante palabras a decir de una forma común la cantidad que observan.

Para hacer uso de cuantificadores primero se debe trabajar la correspondencia unívoca la cual permite comparar dos colecciones una a una mediante la percepción.

Piaget (1968) citado por Melchor (2019) nos dice que:

La noción de cuantificadores se desarrolla a través de acciones que conduzcan a comparaciones cuantitativas y conlleven el uso de los cuantificadores en su verbalización, los cuantificadores indican una cantidad, pero sin precisarla exactamente, o sea, indican cantidad, pero no cardinalidad. Quiere decir que los niños, por medio de actividades diarias y en interacción con el material concreto, pueden identificar distintas cantidades utilizando los cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, más que, menos que. (P.15).

#### **2.2.2.4. Enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial**

El aprendizaje en educación inicial debe dar de una manera progresiva y gradual, de acuerdo al desarrollo del pensamiento de los niños, considerando la madurez emocional, neurológica, corporal y efectiva del niño que permite el desarrollo y organización de su pensamiento. Es por ello que los niños logren construir nociones matemáticas es esencial que experimenten situaciones en el contexto lúdico y una interacción con la naturaleza, la cual es necesario para que más adelante tengan una buena apreciación de conocimientos más especializados respecto al área de matemática. (Chauca, 2017, p.27).

Cazani (2021) Para lograr que los niños desarrollen las habilidades matemáticas, la docente debe generar distintas situaciones de actividades de juego, con el objetivo de lograr que los niños puedan desarrollar las nociones como, clasificación, seriación, de ubicación espacial, además para proponer un juego se debe tener en cuenta que los niños usen su propio cuerpo, así como la exploración y manipulación de materiales concretos.

El aprendizaje en el nivel inicial se desarrolla con un enfoque de resolución de problemas, como indica Huerta (2015) “La resolución de problemas matemáticos exige una intervención educativa que considere el tiempo del niño que se lleva para reflexionar, decir sus acciones buscar estrategias propias de solución”. (p.2). Asimismo, este enfoque es necesario que los niños obtengan nuevos conceptos matemáticos.

Asimismo, Ministerio de educación (2020) afirma que el enfoque de resolución de problemas es la mejor manera que los niños puedan movilizar sus habilidades para lograr desarrollar su pensamiento matemático, mediante la

formulación de distintas situaciones problemáticas, es diferentes contextos, para que busquen distintas alternativas de solución según sus posibilidades, de esta forma usan sus conocimientos previos para lograr construir nuevos conocimientos. (p.23).

Por otro lado, Ministerio de educación (2015) “La resolución de problemas sirve de contexto para que los niños construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas” (p.16).

Sánchez (2018) hace mención que “En este marco, se asume un enfoque centrado en la resolución de problemas con la intención de promover formas de enseñanza y aprendizaje a partir del planteamiento de problemas en diversos contextos”. Asimismo, este enfoque orienta las actividades matemáticas en las aulas, que permite a los niños ubicarse en distintos contextos para recrear, crear, investigar, plantear, analizar y resolver problemas, probando diversos caminos de resolución, empleando estrategias entre otros. (p.92).

Sánchez 2018) Menciona que la resolución de problemas con rasgos especiales como:

-La resolución de problemas debe plantearse en situaciones de contextos diversos, pues ello moviliza el desarrollo del pensamiento matemático. Los niños desarrollan competencias y se interesan en el conocimiento matemático, si le encuentran significado y lo valoran pueden establecerla funcionalidad matemática con situaciones de diversos contextos.

-La resolución de problemas sirve de escenario para desarrollar competencias y capacidades matemáticas.

-La matemática se enseña y se aprende resolviendo problemas. La resolución de problemas sirve de contexto para que los niños construyan nuevos conceptos matemáticos, descubran relaciones entre entidades matemáticas y elaboren procedimientos matemáticos, estableciendo relaciones entre experiencias, conceptos, procedimientos y representaciones matemáticas.

-Los problemas planteados deben responder a los intereses y necesidades de los niños. Es decir, deben presentarse retos y desafíos interesantes que los involucren realmente en la búsqueda de soluciones.

-La resolución de problemas permite a los niños hacer conexiones entre ideas, estrategias y procedimientos matemáticos que le den sentido e interpretación a su actuar en diversas situaciones.

-El cambio fundamental, entonces, para enseñar y aprender matemática radica en proponer a los niños, en cada sesión de clase, situaciones o problemas que los obliguen todo el tiempo a actuar y pensar matemáticamente. (p.93).

#### **2.2.2.5. Competencias matemáticas**

Ministerio de educación (2016) en el currículo nacional de educación inicial establece dos competencias que se debe trabajar en el nivel del área matemática que son las siguientes:

##### **a). Resuelve problemas de cantidad**

Esta competencia se puede visualizar cuando las niñas y los niños demuestran interés por explorar los objetos de su entorno y empiezan a descubrir sus características perceptuales, empiezan a reconocer su tamaño, color, peso, longitud, etc. A partir de ello es donde los niños comienzan a establecer relaciones que les permite agrupar, comparar, agregar, quitar y contar, empleando sus propios criterios y

de acuerdo a su intereses y necesidades. Todas estas acciones permiten a los niños a resolver diferentes problemas relacionados con la noción de cantidad. (Ministerio de educación, 2016, p.171).

Ministerio de educación (2020) menciona que, mediante esta competencia se fomenta el desarrollo de las nociones básicas matemáticas que posibilitarán que los niños y niñas logren comprender el concepto de cantidad y por lo tanto de número. Es importante conocer que ellos primero conocen el nombre de los números y luego comprenden su significado, la cual empiezan a contar de forma espontánea, que con lleva a pensar que están aptos para realizar operaciones que son más complejas como sumar y restar. (P.31).

#### **b) Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.**

Ministerio de educación (2016) menciona que: Esta competencia se visualiza cuando las niñas y niños empiezan a establecer relaciones entre su cuerpo y el espacio, las personas, y los objetos que están dentro de su entorno, es donde mediante la interacción y exploración con el entorno los niños se desplazan por el espacio con el fin de alcanzar y poder manipular objetos que sean de su interés o para poder interactuar con las personas. Estas acciones que realizan los niños permite que logren construir las primeras nociones de, forma, espacio y medida. (p.177).

Es por ello que en esta competencia se debe promover situaciones que sea de su interés del niño o niña, que les permita edificar formas, reconocer la ubicación de objetos y de las personas con relación a ellos, así como otros elementos que les rodea, comparara la forma, y tamaño de los objetos, realizar desplazamientos en el espacio, comunicar las ideas que tienen sobre las formas y el espacio, empleando su propio lenguaje y distintas representaciones.

### 2.2.2.6. Fundamentos teóricos

#### a). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget en su teoría nos dice que los niños actúan como pequeños investigadores que tratan de comprender el mundo, tienen sus propios métodos y maneras de conocer, la cual mediante la interacción con el ambiente buscan activamente adquirir nuevos conocimientos de lo que ya saben analizando nuevos hechos y objetos mediante la interacción con el medio ambiente (Rafael, s/f, p.2).

Rafael (s/f) menciona que Piaget utilizó los términos de asimilación y acomodación para explicar cómo el niño se adapta en su entorno. Mediante el proceso de asimilación se moldea la información nueva para ajustar a sus esquemas actuales, no es un proceso pasivo requiere a menudo modificar o transformar la información nueva a la que ya existe, el proceso de adaptación consiste en modificar los esquemas existentes para poder encajar la nueva información discrepante (p.3).

Asimismo, menciona que todos los niños pasan por 4 etapas sin omitir ninguna de ellas las cuales son:

**-El estadio Sensorio-Motor:** Abarca desde el nacimiento hasta los dos años, en este estadio el bebé se relaciona con el medio que los rodea mediante los sentidos y de la acción, pero al finalizar esta etapa será capaz de representar la realidad mentalmente. En esta etapa los niños desarrollan la conducta intencional como golpear una sonaja para que suene, además llegan a entender que los objetos los objetos tienen una permanencia. (Rafael, s/f, p.5).

**-Estadio Pre operacional:** Esta etapa comienza entre los 2 a 7 años, es donde muestran capacidad de pensar en objetos, hecho o personas que están ausentes, los niños demuestran mayor habilidad para poder emplear símbolos, palabras, gestos,

números e imágenes con los que lo representan las cosas reales de su entorno, puede utilizar palabras para poder comunicarse, emplear números para contar, puede participar en juegos y expresar ideas mediante el dibujo sobre el mundo que lo rodea. (Rafael, s/f, p.9).

**-El estadio de las operaciones concretas:** Comienza desde los 7 a 11 años, durante esta etapa el niño empieza a utilizar operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los objetos y hechos de su entorno, además esta capacidad de la lógica y las operaciones mentales posibilita abordar problemas de manera más sistemática que un niño que se encuentra en la etapa preoperacional. (Rafael, s/f, p.12).

De acuerdo con Piaget Rafael (s/f) Menciona que:

Primero, su pensamiento muestra menor rapidez y mayor flexibilidad. El niño entiende que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente. Es decir, puede devolver a su estado original un estímulo como agua parece menos centralizado y egocéntrico. El niño de primaria puede fijarse simultáneamente en varias características del estímulo. En vez de concentrarse exclusivamente en los estados estáticos, ahora está en condiciones de haber inferencias respecto a la naturaleza de las transformaciones. Finalmente, en esta etapa ya no se basa sus juicios en la apariencia de las cosas. (p.12).

**-Estadio de las Operaciones Formales: Desde los 11 a 12 años,** en esta etapa es donde presentan mayor capacidad para utilizar la lógica y es así la cual va a poder llegar a conclusiones abstractas. Por lo tanto, a partir de esta edad es posible pensar, analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el razonamiento hipotético deductivo, al finalizar la etapa de las operaciones concretas, ya tiene herramientas cognoscitivas que facilitan solucionar diferentes tipos

de problemas de lógica, así como comprenden las relaciones conceptuales entre expresiones matemáticas (Rafael, s/f, p.17).

### **2.2.3. Juegos lúdicos como estrategias didácticas y las habilidades matemáticas**

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades matemáticas son fundamentales dado a que el juego y las matemáticas tienen cosas en común, es por ello los docentes deben buscar las mejores estrategias que sean motivadoras y genere interés de los estudiantes por aprender matemáticas. Sánchez (2013) indica que: “El juego se inicia con la introducción de normas, que definen la función de los objetos y de las piezas que se usan. Y en las matemáticas comienzan establecimiento de definiciones y la concreción de objetos determinados por definiciones”. (p.13).

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica tienen un papel fundamental en el desarrollo intelectual de los niños, al igual que las matemáticas porque mantienen un sentido lúdico, es por ello que las matemáticas están relacionadas con el juego. Según Silva (s/f) “Es necesario tener en cuenta esto, al buscar los métodos más adecuados para transmitir a los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática”. (p.2).

Los juegos son considerados como actividades innatas en los niños, y también un componente esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. Es por ello que se debe emplear el juego como estrategia fundamental que son propicios y pertinentes para desarrollar las nociones de seriación, clasificación, los números, etc. (Silva, s/f, p.2).



Mediante el juego los niños aprenden matemáticas ya que buscan resolver problemas planteados por los mismos juegos o de distintas situaciones que se presentan en su vida cotidiana, la cual permite emplear conceptos matemáticos, estrategias, procedimientos para que el problema tenga una solución. Además, al realizar juegos empleado materiales permite a los niños a explorar sus características de los objetos.

### III. HIPÓTESIS

**H<sub>1</sub>:** Juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.

**H<sub>0</sub>:** Juegos lúdicos como estrategia didáctica no mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.

## IV. METODOLOGÍA

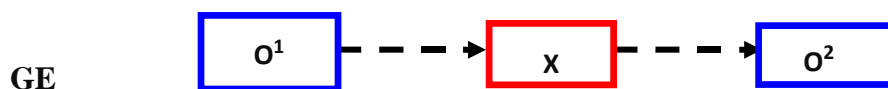
### 4.1 Diseño de la investigación

El tipo de investigación que se utilizó en esta investigación es cuantitativo, la cual Mendoza (2013) indica que: “La investigación cuantitativa posibilita unir y examinar antecedentes matemáticos referentes a variantes ya establecidos. Así como el estudio de vínculos de componentes que fueron cuantificados ya que esto posibilita un análisis del producto”.

Asimismo, el nivel utilizado fue explicativo, donde Vásquez (2020) menciona que no solo se basa en la descripción de los fenómenos o de conceptos, sino que está dirigido a dar una respuesta a las causas de los hechos, se basa en explicar porque ocurre un fenómeno y bajo qué condición se encuentra. (p.27).

Se utilizó el diseño pre experimental la cual según Olivos (2016) nos dice que “Es un diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Siendo útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. Determina si la aplicación de la variable independiente produce un cambio en la variable dependiente”. En este caso se manipulará juegos lúdicos como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de la muestra de estudio.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Lo anterior significa en un grupo de 15 niños de 5 años de educación inicial (GE) se aplicó la ficha de observación a las habilidades matemáticas (O1) para identificar la problemática, luego se aplicó juegos lúdicos como estrategia didáctica (X), finalmente se administró una ficha de observación a las habilidades matemáticas (O2) para determinar los efectos que ha producido el programa.

## 4.2 Población y muestra

### 4.2.1 Población

La población estuvo conformada por 55 niño de 5 años de la I.E. N° 303 Eden maravilloso, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año escolar 2021. La institución educativa 303 edén maravilloso se encuentra ubicado en la urbanización Caceras Aramayo Mz E, I Lt 11 del distrito de Nuevo Chimbote, provincia del Santa, región Áncash. Teniendo como directora a la Dra. Lita Ysabel Jiménez López. La institución es de categoría escolarizada, mixta, tiene como turno las mañanas.

### Tabla 1

*Distribución de la población total de niños de 5 años.*

Institución educativa	Grado/ Sección	N° de niños		
		Hombres	Mujeres	Total
303 Eden maravilloso	Aula de 5 años “Los exploradores”	15	12	27
	Aula de 5 años “Los emprendedores”	13	15	28

*Fuente:* Nomina de matrícula 2021.

### 4.2.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 15 niños de 5 años de la I.E.N° 303 Eden maravilloso. Según Marroquín (2013) Indica que es una parte perteneciente de la población, la cual se caracteriza por ser reflejo de la población y objetiva, de tal

manera que los resultados obtenidos de la muestra de estudio generalicen a todos los elementos que forman la población.

Asimismo, ha sido seleccionada mediante el muestreo no probabilístico. Gonzales (2018) menciona que “Es aquel utilizado en forma empírica, es decir, no se efectúa bajo normas probabilísticas de selección, por lo que sus procesos intervienen opiniones y criterios personales del investigador o no existe norma bien definida o validada”.

## **Tabla 2**

*Distribución de la muestra de los niños de 5 años.*

<b>Institución educativa</b>	<b>Grado/ Sección</b>	<b>N° de niños</b>		
		<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
303 Eden maravilloso	Aula de 5 años “Los emprendedores”	9	6	15

*Fuente:* Registro de asistencia.

Para determinar la muestra se estableció como:

### **Criterio de inclusión.**

- Niños matriculados en el aula de 5 años “Los emprendedores” en el semestre académico 2021.
- Niños que asisten regularmente a clases.
- Niños cuyos padres están dispuestos a participar de dicha investigación firmando un consentimiento informado.

### **Criterio de exclusión.**

- No se consideraron para esta investigación.

### 4.3 Definición y Operacionalización de las variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA
Juegos lúdicos como estrategia didáctica	Carrión (2017) Los juegos lúdicos tomados como una estrategia didáctica tienen el propósito de promover y estimular el aprendizaje mediante una serie de actividades las cuales son planificadas para la ejecución, con el fin de lograr que el estudiante aprenda con mayor rapidez y eficiencia. Es por ello una estrategia didáctica se considera como el arte de enseñar. (p.63).	Juegos tradicionales	Se relaciona con los demás Escucha atentamente las consignas de los juegos.	Alto (3) Medio (2) Bajo (1)
		Juegos de construcción	Realiza todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.	
		Juegos reglados	Escucha y cumple las reglas del juego.	
Habilidades matemáticas	Talizina (2008) citado por Leandro (2016) Las habilidades matemáticas son 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, juicios que son necesarios para resolver problemas matemáticos. (p.43).	Habilidad de cuantificar	Los niños identifican conjuntos expresando: muchos, pocos, algunos y ninguno.	
		Habilidad de corresponder	Identifica y establece relaciones entre la cantidad con su número correspondiente	
		Habilidad de clasificar	Agrupar objetos de acuerdo al color, forma y tamaño.	
		Habilidad de seriar	Compara y ordena objetos en secuencia.	

## **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **4.4.1 Técnica: La Observación**

En el presente trabajo de investigación se aplicó la observación, para obtener información sobre la variable independiente juegos lúdicos como estrategia didáctica y la dependiente habilidades matemáticas. Según Ruiz (2015) menciona que significa observar un hecho, el fenómeno o evento para adquirir información y registrarla para luego poder analizarla, así como también es componente esencial de los procesos de investigación, en el que el investigador se apoya para obtener mayor número de datos que sean posibles.

### **4.4.2 Instrumento: Ficha de observación**

Para el recojo de información se utilizó la ficha de observación, la cual Redacción milformatos (2021) señala que. “Es un instrumento de recolección de datos, que permite el análisis minucioso de una situación determinada, o el comportamiento y características de una persona. En ese sentido, resulta una herramienta útil para muchos ámbitos”.

Para esta investigación la ficha de observación tuvo 14 ítems, sobre el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años, cada ítem propone la acción a observar mediante el desarrollo de las actividades de aprendizaje, se evaluó con una escala de calificación alto (3), medio (2), bajo (1). Asimismo, a través del instrumento se pudo evaluar a los niños mediante un pre test y un post test, para la evaluación del pre test se realizó en 3 días, mediante la plataforma zoom en grupos de 5 niños donde se le daba indicaciones en relación a los ítems y de esa manera se iba evaluando. Para la evaluación del post test se desarrollaron 12 actividades de aprendizaje mediante la plataforma zoom, considerando juegos lúdicos como

estrategia didáctica, en donde se realizó una sesión diaria teniendo una duración de 40 minutos, para luego evaluar mediante el post test.

#### 4.4.3. Validación del instrumento

El instrumento que se utilizó fue validado por 3 expertos dedicados a la docencia con grados académicos de licenciadas en educación inicial, la cual determinaron que el instrumento es aplicable, los expertos fueron: La Lic. Marianella Del Rosario Silva Beltrán, la Lic. María Del Cielo Guerrero Regalado y la doctora en educación Erika Leonor Alama Zarate.

#### 4.4.4. Confiabilidad del instrumento – alfa de cronbach

Para la confiabilidad de dicho instrumento se aplicó una prueba de piloto a 10 niños a través del muestreo no probabilístico por conveniencia. Asimismo, se realizó mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach, en donde se encontró una magnitud alta con el rango de .729 demostrando que es fiable el instrumento de evaluación.

#### Tabla 3

*Estadística de fiabilidad del instrumento de evaluación.*

Alfa de Cronbach	N de elementos
.729	14

*Fuente:* SPSS Versión 22.

#### 4.5. Plan de análisis

Para el análisis de datos se empleó el programa Excel 2016, para poder realizar la tabulación y gráficos de los resultados que se evaluó mediante el pre test y el pos test partiendo de la base de datos de la ficha de observación aplicadas a los niños, asimismo se utilizó el programa SPSS Versión 22, para medir el nivel de significancia de la hipótesis mediante la prueba la prueba de Wilcoxon.



## 4.6. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGIA
<p>¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general.</b></p> <p>Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el desarrollo las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un pre test.</li> <li>• Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.</li> <li>• Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un post test.</li> </ul>	<p><b>H<sub>1</sub>:</b> Juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.</p> <p><b>H<sub>0</sub>:</b> Juegos lúdicos como estrategia didáctica no mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 55 niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso</p> <p><b>Muestra:</b> 15 niños de 5 años</p> <p><b>Técnica:</b> La observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Ficha de observación</p> <p><b>Plan de análisis:</b> Excel 2016. - SPSS Versión 22.</p>

#### 4.7. Principios éticos

Para la investigación se tuvo en cuenta los principios éticos tomados de la (Universidad Católica los Ángeles de Chimbote 2019) las cuales fueron los siguientes:

**Protección a las personas:** En esta investigación se tomó en cuenta este principio porque se mostró la identidad del niño de 5 años de aula los emprendedores, porque este principio se basa en que los investigadores deben respetar la dignidad humana a los que participan en las investigaciones.

**Libre participación y derecho a estar informado:** Se aplicó este principio porque se tuvo en cuenta la participación voluntaria, informada y libre, para esto se elaboró un consentimiento informado a los padres de familia de los niños del aula de 5 años los emprendedores con el fin de informar el propósito de la investigación que se desarrolló.

**Beneficencia no maleficencia:** En esta investigación se aseguró el bienestar de las personas, en la cual la conducta del investigador debe responder reglas generales tales como: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

**Justicia:** En esta investigación se ejerció un juicio razonable, ponderable y se tomó las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

**5.1.1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un pre test.**

**Tabla 4**

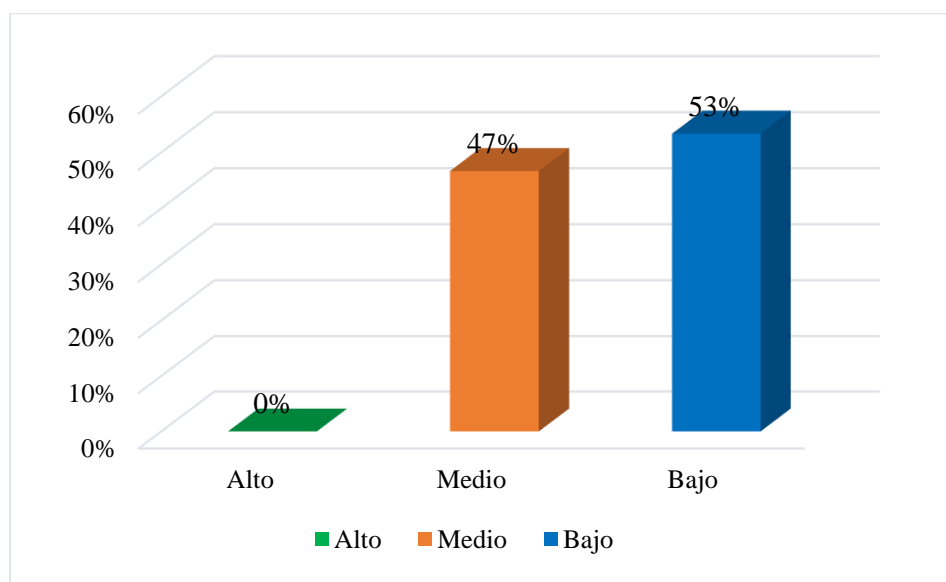
*Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el pre test.*

Nivel	Puntaje	fi	%
Alto	[35-42]	0	0%
Medio	[26-34]	7	47%
Bajo	[0-25]	8	53%
Total		15	100%

*Fuente:* Ficha de observación, abril, 2021.

**Figura 1**

*Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el pre test.*



*Fuente:* Tabla 4.

En la tabla 4 y figura 1, se evidencia los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test, muestra que el 47% de niños se encuentran en un nivel medio y el 53% en un nivel bajo. Por ende, estos datos evidencian que los niños presentan dificultades para desarrollar adecuadamente las habilidades matemáticas.

### 5.1.2. Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E

N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.

**Tabla 5**

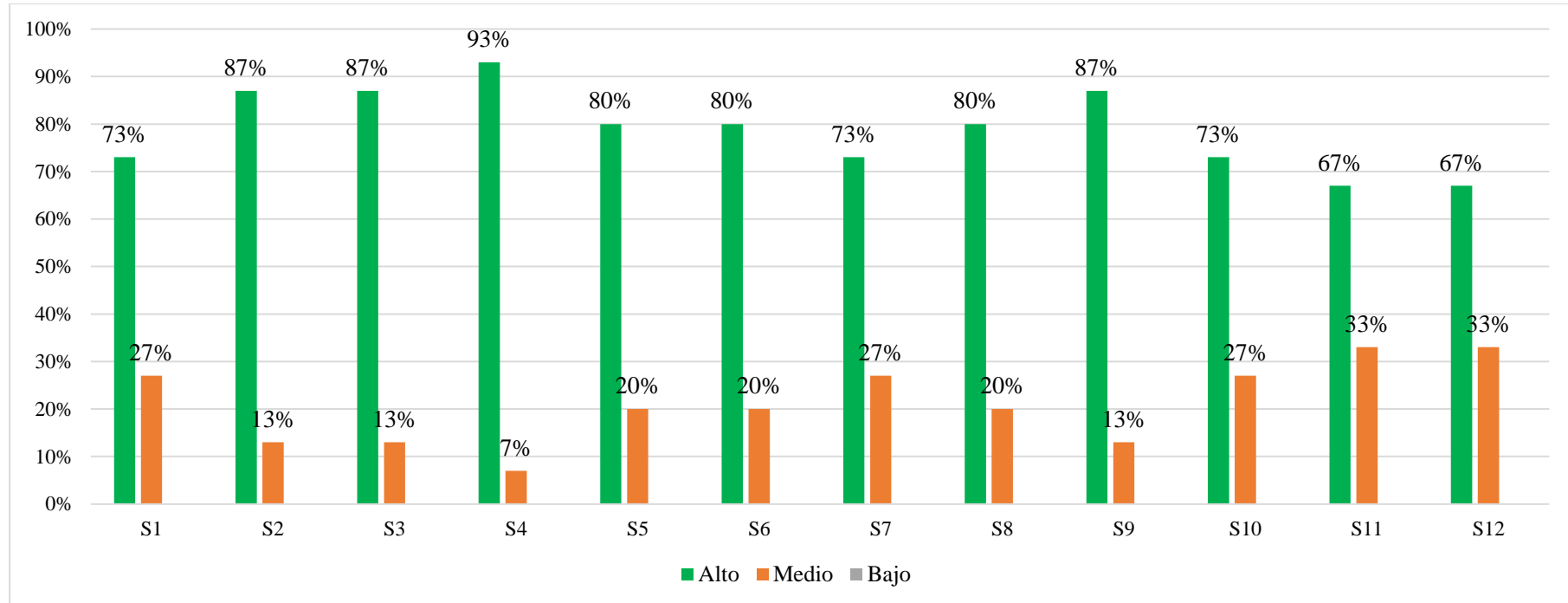
*Resultados obtenidos de las actividades de aprendizaje.*

Actividad	N°1		N°2		N° 3		N° 4		N°5		N° 6		N° 7		N° 8		N° 9		N° 10		N° 11		N° 12	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Alto	11	73%	13	87%	13	87%	14	93%	12	80%	12	80%	11	73%	12	80%	13	87%	11	73%	10	67%	10	67%
Medio	4	27%	2	13%	2	13%	1	7%	3	20%	3	20%	4	27%	3	20%	2	13%	4	27%	5	33%	5	33%
Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	15	100%	15	100	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

*Fuente:* Ficha de observación, abril, 2021.

**Figura 2**

*Resultados obtenidos de las actividades de aprendizaje.*



*Fuente:* Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 2, se evidencia los resultados obtenidos mediante la aplicación de las actividades de aprendizaje, muestra que en la primera actividad de aprendizaje tan solo el 27% % de niños se encuentran en un nivel medio, mientras que en la quinta actividad el 80% se encuentran en un nivel alto, y en la última actividad el 67% alcanzaron un nivel alto. Demostrando que hubo mejora en cada una de las actividades de aprendizaje realizadas. pues la mayoría de niños han logrado desarrollar las habilidades matemáticas de manera satisfactoria.

**5.1.3 Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un post test.**

**Tabla 6**

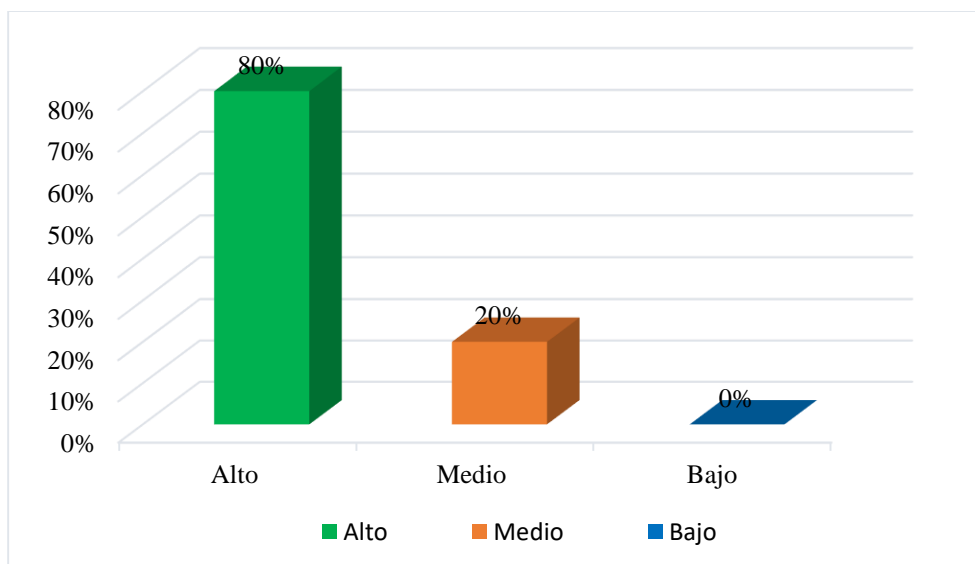
*Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el post test.*

Nivel	Puntaje	Fi	%
Alto	35-42	12	80%
Medio	26-34	3	20%
Bajo	0-25	0	0%
Total		15	100%

**Fuente:** Ficha de observación, abril, 2021.

**Figura 3**

*Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el post test.*



Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 3, se evidencia los resultados obtenidos mediante la aplicación del post test, donde el 80% de niños se encuentran en un nivel alto. Evidenciando que después de aplicar sesiones de aprendizaje los niños lograron un buen aprendizaje de las habilidades matemáticas.

**5.1.4 Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el desarrollo las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.**

**Tabla 7**

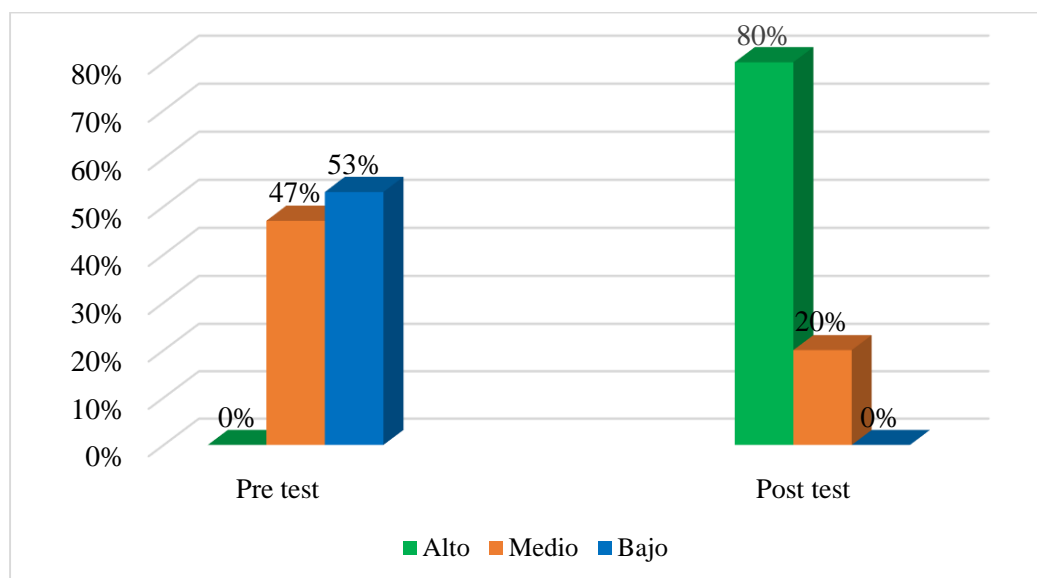
*Resultados de la aplicación del pre test con el post test.*

Nivel	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Alto	0	0%	12	80%
Medio	7	47%	3	20%
Bajo	8	53%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: Ficha de observación, abril, 2021.

**Figura 4**

*Resultados de la aplicación del pre test con el post test.*



Fuente: Tabla 7.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 7 y figura 4, se observa que, en la aplicación del pre test, el 47% de niños se encontraban en un nivel medio, es así que,

luego de la aplicación de las actividades de aprendizaje empleado juegos lúdicos como estrategia didáctica, por medio de la aplicación del post test se evidenció, que el 80% de niños se encuentran en un nivel alto.

### Contrastación de hipótesis

**Tabla 8**

*Prueba de rangos de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test –	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pre test	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

*Fuente:* Wilcoxon en SPSS versión 22.

**Tabla 9**

*Nivel de significancia según la prueba de rangos de Wilcoxon.*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Post test – Pre test
Z	-3,419 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

*Fuente:* Wilcoxon en SPSS versión 22.



**Descripción**

Para la contratación de la hipótesis de la investigación se tomó en cuenta los datos obtenidos del pre test y post test sobre el desarrollo de las habilidades matemáticas, asimismo se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, donde muestra significativamente de  $p=0.001$  menor a  $p=0.05$ , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis de la investigación ( $H_1$ ). Con este resultado estadístico se concluye que el uso de juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso Nuevo Chimbote-Ancash, 2020.

## **5.2 Análisis de resultados**

### **5.2.1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un pre test.**

De acuerdo a los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test, se evidenció que el 47% de niños alcanzaron un nivel medio, el 53% un nivel bajo, lo cual se demostró un notable problema en los niños al no desarrollar de manera adecuada las diferentes habilidades matemáticas como la cuantificación, correspondencia, clasificación y seriación.

Es así que la enseñanza de las matemáticas se debe trabajar basado en el enfoque de resolución de problemas, según Solis (2021) “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”. (p.27). Asimismo, “desde pequeños estamos en contacto con las formas y los números, nos ubicamos en el espacio, clasificamos, contamos, realizamos multitud de procesos y desarrollamos múltiples destrezas y capacidades en relación a la matemática” (Sánchez, 2018, p.88).

Los resultados obtenidos son similares a la tesis realizada por Yauri (2018) “Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018”. Los resultados que obtuvo en la aplicación de su pre test fueron negativos, en donde el 60,90% de niños se encontraban en nivel proceso y el 30, 40% en un nivel inicio, demostrando que la mayoría de niños presentaban dificultades. Asimismo, estos datos son semejantes a la tesis realizada por Visconde

(2018) “Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. niño Jesus de Praga N° 1538 distrito de Huarmey - Ancash-2016”, la cual, en sus resultados obtenidos mediante su pre test fue que el 66,67 de niños se encontraron en un nivel C, es decir en inicio.

Por lo tanto, los resultados de la presente investigación y las otras dos investigaciones coinciden en demostrar que antes de la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica, los niños presentaban dificultades de manera preocupante. Por ende, es necesario mejorar la enseñanza mediante estrategias innovadoras ya que las matemáticas son fundamentales para que el niño se pueda desenvolver dentro de una sociedad. Es así que la enseñanza debe de ser mediante la resolución de problemas, donde permita al niño utilizar conceptos matemáticos, utilizar o buscar estrategias, procedimientos matemáticos, relaciones con el fin de dar solución al problema que se le plantea.

### **5.2.2. Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.**

Los datos obtenidos evidenciaron que los niños mejoraron el desarrollo de las habilidades matemáticas, mediante la aplicación de doce actividades de aprendizaje que se realizaron empleando juegos lúdicos como estrategia didáctica, donde en la primera actividad el 27% de niños se encontraron en un nivel medio, y en la última actividad el 67% de niños alcanzaron un nivel alto, lo cual indica que conforme se iba avanzando con la aplicación de las actividades de aprendizajes haciendo uso de juegos lúdicos como estrategia didáctica, pues los niños iban teniendo mejor desenvolvimiento, superando sus dificultades para lograr un buen desarrollo de las habilidades matemáticas.

Es así que, según Gallardo y Gallardo (2018) indican que “El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos” (p.42). Los juegos lúdicos como estrategia didáctica generan motivación en los niños y les facilita el aprendizaje. Por lo tanto, es importante emplear juegos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje porque tienen el propósito de promover y estimular el aprendizaje mediante una serie de actividades las cuales son planificadas para la ejecución, con el fin de lograr que el estudiante aprenda con mayor rapidez y eficiencia.

Estos datos son similares al ser confrontados a la tesis realizada por Visconde (2018) titulada “Los 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 Huarmey -Ancash-2016” donde realizó 12 actividades de aprendizaje, evidenciando resultados significativos conforme iban aplicando las actividades, ya que en la primera actividad el 55,6% de niños se encontraban en un nivel B, en proceso, y en la última actividad el 85,7% alcanzaron un nivel A, logro previsto, debido a que los juegos lúdicos como estrategia didáctica despiertan en los niños el interés por aprender, logrando así un buen aprendizaje de las matemáticas.

Asimismo, los resultados de la presente investigación también son semejantes con la tesis desarrollada por Solís (2021) denominada “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, donde realizó 10 actividades de aprendizaje y los resultados fueron favorables que progresivamente iban ascendiendo mediante el transcurso de la aplicación de las actividades, ya que en la primera actividad el 29% de niños se encontraron en un nivel en proceso y en la última actividad el 29% de

niños alcanzaron un nivel logro destacado, evidenciando que al aplicar los juegos didácticos como estrategia los niños mejoraron el desarrollo de la habilidad de seriación, clasificación y cuantificación.

Por lo tanto, los datos de la presente investigación comparadas con las otras dos investigaciones, demuestran lo fundamental que es que la docente incentive el desarrollo de las habilidades matemáticas en el aula mediante la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica, ya que despierta el interés por lo que es motivador y creativo, además es muy importante que la maestra demuestre su comprensión, alegría y confianza, para que así el niño pueda participar sin tener miedo ni temor en las actividades para obtener resultados favorables en el aprendizaje de los niños, ya que por medio del juego empiezan a manipular, experimentar y por medio de ello aprenden.

### **2.2.3 Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2021, mediante un post test.**

Los resultados obtenidos mediante la aplicación del post test, muestran que el 80% de niños se encuentran en un nivel alto y el 20% de niños en un nivel medio. Estos datos evidencian que después de aplicar las actividades de aprendizaje empleando juegos lúdicos como estrategia didáctica, fue fundamental porque la mayoría de niños superaron sus dificultades logrando un buen desarrollo de las habilidades matemáticas.

Ante esto, los juegos lúdicos como estrategia didáctica Según Solís (2021) “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”. (p.15). Entonces en el nivel inicial el niño debe aprender matemáticas a través de juegos ya que son consideradas como actividades innatas, que permite el desarrollo cognitivo del niño, y como estrategia es fundamental y pertinentes para que el niño logre desarrollar habilidades de clasificación, seriación, los números por lo que le juego facilita conocer de sí mismo y el mundo que lo rodea.

Estos resultados son similares con la tesis realizada por Yauri (2018), titulada: “Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018”, donde evidenció que después de aplicar la estrategia de juegos didácticos el 91.30% de niños lograron un nivel de logro desatado, y el 8.70% en un nivel logrado. Asimismo, los resultados de ambas investigaciones son semejantes a la tesis realizada por Paredes (2018) “Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del Pronoei “Luceritos del amanecer” de la Provincia de Casma – 2016”. Los resultados muestran que en el pre test 45:0% alcanzaron un nivel logrado y el 55.0% un nivel en proceso.

Por lo tanto, al comparar los estos resultados de esta presente investigación, con los otros estudios, demuestran coincidencia en que la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica es una estrategia pertinente y creativa para el aprendizaje de las habilidades matemáticas, ya que al emplear juegos en las actividades hizo que el niño lo tome como una estrategia de aprendizaje creativa y su entusiasmo fue muy grande para resolver problemas matemáticos, así como también se fomentó sus habilidades sociales.

**2.2.4. Determinar de qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoran el desarrollo las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.**

Para dar cumplimiento al objetivo se comparó los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test y pos test, haciendo uso de la prueba no paramétrica de Wilcoxon, en donde se observó una significancia de  $p=0.001$  siendo inferior a 0.05. Este resultado permite indicar que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoraron significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños.

Por los tanto este es fundamental desarrollar juegos como estrategia didáctica ya que facilita el aprendizaje. Según Chauca (2017) menciona que los niños logren construir nociones matemáticas es esencial que experimenten situaciones en el contexto lúdico y una interacción con la naturaleza, la cual se necesario para que más adelante tengan una buena apreciación de conocimientos más especializados respecto al área de matemática, es por ello que la aplicación de juegos en las actividades que se desarrollen deben ser tomado muy en serio por el docente con el fin de lograr un objetivo planteado ya que es quien dirige el proceso educativo. (p.27).

Es así que los resultados se asemejan a la tesis realizada por Yauri (2018), titulada: “Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018”, donde determinó que los usos de juegos didácticos mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas, mediante la aplicación de la Prueba T – Student, donde su nivel de significancia fue  $(p = 0,000)$  siendo menor a 0.05. Son similares porque en ambas investigaciones se rechaza la

hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que demuestra que el uso de juegos lúdicos como estrategia didáctica y juegos didácticos son importantes emplear en el desarrollo de actividades de aprendizaje, porque les motiva a los niños a aprender y les permite relacionarse con su entorno, y de esa manera puedan tener un buen aprendizaje de las matemáticas.

Finalmente, al observar los resultados obtenidos se puede afirmar que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoraron significativamente las habilidades matemáticas en los niños, se le podría considerar como la estrategia didáctica más eficaz que necesita ser empleada en las planificaciones de las actividades por las docentes del nivel inicial para lograr resultados favorables no solo en el área de matemáticas, sino que en las demás gracias a sus efectos motivadores y creativos.



## VI. CONCLUSIONES

**6.1.** Se identificó el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante el pre test, se logró evidenciar, que el 53% de niños lograron un nivel bajo. Evidenciando que los niños no estaban desarrollando de manera adecuada su aprendizaje, por lo que presentan dificultades para desarrollar la correspondencia, cuantificación, clasificación y seriación.

**6.2** Se aplicaron las doce actividades de aprendizaje, haciendo uso de juegos lúdicos como estrategia didáctica, demostrando que iban mejorando su aprendizaje de los niños gradualmente en la primera actividad el 27% de niños se encontraron en un nivel medio, y en la última actividad el 67% de niños alcanzaron un nivel alto. Lo cual indica que los niños iban superando sus dificultades conforme se iba desarrollando las actividades.

**6.3** Se identificó el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas mediante un post test, se pudo evidenciar que el 80% de niños se encontraron en un nivel alto, evidenciando que los juegos lúdicos como estrategia didáctica son muy importante para lograr que los niños tengan un buen aprendizaje de las habilidades matemáticas.

**6.4.** Se determinó que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejoraron significativamente el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 303 Eden Maravilloso. Se contrastó la hipótesis haciendo uso de la prueba de Wilcoxon donde se muestra la significancia de  $p= 0.001$  siendo menor a 0.05 donde la hipótesis del trabajo es aceptada.

## RECOMENDACIONES

- A la dirección de la Institución educativa, motivar a los docentes a emplear juegos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, porque a los niños aprender jugando les motiva y les parece divertido, dado a que no se aburren, asimismo deben implementar espacios en las aulas donde tengan materiales concretos que les permita a los niños explorar de tal modo mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas.
- Al docente de aula, implementar juegos que sean pertinentes a la edad de los niños, para despertar el interés por aprender y que ayuden en su pensamiento matemático, ya que es una estrategia efectiva para obtener un aprendizaje significativo.
- A los padres de familia motivar y estimular a sus hijos con actividades diarias que les permite desarrollar su comprensión e imaginación, dejar a los niños explorar objetos, cosas para sus nuevos descubrimientos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, N (2021) *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Amaya, G. (s/f) *¿Qué son los juegos de reglas?*. Recuperado de: <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-de-reglas.html>
- Boada, R. (2016) *10 beneficios de los juegos de construcción en los niños*. Recuperado de: <https://ticumiku.com/blogs/news/10-beneficios-de-los-juegos-de-construccion-en-los-ninos>
- Caro, M., Caldera, y., Narvaez, N., y Salazar, J. (2017) *Estrategias lúdico pedagógicas y su impacto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas del grado primero del colegio cristiano luz y verdad*. [Tesis de Licenciada en pedagogía infantil, universidad de Cartagena]. Archivo digital. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/6564/TESIS%20FINAL%20PENSAMIENTO%20LOGICO%20MATEMATICO.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Carrera, C. (2018) *Programa de juegos lúdicos para desarrollar nociones básicas de la matemática en niños de 5 años, Los Olivos 2018*. [Tesis de licenciada, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24136/Carrera\\_NCJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24136/Carrera_NCJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cazani, G. (2021) *Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa pública de Calca, 202*. (Tesis de

maestría en psicología educativa, Universidad Cesar Vallejo). Archivo digital [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67754/Cazani\\_CGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67754/Cazani_CGM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Carrión, M. (2017) *Juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la institución educativa N° 1657 - Carrizal, Casma – 2015*. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital. <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043062>

Chauca, G. (2017) *Estrategia de estimulación recreativa para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.P. “Virgen del Perpetuo Socorro”, Chimbote, 2017*, [Tesis de Maestría, Univeridad Cesar Vallejo]. Archivo digital. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27846/chauca\\_vg.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27846/chauca_vg.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Estupiñan, D y Hernández, I. (2020) *Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes del primer año de educación general básica de la escuela “La española” en el período lectivo 2019-2020*. [Tesis de licenciada, universidad Laica Vicente Roca fuerte]. Archivo digital. <http://200.24.193.135/bitstream/44000/3956/1/T-ULVR-3313.pdf>

Gallardo, J y Gallardo, P (2018) *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos, 24*  
ISSN: 1989-3558. Recuperado de: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gonzales, M. (2018) *Muestreo no probabilístico*. México. Recuperado de <https://unam.academia.edu/MelinaGonzalez>

Huerta, A. (2015) *La resolución de problemas, competencias para enseñar, aprender y hacer matemáticas en educación preescolar*. Recuperado de: <https://es.calameo.com/read/0045216198b468066af10>

Jambrina, R. (s/f) *"El juego en la infancia"*. Recuperado de: [http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r\\_47/nr\\_526/a\\_7350/7350.pdf](http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.pdf)

Leandro, C. (2016) *Juegos lúdicos como estrategias metodológicas y el desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. n° 086 de Putcor, Chavín de Huántar – Huari, 2015*. (Tesis de licenciado, Universidad Los Ángeles de Chimbote). Archivo digital. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/CURSOS%20DEL%20VII%20CICLO/TE%20SIS%20I/ANTECEDENTES%20DE%20TESIS/Uladech\\_Biblioteca\\_virtual%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/CURSOS%20DEL%20VII%20CICLO/TE%20SIS%20I/ANTECEDENTES%20DE%20TESIS/Uladech_Biblioteca_virtual%20(1).pdf)

Marroquín, R. (2013) *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Recuperado de: <http://200.48.31.93/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>

Matemática básica. (s/f) *Correspondencia. Nociones de orden lógico matemático*.

Recuperado de:

<https://miespacioididacticoparaaprendermatematicas.wordpress.com/correspondencia/>

Melchor, E. (2019) *"Programa de actividades lúdicas para desarrollar los cuantificadores en los niños de 5 años de la institución educativa inicial "ciro*

*alegría bazán” del caserío san pedro de landa, distrito huarmaca, provincia de huancabamba, region piura”.* Lambayeque-Perú.

[https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8719/Melchor\\_Ramon\\_Evangelista.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8719/Melchor_Ramon_Evangelista.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mendoza, I. (2013) *Investigación cuantitativa*. Recuperado de:

<http://www.utel.edu.mx/blog/10-consejos-para/investigacion-cuantitativa/>

Mejias, A, Y Llanos, L. (2019) *Planificación y diseño de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Recuperado de:

[https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=VNadDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=juegos+ludicos+para+ni%C3%B1os&ots=SQGslxVmn0&sig=LX0jMwfxYH4qb4Oqk0U-scmriDM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=el%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=VNadDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA35&dq=juegos+ludicos+para+ni%C3%B1os&ots=SQGslxVmn0&sig=LX0jMwfxYH4qb4Oqk0U-scmriDM&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego&f=false)

Ministerio de educación. (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima.

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

Ministerio de educación. (2017) *El Perú en PISA 2015 Informe nacional de resultados*.

*Lima: Oficina de medición de la calidad de los aprendizajes*. Recuperado de: [http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro\\_PISA.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Libro_PISA.pdf)

Ministerio de Educación. (2017). *Informe de resultados de la Evaluación Censal de*

*Estudiantes 2007-2015*. Lima: Oficina de medición de la calidad de los aprendizajes. Recuperado de: <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/07/Informe-ECE-2007-2015-1.pdf>

Ministerio de educación (2020) *La matemática en el nivel inicial*. Recuperado de:

<https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>

Ministerio de educación (2016) *Programa curricular de Educación Inicial*. Recuperado

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

Morales, Y. (2018) *Las Nociones Matemáticas en los Preescolares de 5 años,*

*Institución Educativa Inicial N° 020, San Martín de Porres, 2018*. [Tesis de

licenciada en educación inicial, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24206/Morales\\_G\\_Y.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24206/Morales_G_Y.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Olivos, M. (2016) *Diseños de Investigación Cuantitativa*. Recuperado de:

<https://core.ac.uk/download/pdf/80532366.pdf>

Paredes, J. (2018) *Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el*

*aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del pronoei*

*“Luceritos del amanecer” de la provincia de Casma – 2016*. [Tesis para optar

el título profesional de Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de

Chimbote ) Archivo digital

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDADES\\_LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAR EDES\\_VENTURO\\_JULIANA\\_ELISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDADES_LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAR EDES_VENTURO_JULIANA_ELISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Perez, M. (2015) *El juego tradicional*. Recuperado de:

[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307\\_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ponte, M. (2018) *Taller de Actividades Lúdicas para mejorar el Razonamiento*

*Matemático en niños de 05 años - I.E. N° 80672. Chimbote Perú*. [Universidad

San Pedro]. Archivo digital.

[http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11914/Tesis\\_62006.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11914/Tesis_62006.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Quispe, O. (2020) *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años*. [ Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial]. Archivo digital.  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1978/OCHA%20QUISPE%20LIDIA%20ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rafael, A. ( s/f ) *Desarrollo cognitivo: Las teorías de piaget y de vygotsky*. Recuperado de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)

Redacción mil formatos. (2021) *¿Qué es una ficha de observación?* Recuperado de: <https://milformatos.com/escolares/ficha-de-observacion/>

Reyes, P. (2017) *El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación*. Recuperado de: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/259/pdf>.

Ruiz, A. (2015) *LA OBSERVACIÓN: PARTE I Una herramienta para la investigación*. Recuperado de: [http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/67615/1/LA\\_OBSERVACI%C3%93N\\_Parte\\_I.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/67615/1/LA_OBSERVACI%C3%93N_Parte_I.pdf)

Ruiz, M. (2017) *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutiérrezMarta.pdf?sequence=>



Sánchez. (2018) *Fundamentos y definiciones de matemáticas*. Recuperado de:

<https://1library.co/document/q05rvkly-nutricional-rendimiento-acad%C3%A9mico-matem%C3%A1tica-educaci%C3%B3n-instituci%C3%B3n-educativa-integrada.html>

Santana, E. (2021) *Importancia de los juegos tradicionales en los niños*. Recuperado de:

<https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/importancia-de-los-juegos-tradicionales-en-los-ninos-juegos-tradicionales-con-ninos-6265960.html>

Sánchez, N. (2013) *El juego y la matemática. juegos de matemáticas para el alumnado del primer ciclo de e. primaria*. Recuperado de:

<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2018/05/DOC1-juego-y-matematica.pdf>

Silva, Y. (s/f) *Habilidades matemáticas a través del juego*. Recuperado de:

<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/224-Texto%20del%20art%C3%ADculo-513-1-10-20130716.pdf>

Solis, N. (2021) *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 de licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24786/CLASIFICACION\\_CUANTIFICA\\_SOLIS\\_CERNA\\_NIZA\\_LIZBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24786/CLASIFICACION_CUANTIFICA_SOLIS_CERNA_NIZA_LIZBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Torres, L. (2019) *El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato*. Ecuador [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Archivo digital.

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/5962>

Vásquez, W. (2020) *Metodología de la investigación*. Recuperado de:

<https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2020-I/MANUALES/II%20CICLO/METODOLOGIA%20DE%20INVESTIGACION.pdf>

Visconde, J. (2018) *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5*

*años en el área de matemática de la I.E. Niño Jesus de Praga n° 1538 distrito de Huarmey -Ancash-2016*. [Tesis de licenciada en educación inicial,

universidad Católica los ángeles de Chimbote].

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4447/JUEGOS\\_LUDICOS\\_APRENDIZAJE\\_VISCONDE\\_ROMERO\\_JAHAYRA\\_MARIELLY\\_ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4447/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_VISCONDE_ROMERO_JAHAYRA_MARIELLY_ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Yauri, J.(2018) “*Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las*

*habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas n° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018*”. [Tesis de licenciado, Universidad Católica

Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5677/HABILIDADES\\_MATEMATICAS\\_YAURI\\_SANCHEZ\\_JOSELYN\\_LISBETH.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5677/HABILIDADES_MATEMATICAS_YAURI_SANCHEZ_JOSELYN_LISBETH.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

## ANEXOS

## Anexo 1. Instrumento de evaluación

## FICHA DE OBSERVACIÓN

**INTRODUCCIÓN:**

La presente ficha de observación tiene como objetivo recabar información relacionada al nivel de desarrollo de las habilidades matemática alcanzado por los niños y niñas de 5 años.

**DATOS GENERALES:**

1. Edad:                      2. Sexo Masculino ( ) Femenino ( ) 3. Fecha: \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:**

Se presentan una serie de ítems que muestran el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas y sus respectivas dimensiones, marca con un aspa según corresponda a la observación.

La escala a emplear es: 3 = Alto, 2 = Medio, 1 = Bajo

Nº	ÍTEMES	Alto	Medio	Bajo
<b>Dimensión 1: Habilidad de cuantificar</b>				
1	Identifica conjuntos con muchos objetos			
2	Identifica conjuntos con pocos objetos			
3	Identifica conjuntos sin ningún objeto			
4	Identifica conjuntos con algunos objetos			
<b>Dimensión 2: Habilidad de corresponder</b>				
5	Establece relación entre cantidad y número			
6	Precisa los elementos de una cantidad			
7	Identifica la cantidad por el número			
<b>Dimensión 3: Habilidad de clasificar</b>				
8	Agrupar objetos por tamaño			
9	Agrupar objetos gruesos y delgados			
10	Agrupar objetos por color			
<b>Dimensión: Habilidad de seriar</b>				
11	Ordena objetos del corto al más largo			
12	Ordena objetos del pequeño al más grande			
13	Ordena objetos del delgado al más grueso.			
14	Ordena objetos según su peso.			

## Anexo 2. Validación por juicio de expertos

### INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Marianella Del Rosario Silva Beltrán
- 1.2. Grado Académico: Licenciada
- 1.3. Profesión: Educación Inicial
- 1.4. Institución donde labora: I.E Nº 1542 Capullitos de Amor
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente de 5 años
- 1.6. Denominación del instrumento: Ficha de observación
- 1.7. Autor del instrumento: Mata Ruiz Edda
- 1.8. Carrera: Educación inicial.

#### II. VALIDACION:

##### Items correspondientes al Instrumento

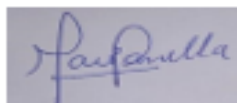
Nº de Item	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Habilidad de cuantificar</b>							
1. Identifica conjuntos con muchos objetivos	x		x		x		
2. Identifica conjuntos con pocos objetos	x		x		x		
3. Identifica conjuntos sin ningún objeto	x		x		x		
4. Identifica conjuntos con algunos objetos	x		x		x		
<b>Dimensión 2: Habilidad de corresponder</b>							
5. Establece relación entre cantidad y número	x		x		x		
6. Precisa los elementos de una cantidad	x		x		x		

7. Identifica la cantidad por el número	x		x		x		
<b>Dimensión 3: Habilidad de clasificar</b>							
8. Agrupa objetos por tamaño	x		x		x		
9. Agrupa objetos gruesos y delgados	x		x		x		
10. Agrupa objetos por color	x		x		x		
<b>Dimensión 4: Seriar</b>							
11. Ordena cintas del corto al más largo.	x		x		x		
12. Ordena objetos del pequeño al más grande	x		x		x		
13. Ordena objetos del delgado al más grueso.	x		x		x		
14. Ordena objetos según su peso.	x		x		x		

Otras observaciones generales:

.....  
 .....

.....



Firma

Silva Beltrán Marianella Del Rosario

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°40513640

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I DATOS GENERALES:

- 3.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Guerrero Regalado María Del Cielo
- 3.2. **Grado Académico:** Licenciada
- 3.3. **Profesión:** Educación Inicial
- 3.4. **Institución donde labora:** I.E. N° 324
- 3.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 3.6. **Denominación del instrumento:** Ficha de observación
- 3.7. **Autor del instrumento:** Mata Ruiz Elda
- 3.8. **Carrera:** Educación inicial

### II. VALIDACION:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

Nº de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Habilidad de cuantificar</b>							
1. Identifica conjuntos con muchos objetivos	x		x		x		
2. Identifica conjuntos con pocos objetos	x		x		x		
3. Identifica conjuntos sin ningún objeto	x		x		x		
4. Identifica conjuntos con algunos objetos	x		x		x		
<b>Dimensión 2: Habilidad de corresponder</b>							
5. Establece relación entre cantidad y número	x		x		x		
6. Precisa los elementos de una cantidad	x		x		x		
7. Identifica la cantidad por el número	x		x		x		

<b>Dimensión 3: Habilidad de clasificar</b>							
8. Agrupa objetos por tamaño	x		x		x		
9. Agrupa objetos gruesos y delgados	x		x		x		
10. Agrupa objetos por color	x		x		x		
<b>Dimensión 4: Seriar</b>							
11. Ordena cintas del corto al más largo.	x		x		x		
12. Ordena objetos del pequeño al más grande	x		x		x		
13. Ordena objetos del delgado al más grueso.	x		x		x		
14. Ordena objetos según su peso.	x		x		x		

**Otras observaciones generales:**

.....  
 .....



María Del Cielo Cuervo Regalado  
 LIC. EDUCACIÓN ESPECIAL

Firma

DNI N° 73319588

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

### I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Alama Zarate, Erika Leonor

1.2. **Grado Académico:** Doctora en Educación

1.3. **Profesión:** Docente

1.4. **Institución donde labora:** I.E.I. Fe y Esperanza

1.5. **Cargo que desempeña:** Docente de Inicial

1.6. **Denominación del instrumento:** Ficha de observación

1.7. **Autor del instrumento:** Mata Ruiz Elda

1.8. **Carrera:** Educación inicial.

### II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

Nº de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Habilidad de clasificar</b>							
29. Identifica conjuntos con muchos objetivos	x		x		x		
30. Identifica conjuntos con pocos objetos	x		x		x		
31. Identifica conjuntos sin ningún objeto	x		x		x		
32. Identifica conjuntos con algunos objetos	x		x		x		
<b>Dimensión 2: Habilidad de corresponder</b>							
33. Establece relación entre cantidad y número	x		x		x		



34. Precisa los elementos de una cantidad	x		x		x		
35. Identifica la cantidad por el número	x		x		x		
<b>Dimensión 3: Habilidad de clasificar</b>							
36. Agrupa objetos por tamaño	x		x		x		
37. Agrupa objetos gruesos y delgados	x		x		x		
38. Agrupa objetos por color	x		x		x		
<b>Dimensión 4: Seriar</b>							
39. Ordena cintas del corto al más largo.	x		x		x		
40. Ordena objetos del pequeño al más grande	x		x		x		
41. Ordena objetos del delgado al más grueso.	x		x		x		
42. Ordena objetos según su peso.	x		x		x		

Otras observaciones generales:

.....  
 .....



Alma Zarate, Erika Leonor

DNI N° 45031834

#### Anexo 4. Carta de aceptación de la institución



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

#### Carta N° 1 - 2021-Uladech Católica

Sr(a).

Dra. Lita Ysabel Jiménez López

Directora de la I.E. N° 303 Eden Maravilloso

Presente.

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, soy Mata Ruiz Elda, con código de matrícula N° 0112171138, de la Carrera Profesional de educación inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado “Juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Eden Maravilloso-Nuevo Chimbote-ancash, 2020.”, durante los meses de marzo hasta el mes de junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Mata Ruiz Elda

DNI. N°60347572

**RECEPCIONADO**



## Anexo 5. Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### Consentimiento informado

#### Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo: Determinar juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2020. Es por ello que el instrumento que se utilizará es la ficha de observación para la recolección de datos del estudio de investigación titulado “Juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén Maravilloso-Nuevo Chimbote-ancash, 2020.”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo, Participaran todos los niños de 5 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

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

Si tiene dudas sobre el estudio, puede comunicarse con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Elda Mata Ruiz al celular 958512888, o al correo [mataruizelda@gmail.com](mailto:mataruizelda@gmail.com)

### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

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

Yo....., padre de familia de la Institución Educativa N° 303 Eden maravilloso con DNI....., acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulado “Juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén Maravilloso-Nuevo Chimbote-ancash, 2020.”, realizado por la estudiante Mata Ruiz Elda, del VIII ciclo de la escuela profesional de educación inicial.

\_\_\_\_\_  
Nombre del participante (padre de familia)

\_\_\_\_\_  
Firma del participante

\_\_\_\_\_  
Nombre de la persona que obtiene el consentimiento informado

\_\_\_\_\_  
Firma de la persona que obtiene el consentimiento informado

## Sección sin título



Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo: Determinar juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2020. Es por ello que la ficha de observación, es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado "Juegos lúdicos como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E N°303 Edén Maravilloso-Nuevo Chimbote-Ancash, 2020.", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo, Participarán todos los niños de 5 años que los padres aceptan libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados. Si tiene dudas sobre el estudio, puede comunicarse con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta Eida Mata Ruiz al celular 958512888, o al correo metaruzelda@gmail.com.

¿Acepta que su menor niño (a) forme parte de esta investigación

- SI
- NO

Nombre y apellidos, del apoderado

Texto de respuesta corta  
.....

Numero del DNI del apoderado

Texto de respuesta corta  
.....

Nombre de su niño o (a)

Texto de respuesta corta  
.....

Edad de su niño (a)

Texto de respuesta corta  
.....

## Anexo 6. Base de datos

## Base de datos del pre test

Ítems	Cuantificar				Total	Corresponder			Total	Clasificar			Total	Seriar				Total	Total
	Niños	1	2	3		4	5	6		7	8	9		10	11	12	13		
N= 1	1	1	2	2	6	2	1	2	5	2	2	2	6	1	2	1	2	6	23
N= 2	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	2	8	28
N= 3	1	1	1	1	4	1	2	2	5	1	1	1	3	1	2	2	1	6	18
N= 4	2	2	1	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	2	8	26
N= 5	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	1	7	27
N= 6	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	4	14
N= 7	2	1	2	2	7	2	2	1	5	2	1	2	5	2	1	2	1	6	23
N= 8	2	2	3	3	10	2	2	2	6	3	2	2	7	2	2	2	2	8	31
N= 9	1	1	2	2	6	1	2	2	5	2	2	2	6	2	1	2	1	6	23
N= 10	2	1	2	2	7	2	2	2	6	2	1	2	5	2	2	2	2	8	26
N= 11	2	2	3	3	10	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	2	8	30
N= 12	1	1	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	1	5	17
N= 13	2	2	2	2	8	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	2	8	29
N= 14	1	1	2	2	6	2	2	2	6	1	1	2	4	1	1	2	2	6	22
N= 15	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	4	14

## Base de datos del post test

Ítems	Cuantificar				Total	Corresponder			Total	Clasificar			Total	Seriar				Total	Total
	Niños	1	2	3		4	5	6		7	8	9		10	11	12	13		
N= 1	3	2	3	3	11	3	3	3	9	2	3	3	8	3	3	2	3	11	39
N= 2	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	3	12	42
N= 3	2	2	3	3	10	3	3	3	9	3	3	2	8	3	3	3	2	11	38
N= 4	3	3	3	2	11	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	3	12	41
N= 5	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	3	12	42
N= 6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	2	8	28
N= 7	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	3	2	11	40
N= 8	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	3	12	42
N= 9	3	2	3	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	3	2	3	3	11	40
N= 10	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	3	12	42
N= 11	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	3	12	42
N= 12	2	2	2	2	8	3	3	2	8	3	3	3	9	3	2	2	2	9	34
N= 13	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	3	12	42
N= 14	2	3	3	3	11	3	3	3	9	3	2	3	8	3	3	2	3	11	39
N= 15	2	2	2	3	9	2	3	2	7	2	2	2	6	2	2	2	2	8	30

ESCALA VALORATIVA	
Alto	3
Medio	2
Bajo	1

VAREMOS	
Alto	35-42
Medio	26-34
Bajo	0-25

**Anexo 7: Sesiones de clase****Sesión de aprendizaje N° 1****I. DATOS INFORMATIVOS:**1.1. **I.E.:** N° 303 Edén maravilloso1.2. **Edad:** 5 años1.3. **Aula:** Los emprendedores1.4. **Tiempo:** 45 minutos**II. Nombre de la sesión:** Jugando aprendo las cantidades.**III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos antes de la actividad?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscar información</li> <li>-Planificar la actividad</li> <li>- Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cajita agitadora</li> <li>-Cartel</li> <li>-Hoja de trabajo</li> <li>-Colores</li> <li>-Lápiz</li> </ul>

**IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS /CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>	<b>INTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<b>Matemática</b>	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	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	Identifica conjuntos con muchos y pocos objetos.	Lista de cotejo.

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
Inicio	<p><b>Motivación:</b></p> <p>Presentamos a los niños imágenes en un cartel donde hay muchas manzanas y pocas peras. Pedimos a los niños que observen el cartel.</p> <p><b>Saberes previos:</b></p> <p>Preguntamos. ¿Qué es lo que observan? ¿Qué cantidad de manzanas hay? ¿habrá la misma cantidad de manzanas que peras? ¿cuántas peras hay? ¿Cuántas manzanas hay?</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>Mencionamos que si las manzanas no hay la misma cantidad de plátanos ¿Qué creen que trabajaremos hoy? ¿Será importante lo que aprenderemos hoy?</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos a expresar la cantidad de objetos utilizando los cuantificadores muchos –pocos.</p> <p><b>Acuerdos:</b></p> <p>Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos como: Levantar la mano para opinar, respetar el turno de nuestro compañero.</p>	Cartel
Desarrollo	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Mediante una diapositiva vamos descubriendo diferentes conjuntos de objetos.</p> <p>Pedimos a los niños que observen y mencionen en qué conjunto hay muchos y en qué conjunto hay pocos objetos</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b></p> <p>Se juega con “La cajita agitadora”</p> <p>Se muestra la cajita agitadora y explicará la forma de jugar con ella. Cada uno niño tendrá su cajita, ya trabajada por las mamis.</p> <p>Los niños mueven la cajita agitadora y al abrir descubrirán las cantidades separadas de los granos de maíz en dos grupos, los niños cuentan los maíces que hay en cada grupo y mencionan donde hay muchos y donde hay pocos.</p>	Cajita agitadora



	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico).</b></p> <p>Entregamos a los niños una hoja de trabajo donde van a identificar en qué conjunto hay muchos y en qué conjunto hay pocos objetos.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños exponen su trabajo mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿en qué conjunto había muchos? ¿en qué conjunto había pocos?</p>	Hoja de trabajo
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### Lista de cotejo

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad					
		<b>Desempeño:</b> 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.					
		<b>Criterios a evaluar</b>					
		Identifica conjuntos con muchos objetos			Identifica conjuntos con pocos objetos		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1		x				x	
2		x			x		
3			x			x	
4		x			x		
5		x			x		
6			x			x	
7		x			x		
8		x			x		
9		x				x	
10		x			x		
11		x			x		
12			x			x	
13		x			x		
14			x		x		
15			x			x	

## Sesión de aprendizaje N° 2

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. Nombre de la sesión: Identificamos conjuntos (ninguno-algunos).

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de la actividad?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar la actividad</li> <li>- Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes</li> <li>-dado</li> <li>-Diapositivas</li> <li>-Hoja de trabajo.</li> </ul>

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	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.	Identifica conjuntos sin ningún objeto y con algunos objetos	Lista de cotejo

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<p><b>Inicio</b></p>	<p><b>Motivación:</b> Mostramos a los niños imágenes de flores algunos de color rojo, algunos de color amarillo</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos a los niños ¿qué es lo que observan en la imagen? ¿cuántas flores hay? ¿Cuántas flores hay de color rojo? ¿Cuántas flores hay de color azul?, etc.</p> <p><b>Problematización</b> Se cuenta a los niños que el día de ayer me fui a comprar algunos galletas y caramelos llegando me día con la sorpresa que no había ningunos caramelos ¿Qué creen que trabajaremos el día de hoy?</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos a identificar conjuntos donde hay algunos objetos y donde no hay ningún objeto.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos levantar la mano para hablar, escuchar a los demás.</p>	<p>Imágenes</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Mediante una diapositiva presentamos conjuntos con algunos objetos y ninguno.</p> <p>Cantado la canción “que será que será” se irá descubriendo los conjuntos y los niños tendrán que mencionan cuantos objetos hay, utilizando cuantificadores, algunos y ninguno.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b></p> <p>-Proponemos a los niños a jugar el juego del dado, el dado tendrá en cada lado diferentes conjuntos de colores, plumones, tapas de botellas etc.</p> <p>-Se ira lanzando el dado de acuerdo al conjunto que salga en el dado, mencionarán cuantos objetos hay en los conjuntos e irán poniendo en su mesa objetos de acuerdo a la cantidad que salga en el dado.</p> <p>Se pide que mencionen cuantos objetos hay en cada conjunto de su mesa que colocaron.</p> <p><b>Representación (de los concreto a lo simbólico).</b></p>	<p>Diapositivas</p> <p>dado</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Entregamos a los niños una hoja de trabajo donde los niños van a identificar en qué conjuntos hay algunos objetos y donde no hay ningún objeto.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Dialogamos con los niños mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿Qué tuvieron en cuenta para identificar los conjuntos?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos el de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### Lista de cotejo

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad					
		<b>Desempeño:</b> 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.					
		<b>Criterios a evaluar</b>					
		Identifica conjuntos sin ningún objeto			Identifica conjuntos con algunos objetos		
		Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1		x			x		
2		x			x		
3		x			x		
4		x				x	
5		x			x		
6			x			x	
7		x			x		
8		x			x		
9		x			x		
10		x			x		
11		x			x		
12			x			x	
13		x			x		
14		x			x		
15			x		x		

### Sesión de aprendizaje N° 3

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. Nombre de la actividad: Relacionamos cantidades

#### II. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de hacer la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad</li> <li>• Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	Tarjetas Hoja de trabajo Diapositiva Conos Colores

#### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Establece relación entre cantidad y número	Lista de cotejo

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<b>Inicio</b>	<p><b>Motivación:</b> Motivamos a los niños mostrando en una diapositiva conjuntos de diferentes cantidades</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos a los niños ¿Qué es lo que observan? ¿Cuántos carros habrá en este conjunto?? ¿cuantas manzanas habrá en? Etc.</p> <p><b>Problematización</b> -Se menciona que si en las tarjetas hay diferentes cantidades ¿ustedes creen que lo corresponde el mismo número a todas las tarjetas?</p> <p><b>Propósito:</b> Se menciona: El día de hoy aprenderemos a relacionar la cantidad con su número que lo corresponde</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos levantar la mano para hablar, escuchar a los demás.</p>	Diapositiva
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> -mencionamos a los niños que se va a jugar armar el rompecabezas -Los niños tendrán en su mesa tarjetas que estará dividido en dos partes, en un lado abra números del 1 al 10 y en el otro lado de la tarjeta imágenes de animales. -Se menciona a los niños que debemos armar las tarjetas con su número correspondiente.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b> -Cada niño juguetes tendrá conos de papel higiénico escrito números y según el número que indica ellos irán poniendo colores o plumones en los conos.</p> <p>- <b>Representación (de los concreto a lo simbólico).</b></p>	<p>Tarjetas</p> <p>Conos</p> <p>Colores</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Se les entrega una hoja de trabajo a los niños y niñas la cual deben relacionar entre la cantidad con su número que lo corresponde a cada cantidad.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Dialogamos con los niños mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿Qué números contaron? ¿Qué tuvieron en cuenta para poner las bolitas a los gusanos?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos día de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿hasta qué número contamos? Etc.</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Establece relación entre cantidad y número		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12		x		
13		x		
14		x		
15			x	

## Sesión de aprendizaje N° 4

### I. DATOS INFORMATIVOS

**1.1. I.E.:** N° 303 Edén maravilloso

**1.2. Edad:** 5 años

**1.3. Aula:** Los emprendedores

**1.4. Tiempo:** 45 minutos

**II. Nombre de la sesión:** Aprendemos la cantidad de los números.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de hacer la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad</li> <li>• Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	Diapositiva Lápiz Colores Tarjetas Juegos Hoja de trabajo

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS /CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Precisa los elementos de una cantidad	Lista de cotejo



## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<b>Inicio</b>	<p><b>Motivación:</b> Motivamos a los niños y niñas cantando la canción del elefante.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos a los niños ¿De qué trataba la canción? ¿cuantos elefantes se balanceaban en la tela de la araña?</p> <p><b>Problematización</b> -Pedimos a los niños que se cuenten 5 dedos, que se agarren sus 2 oídos, 1 nariz, que aplaudan 4 veces. Preguntamos ¿cuantos dedos contaron?, ¿cuantos oídos se agarraron?, ¿hasta qué número contaron? ¿Qué creen que trabajaremos hoy?</p> <p><b>Propósito:</b> Se menciona: El día de hoy aprenderemos a precisar cuáles son los elementos de una cantidad.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos levantar la mano para hablar, escuchar a los demás.</p>	Canción
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Mediante una diapositiva presentamos a los niños números del 1 al 10 Pedimos a los niños que cuenten empezando del 1 hasta el 10. -Se indica que cada número representa una cantidad y junto a los niños colocamos imágenes de objetos de acuerdo al número. Se menciona que cada número representa una cantidad.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b> Proponemos a los niños a jugar el juego cuantos somos y cuantos me falta. -los niños tendrán los vasos y debajo de ellos las cartulinas enumeradas. -se le indica que observen el número y coloquen la cantidad de bolitas de crepe que corresponde.</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico).</b></p>	<p>Diapositiva</p> <p>Tarjetas</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Se les entrega una hoja de trabajo a los niños y niñas la cual deben dibujar cualquier dibujo que ellos deseen de acuerdo a la cantidad que indica.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Dialogamos con los niños mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿Qué números contaron? ¿Qué tuvieron en cuenta para poner la cantidad de elementos?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos día de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿hasta qué número contamos? Etc.</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Precisa los elementos de una cantidad		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12		x		
13		x		
14		x		
15		x		

## Sesión de aprendizaje N° 5

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. **I.E.:** N° 303 Edén maravilloso

1.2. **Edad:** 5 años

1.3. **Aula:** Los emprendedores

1.4. **Tiempo:** 45 minutos

**II. Nombre de la sesión:** Jugando colocamos números a la cantidad que los corresponde.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
¿Qué necesitamos antes de la actividad?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar la actividad</li> <li>- Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-video</li> <li>-diapositivas</li> <li>- papel bond</li> <li>-chapitas</li> <li>- Hoja de trabajo</li> </ul>

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA/ CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>CRITERIO</b>	<b>INTRU MENTO DE EVA LUACIÓN</b>
<b>Matemática</b>	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Identifica la cantidad por el número.	Lista de cotejo

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<b>Inicio</b>	<p><b>Motivación:</b> Motivamos a los niños mostrando un video de los números.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿qué números hemos observado? ¿Cuáles son los números? ¿que indica cada número?</p> <p><b>Problematización</b> Mencionamos a los niños si en familia son 3 integrantes y si yo les llevo,</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos poner el número que lo corresponde a cada cantidad de objetos.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos levantar la mano para hablar, escuchar a los demás.</p>	video
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> -Presentamos en una diapositiva a los niños un payasito articulado, se aprecia que en su vestuario tiene distintos objetos que se pueden contar, bolsillos, parches, botones, adornos, etc. -Se pide a los niños que los cuenten y que indiquen que número lo corresponde a cada objeto del vestuario del payasito.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b> Pedimos a los niños a jugar al rey manda., Los niños tendrán chapitas en su mesa. -Se mención que de acuerdo a lo que mande el rey ellos irán agrupando chapitas, por ejemplo: el rey manda que agrupen 3 chapitas. - Luego de formar los grupos de chapitas. -el rey mandara a indicar el número que le corresponde a cada grupo de chapitas escribiendo en hojitas de papel bond.</p>	<p>Diapositiva</p> <p>Chapitas Papel bond</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico).</b></p> <p>Entregamos a los niños una hoja de trabajo donde los niños van a colorear y poner el número que lo corresponde a cada grupo de cosas que hay.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños exponen su trabajo mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿Qué tuvieron en cuenta para poner los números?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos el de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Identifica la cantidad por el número		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12			x	
13		x		
14		x		
15			x	

## Sesión de aprendizaje N° 6

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. Nombre de la Sesión: Clasificamos objetos jugado

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de hacer la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar la actividad</li> <li>• Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	Diapositiva Cuento Cesto Cajas Hoja de trabajo

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupa objetos según su tamaño grande, mediano y pequeño.	Lista de cotejo

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<b>Inicio</b>	<p><b>Motivación:</b> Motivamos a los niños y niñas contando el cuento “Ricitos de oro y los tres osos”</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos a los niños ¿De qué trataba el cuento? ¿de qué tamaños era papá oso? ¿de qué tamaño era mamá osa? ¿de qué tamaño era el bebé oso?</p> <p><b>Problematización</b> -Pedimos a los niños que observen las cosas que hay su alrededor, preguntamos ¿todas las cosas que hemos observado son iguales? ¿qué tamaños tienen las cosas que hemos observado?</p> <p><b>Propósito:</b> <b>Se menciona:</b> El día de hoy agruparemos objetos según su tamaño, grande, mediano y pequeño.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos como: levantar la mano para hablar y escuchar a los demás.</p>	cuento
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Comprensión del problema</b> Mediante una diapositiva presentamos a los niños imágenes de objetos de diferentes tamaños, preguntamos a los niños ¿Qué es lo que observan? ¿que serán?</p> <p>Pedimos a los niños y niñas expliquen cómo lo podemos agrupar las imágenes presentadas.</p> <p>-Los niños explican cómo lo podemos agrupar, la docente va agrupando las imágenes según la indicación de los niños.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b> Proponemos a los niños a jugar el juego “encesta y gana”. Para ello deben tener 3 cajas o tazones, a la cuenta de 3 empezaran a encestar los juguetes, de acuerdo a sus tamaños, en una caja los objetos grandes, en la otra los objetos medianos y en la otra caja los pequeños. El juego empieza a la cuenta de 3. -El que termina se le aplaude por su logro.</p>	<p>Diapositiva</p> <p>Cajas</p> <p>Cestos</p> <p>Juguetes</p> <p>Hoja de trabajo.</p>

	<p><b>representación. (de lo concreto a lo simbólico).</b></p> <p>Se les entrega una hoja de trabajo a los niños y niñas la cual deben pintar, recortar y agrupar las imágenes de acuerdo a su tamaño.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Preguntamos ¿¿Cómo lo agrupamos? ¿Qué tamaños agrupamos? Etc.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Qué tamaños hemos agrupado el día de hoy?? Etc.</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Agrupa objetos según su tamaño (grande, mediano y pequeño).		
		Alto	Medio	Bajo
1			x	
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12		x		
13		x		
14		x		
15			x	



## Sesión de aprendizaje N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Clasificamos objetos gruesos y delgados.

### VI. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de la actividad?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar la actividad</li> <li>- Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plumones gruesos y delgados</li> <li>-Cuento</li> <li>-Hoja de trabajo</li> <li>-Caja sorpresa</li> <li>-Imágenes</li> <li>-Ruleta giradora</li> </ul>

### VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupa objetos gruesos y delgados	Lista de cotejo

## VIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<p><b>Inicio</b></p>	<p><b>Motivación:</b> Motivamos a los niños contando un cuento sobre Pedro y Carlos.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos. ¿de qué trataba el cuento? ¿Cómo era la corbata de Carlos? ¿Cómo era la corbata de Pedro? ¿Cómo era su lápiz de Pedro? ¿Cómo era el pincel de Carlos?</p> <p><b>Problematización</b> Preguntamos a los niños ¿ustedes creen que todas las cosas son del mismo grosor?</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos a clasificar objetos gruesos y delgados.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano para hablar, Escuchar a los demás.</li> </ul>	<p>Cuento</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Mediante una diapositiva presentamos una cajita sorpresa, se irá cantando la canción “que será que será”. Se irá descubriendo imágenes de objetos, gruesos y delgados pedimos a los niños que los observen y describan con son. Los niños mencionan como los podemos agrupar las imágenes de los objetos, con la indicación de los niños vamos agrupando las imágenes.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto.</b> Proponemos a los niños a jugar a la “Ruleta giradora” en la ruleta habrá imágenes que son gruesos y delgados. Los niños para ellos deben tener listos materiales, como plumones gruesos y delgados. Los niños cuentan hasta 3 para girar la ruleta, y según lo que indica la ruleta los niños agrupan los plumones.</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico).</b></p>	<p>Caja sorpresa Imágenes</p> <p>Ruleta giradora</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Entregamos a los niños una hoja de trabajo donde los niños van a colorear, recortar y agrupar los objetos gruesos y delgados.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños exponen su trabajo mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿que tuvieron en cuenta para realizar las agrupaciones? ¿Qué dificultades tuvieron?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos el de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Agrupa objetos gruesos y delgados		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7			x	
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12		x		
13		x		
14			x	
15			x	

## Sesión de aprendizaje N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Clasificamos ganchos por su color

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de hacer la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar la actividad</li> <li>Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	Diapositiva ganchos Hoja de trabajo video

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupa objetos de acuerdo a su color.	Lista de cotejo

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<b>Inicio</b>	<p><b>Motivación:</b> Mostramos a los niños un video sobre los colores</p> <p><b>Saberes previos:</b> preguntamos ¿de qué trataba la canción? ¿de qué color es el sol? ¿de qué color eran los lápices? ¿de qué color eran los globos?</p> <p><b>Problematización</b> Pedimos a los niños que observen las cosas que hay alrededor de ellos, preguntamos. ¿todas las cosas son del mismo color? ¿Cómo los podemos agrupar las cosas que observamos?</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos a agrupar objetos por color.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos Levantar la mano para hablar. Escuchar a los demás.</p>	video
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Comprensión del problema</b> <b><u>Vivencial.</u></b> -Mostramos a los niños mediante una diapositiva imágenes de diferentes colores todas las imágenes van a estar en desorden, que los niños mencionen como los podemos agrupar. -Los niños explican cómo los podemos agrupar las imágenes, la docente va a grapando las imágenes de objetos, según la indicación de los niños.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b> <b><u>Concreto.</u></b> Mencionamos a los niños que se va a jugar a agrupar los ganchos de acuerdo al color. -Cada niño tendrá ganchos de colores y tres círculos de hojas de color rojo, amarillo y azul. -Se explica cómo se va a realizar el juego para realizar las agrupaciones. -Cada niño ira colocando los ganchos en la hoja del mismo color de los ganchos</p> <p><b><u>Representación gráfica</u></b></p>	Diapositiva  Ganchos  Hoja de trabajo

	<p>-Se le brinda a os niños una hoja de trabajo, donde tienes que colorear objetos de color rojo, azul y amarillo, luego deben recortar y pegar en un círculo agrupando de acuerdo a su color.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Preguntamos ¿cómo lo hiciste? ¿Cómo lo agrupaste? Etc.</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿qué colores hemos hecho agrupaciones? Etc.</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	Competencia: Resuelve problemas de cantidad		
		Desempeño: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.		
		Criterio a evaluar		
		Agrupa objetos de acuerdo a su color		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3			x	
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12		x		
13		x		
14		x		
15			x	

### Sesión de aprendizaje N° 9

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Me divierto ordenando cintas.

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de la actividad?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar la actividad</li> <li>- Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	Imágenes Hojas de colores Ganchos Hoja de trabajo

#### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.	Ordena objetos del más largo al más corto	Lista de cotejo

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<p><b>Inicio</b></p>	<p><b>Motivación:</b> Motivamos a los niños mostrando 3 gusanos de diferentes largos.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Pedimos a los niños que lo observen y Preguntamos. ¿cómo son los gusanos? ¿Cómo es el gusano de color verde? ¿Cómo es el gusano de colores? ¿cómo es el gusano de color rojo? ¿cómo los podemos ordenar estos gusanitos?</p> <p><b>Problematización</b> Mencionamos a los niños que observen sus cabellos de sus demás compañeros ¿todos los cabellos serán del mismo largo?</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos a realizar seriaciones del más corto al más largo.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano para hablar, No hacer bulla, Escuchar a los demás.</li> </ul>	<p>Imágenes</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Mencionamos a los niños que se va a jugar el juego “veo veo” para ellos la docente debe tener en una diapositiva imágenes de diferentes largos, la maestra ira dando algunas características y los niños tendrán que observar que es lo que ven.</p> <p>Después de que los niños adivinan que es lo que son las imágenes, pedimos que menciones como lo podemos ordenar.</p> <p>Los niños indican que imagen va primero y se ordena las imágenes del más corto al más largo.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b> Los niños tendrán 5 cinta de diferente largo</p>	<p>Imágenes</p> <p>Ganchos</p>



	<p>Se menciona que con las cintas que tienen cada uno ordenará las cintas del más corto al más largo.</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico).</b></p> <p>Entregamos a los niños una hoja de trabajo donde los niños van a colorear, recortar y pegar las imágenes del corto al más largo.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños exponen su trabajo mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿Qué tuvieron en cuenta para ordenar las cintas?</p>	Hoja de trabajo
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos el día hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuviste?</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.		
		<b>Criterios a evaluar</b>		
		Ordena cintas del corto al más largo		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12		x		
13		x		
14		x		
15			x	

## Sesión de aprendizaje N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugando realizamos seriaciones

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de hacer la sesión?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificar la actividad</li> <li>Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	-video Juguetes de diferentes tamaños Hoja de trabajo Diapositiva Conos de papel

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.	Ordena objetos del pequeño al más grande	Lista de cotejo

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<b>Inicio</b>	<p><b>Motivación:</b> Motivamos a los niños, cantado una canción sobre tres pececitos se fueron a nadar.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos a los niños ¿De qué trataba la canción? ¿De qué tamaño eran los peces? ¿todos los <b>peces</b> eran del mismo tamaño?</p> <p><b>Problematización</b> Mencionamos a los niños que deben observar las cosas que hay en su casa ¿Todas las cosas son del mismo tamaño?</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos a ordenar objetos del pequeño al más grande.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano para hablar, apagar el audio cuando no opinamos, Escuchar a los demás.</li> </ul>	video
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> -mencionamos a los niños que se va a jugar construir edificios de conos de papel higiénico. -cada edificio se construirá con diferentes cantidades de conos de papel. -mencionamos que después de construir los edificios, deben ordenarlos del pequeño al más grande</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias.</b></p> <p><b>Concreto:</b> Comentamos a los niños que ordenaran los juguetes que se pidieron. Presentamos a los niños 5 juguetes de diferentes tamaños, Pedimos que lo observen y lo ordenan del más pequeño al más grande.</p> <p><b>representación.</b></p>	<p>Imágenes</p> <p>Juguetes</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Se les entrega a los niños una hoja de trabajo, la cual los niños tendrán que colorear, recortar y ordenarlo las imágenes de objetos del pequeño al más grande.</p> <p><b>Reflexión y formalización.</b></p> <p>Los niños exponen sus trabajos, ¿Cómo lo hicieron? ¿De qué manera lo pegaron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo ordenaron las imágenes?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos?</p> <p>¿Cómo ordenamos los juguetes? Etc.</p> <p>Validamos el propósito de la sesión y los acuerdos convivencia.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Ordena objetos del pequeño al más grande		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9			x	
10		x		
11		x		
12			x	
13		x		
14		x		
15			x	

## Sesión de aprendizaje N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juguemos a ordenar las botellas.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de la actividad?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar la actividad</li> <li>- Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	Caja sorpresa Botellas Hoja de trabajo Lápiz Colores Diapositiva

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.	Ordena objetos del más delgado al más grueso.	Lista de cotejo

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<p><b>Inicio</b></p>	<p><b>Motivación:</b> Cantando la canción que “será, que será” se presenta imágenes (hamburguesa, gruesa y un delgada, una zanahoria gruesa y la otro delgada.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos ¿qué es lo que observan? ¿Cómo son las hamburguesas? ¿Las zanahorias son iguales? ¿Por qué?</p> <p><b>Problematización</b> Preguntamos a los niños ¿todas las cosas con del mismo grosor? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> El día de hoy aprenderemos a realizar seriaciones del más largo al más corto y del que pesa menos al que pesa más.</p> <p><b>Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos: Levantar la mano para hablar, Escuchar a los demás.</p>	<p>Imágenes</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> Mediante una diapositiva presentamos cinco imágenes lapiceros de diferentes grosores, pedimos a los niños que observen y expliquen en que se diferencian y como los podemos ordenarlos. -Mencionamos que se debe ordenar del delgado al más grueso, los niños irán diciendo que lapicero va primero, segundo, sucesivamente hasta ordenar todos los lapiceros en la diapositiva.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b> -Mencionamos a los niños que se va a jugar a ordenar las diferentes botellas de acuerdo a su grosor. -Los niños teniendo en cuenta su grosor ordenaran del delgado al más grueso todas las botellas.</p>	<p>Diapositiva</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico).</b></p> <p>Entregamos a los niños una hoja de trabajo donde los niños van a colorear, recortar y pegar las imágenes más delgado al más grueso.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños exponen su trabajo mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿Qué tuvieron en cuenta para ordenar las botellas? ¿les fue fácil?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos día de hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuviste tuvieron?</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Ordena objetos del delgado al más grueso.		
		Alto	Medio	Bajo
1			x	
2		x		
3		x		
4		x		
5		x		
6			x	
7		x		
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12			x	
13		x		
14			x	
15			x	

## Sesión de aprendizaje N°12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.: N° 303 Edén maravilloso

1.2. Edad: 5 años

1.3. Aula: Los emprendedores

1.4. Tiempo: 45 minutos

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juguemos a realizar seriaciones según el peso.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos antes de la actividad?	¿Qué recursos y materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar la actividad</li> <li>- Tener listos los materiales a utilizar</li> </ul>	Imágenes Caja sorpresa Vasos Hoja de trabajo

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INDICADOR	INTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>Matemática</b>	Resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.	Ordena objetos según su peso	Escala de estimación



## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategias	Recursos
<p><b>Inicio</b></p>	<p><b>Motivación:</b> Cantando la canción “que será, que será” se irá sacando de la cajita mágica imágenes de una, una silla, una mesa y una taza</p> <p><b>Saberes previos:</b> Preguntamos a los niños ¿qué es lo que observan? ¿Qué características tienen? ¿la mesa tendrá el mismo peso que la taza? ¿la taza tendrá el mismo peso que la silla?</p> <p><b>Problematización</b> Preguntamos a los niños: ¿ustedes creen que todas las cosas de nuestro entorno pesan iguales?</p> <p><b>Propósito: Acuerdos:</b> Mencionamos que para desarrollar nuestra actividad debemos tomar acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano para hablar, No hacer bulla, Escuchar a los demás.</li> </ul>	<p>Imágenes</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Comprensión del problema</b></p> <p><b>Vivencial:</b> -Mencionamos a los niños que se va jugar armar torres con libros. -cada niño tendrá varios libros en su mesa. - Se indica que empiecen armar torres, cada torre con diferentes cantidades de libros. -Se pide que levanten las torres y mencionen cual pesa más y cual pesa menos. Luego ordenarlos del que pesa menos al que pesa más.</p> <p><b>Búsqueda y ejecución de estrategias</b></p> <p><b>Concreto</b> Las mamás le brindan a cada niño 5 vasos con agua de diferentes cantidades. Los niños manipularan los vasos y cada niño ordenara del que pesa menos al que pesa más.</p> <p><b>Representación (de los concreto a lo simbólico).</b></p>	<p>Vasos</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Entregamos a los niños una hoja de trabajo donde los niños van a colorear, recortar y pegar las imágenes de acuerdo a su peso.</p> <p><b>Reflexión y formalización</b></p> <p>Los niños exponen su trabajo mediante las preguntas ¿cómo lo hiciste? ¿Qué tuvieron en cuenta para ordenar los vasos? ¿les fue fácil?</p>	
<b>Cierre</b>	<p>Se dialoga con los niños mediante las preguntas: ¿Qué aprendimos el día hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuviste tuvieron?</p> <p>Validamos el cumplimiento del propósito</p> <p>Validamos los acuerdos que se tomaron para realizar la actividad.</p>	

### LISTA DE COTEJO

N°	Niños	<b>Competencia:</b> Resuelve problemas de cantidad		
		<b>Desempeño:</b> Realiza seriaciones por tamaño, hasta con cinco objetos.		
		<b>Criterio a evaluar</b>		
		Ordena objetos según su peso		
		Alto	Medio	Bajo
1		x		
2		x		
3			x	
4		x		
5		x		
6			x	
7			x	
8		x		
9		x		
10		x		
11		x		
12			x	
13		x		
14		x		
15			x	