

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES MATEMÁTICAS BÁSICAS EN NIÑOS DE
4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°111 LUCMA - SAN MARCOS, HUARI, 2021**

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

AUTOR

**MORALES PADILLA, LISETH JESSENIA
ORCID: 0000-0003-1719-3809**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID ID: 0000-0002-4564-4681**

HUARAZ - PERÚ

2023

Equipo de trabajo

Autor

Morales Padilla, Liseth Jessenia

ORCID: 0000-0003-1719-3809

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

Asesor

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID ID: 0000-0002-4564-4681

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

Jurado

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Hoja de Firma del Jurado y Asesor

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela
Presidente

Taboada Marin Hilda Milagros
Miembro

Palomino Infante Jeaneth Magali
Miembro

Tamayo Ly Carla Cristina
Asesor

Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria

Dedicatoria

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución en la cual estudie, que me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento a la Docente: Carla Cristina Tamayo Ly, por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

A mis amados padres: Dora Padilla Rivera y Guillermo Morales Blacido, por ser mi fortaleza y guiar mis pasos en cada propósito que me planteo en esta vida. Gracias a ustedes por brindarme todo lo que necesito para salir adelante.

Agradecimiento

A mis padres y hermanos, por el apoyo recibido para el logro de mis metas profesionales, porque sin ellos esto no hubiese sido posible, mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el alto de mis objetivos en la realización de esta tesis.

Con todo mi amor a Dios que siempre me acompaña, sobre todo en cada paso difícil que doy siempre es mi fortaleza y mi guía.

Resumen y Abstract

Resumen

En el proceso de las prácticas pre profesionales realizadas se observó una serie de deficiencias por parte de los niños de 4 años relacionada al desarrollo de las habilidades matemáticas básicas, entre ellas desatención al momento de escuchar o dialogar, miedo a hablar en público, falta de fluidez verbal, dificultades en pronunciar palabras, miedo para hablar, dificultades para interactuar y socializarse. Por este motivo se propuso como objetivo general: Determinar si la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021. Con relación a la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental-longitudinal, la muestra estuvo constituido por 14 niños y niñas, el instrumento utilizado fue guía de observación validado y confiable. El método estadístico que se utilizó para obtener el resultado inferencial fue Wilcoxon. Se encontró como resultados que la variable habilidades comunicativas, en el Pre-test un alto porcentaje de 50.0% están en el nivel inicio y en el Post test el 71.4% tienen el nivel logro. En efecto, se concluyó que la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la E.I. N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.

Palabras clave: *Aprendizaje, Habilidades, Juegos lúdicos*

Abstract

In the process of the pre-professional practices carried out, a series of deficiencies were observed on the part of the 4-year-old children related to the development of basic mathematical skills, including inattention when listening or dialoguing, fear of speaking in public, lack of verbal fluency, difficulties in pronouncing words, fear of speaking, difficulties in interacting and socializing. For this reason, it was proposed as a general objective to determine the application of recreational games to develop basic mathematical skills in 4-year-old children of the Presscolar Educational Institution N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021. In relation to the methodology, it was quantitative, explanatory level and pre-experimental-longitudinal design, the sample consisted of 14 boys and girls, the instrument used was a validated observation guide and trustworthy. The statistical method used to obtain the inferential result was Wilcoxon. It was found as results that the communicative skills variable, in the Pre-test a high percentage of 50.0% are at the beginning level and in the Post Tgest 71.4% have the achievement level. Indeed, it was concluded that the application of playful games improves basic mathematical skills in 4-year-old children from the E.I. N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021

Keywords: *Learning, skills, playful games*

Contenido

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
4. Resumen y Abstract	v
5. Contenido	vii
6. Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	4
2.1. Antecedentes	4
2.2. Bases teóricas	13
2.2.1. Variable: juegos lúdicos.....	13
2.2.1.1. Concepto o definición	13
2.2.1.2. Enfoque	15
2.2.1.3. Teorías.....	15
2.2.1.4. Características	17
2.2.1.5. Clasificación.....	19
2.2.1.6. Estrategias	21
2.2.1.7. Importancia	21
2.2.1.8. Funciones	21
2.2.1.9. Dimensiones de la variable	22
2.2.2. Variable: habilidades matemáticas	23

2.2.2.1. Concepto o definición	23
2.2.2.2. Enfoque	23
2.2.2.3. Teorías.....	24
2.2.2.4. Características	24
2.2.2.5. Clasificación.....	25
2.2.2.6. Estrategias	25
2.2.2.7. Importancia	26
2.2.2.8. Funciones	27
2.2.2.9. Dimensiones de la variable	27
III. Hipótesis.....	30
IV. Metodología	31
4.1. Diseño de la investigación.....	31
4.1.1. Tipo de investigación.....	31
4.1.2. Nivel de investigación	31
4.1.3. Diseño de investigación.....	31
4.2. Población y muestra	32
4.2.1. Población	32
4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión	32
4.2.3. Muestra.....	33
4.2.4. Técnica de muestreo	33
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	34

4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
4.4.1.	Técnica de recolección de datos	35
4.4.2.	Instrumento de recolección de datos	35
4.4.2.1.	Confiabilidad del instrumento	36
4.5.	Plan de análisis	36
4.6.	Matriz de consistencia.....	38
4.7.	Principios éticos	39
V.	Resultados	40
5.1.	Resultados	40
5.2.	Análisis de resultados.....	47
VI.	Conclusiones y recomendaciones.....	52
6.1.	Conclusiones	52
6.2.	Recomendaciones	54
	Referencias bibliográficas.....	55
	Anexos	64

Índice de figuras y tablas

Cuadro 1: Matriz de operacionalización de variables	34
Cuadro 2: Matriz de consistencia	38
Tabla 1: Distribución de la población	32
Tabla 2: Distribución de la muestra.....	33
Tabla 3: Validación de constructo del instrumento por juicio de 3 expertos	36
Tabla 4: Niveles de desarrollo de las habilidades matemáticas (pre test)	40
Tabla 5: Puntajes de las sesiones aplicadas en la investigación	41
Tabla 6: Niveles de desarrollo de las habilidades matemáticas (test posterior)	42
Tabla 7: Comparación entre el pre test y el post test.....	43
Tabla 8: Prueba de normalidad.....	44
Tabla 9: Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo a Nivel de Variable Total	45

I. Introducción

La problemática que motivó este estudio, comenzó con la observación al rechazo de las matemáticas. Este es un fenómeno que está presente en cada generación. La raíz de esta problemática, se debe a las falencias en las cátedras de esta materia. En palabras de Lumbreras (2021), el método de enseñanza debe evolucionar con el tiempo, adaptarse a las necesidades generacionales y permitir la asociación positiva entre conocimiento y diversión. La primera experiencia académica, debiera inducir a que este concepto se desarrolle e interiorice. Allí radica la importancia de introducir los juegos lúdicos en preescolar. El periodo de plasticidad cerebral debe ser aprovechado para fomentar el gusto por las matemáticas y la forma más efectiva es mediante el juego, consiguiendo así un aprendizaje significativo.

Gómez y Rodríguez (2015), en su tesis mencionaron que la muestra de 29 niños con edades de 5 y 6 años del preescolar de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, que la actividad lúdica, es el medio más efectivo que puede emplear un docente para impartir sus clases. A través de la observación directa, estos autores, pudieron comprobar que su hipótesis era correcta y que los niños son capaces de comprender mejor mediante el juego.

Los resultados de la Evaluación Nacional, realizada por la Unidad de Medición de la Calidad del Ministerio de Educación, mostraron problemas importantes de calidad en los logros de aprendizaje de los niños, tanto en comprensión de textos como en habilidades matemáticas. La mayoría de niños no alcanzaron los niveles de desempeño esperados para el grado, sólo el 12,1% de niños de sexto grado de primaria, alcanzaron el nivel de desempeño suficiente en comunicación integral y 7,9% lo hicieron en matemática. Por esta razón, es más que necesario, es imperativo que se apliquen los juegos como herramienta didáctica permanente, más aún, en inicial (Ministerio de Educación, 2016)

En la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021, el problema observado es la baja aplicación de actividades lúdicas en el preescolar.

Por lo que surge la interrogante: ¿En qué medida la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma – San Marcos, Huari, 2021?

Teniendo como objetivo general: Determinar si la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021. Se buscaba que, mediante un test posterior, las habilidades de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, con respecto a las matemáticas, haya mejorado, operando bajo la hipótesis: La aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.

Para esta investigación, se indagó, recopiló y seleccionó información válida, confiable y actualizada de diversas fuentes con la finalidad de elaborar un marco teórico sustentable para el desarrollo del estudio. Otra relevancia del estudio radica en las dos utilidades posteriores; la primera como fuente de consulta y, como posible antecedente. Lo planteado en este estudio, tiene respaldo teórico. El mismo que podría ayudar a otros investigadores en la materia; de manera que otras poblaciones se vean beneficiadas en nuestro país, pues, como lo vimos anteriormente, encontramos un gran problema educativo con materias como comunicación y matemáticas, y en gran parte, se debe a la carencia del empleo de métodos que faciliten la comprensión de los estudiantes. Más aún si hablamos de un contexto Post Covid, en el que ha habido años, en los que, por la situación de pandemia,

los niños no han podido participar de las estrategias pedagógicas que la presencialidad permite.

Mediante un análisis práctico, los resultados obtenidos, permitirán que la propia investigadora tenga este recurso como evidencia para su práctica pedagógica. Y, en segundo término, podrá permitir el desarrollo de investigaciones con el mismo tenor. Por el lado metodológico, los métodos, las técnicas y los instrumentos empleados; fueron corroborados y validados por los expertos. Además, los resultados de esta investigación, fueron sometidas a un análisis estadístico que corrobora su veracidad y confiabilidad.

La presente investigación estuvo conformada por la siguiente metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental-longitudinal, la muestra estuvo constituida por 14 niños y niñas, el instrumento utilizado fue una guía de observación validada y confiable. El método estadístico que se utilizó para obtener el resultado inferencial fue Wilcoxon.

En los principales resultados encontramos que la variable: habilidades comunicativas, en el Pre Test un alto porcentaje de 50.0% están en el nivel inicio y en el Post test el 71.4% tienen el nivel logro.

Finalmente, se concluyó que la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021. Como recomendaciones, podemos sugerir que la institución educativa solicite las condiciones previas de los alumnos para resolver problemas, la solidez de sus conocimientos y nivel de independencia en su actuación, como criterio para dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Encalada (2019), en su tesis realizada en Ecuador titulada *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, año lectivo 2018-2019*, cuyo objetivo de estudio fue elaborar un manual de actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo de aprendizaje de las nociones básicas de cantidad y número en los estudiantes del nivel inicial, así mismo hay que decir que el diseño metodológico en la presente investigación enmarca un enfoque cualitativo y cuantitativo. La muestra fue de 3 docentes y 8 niños de educación inicial de 3 y 4 años. Para el recojo de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario (para docentes) y la observación con una lista de cotejo (para los niños). Como resultados se halló que el 62,5 logra clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color y forma), el 50% de niños logra comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos, el 100% muestra dificultades para usar números ordinales para expresar la posición de objetos o personas, considerando un referente hasta el tercer lugar. Se concluye que la aplicación de estas estrategias lúdicas por parte de los docentes permitió a los niños aprender mediante la experimentación y descubrimiento, todo ello de forma divertida y agradable.

Caál (2018), por otro lado, en su investigación: *Influencia de la Implementación de Recursos Lúdicos Manipulables sobre la Motivación Intrínseca para el Aprendizaje de la Matemática*. Cuyo objetivo fue Establecer la influencia de la implementación de recursos lúdicos manipulables en la motivación intrínseca en el aprendizaje de la

Matemática. El diseño fue experimental la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes siendo 17 mujeres y 13 varones, la técnica implementada fue el test psicométrico y como instrumento la escala de actitudes. Los resultados de la post-prueba entre ambos grupos muestran que, si hay una diferencia estadísticamente significativa a favor del grupo experimental, considerando que el grupo control obtuvo una media de 68.2 equivalentes a una motivación regular comparado con la media final del grupo experimental de 77.5 equivalentes a una motivación buena según la tabla de equivalencias, esto muestra una diferencia de 9.3 a favor del grupo experimental. En conclusión se puede confirmar que, los recursos lúdicos manipulables tienen influencia sobre cuán motivados puedan estar los estudiantes aprendiendo matemáticas, tal motivación depende de aspectos como la curiosidad por descubrir, la competencia del estudiante al sentirse capaz de llevar a cabo un proyecto personal y este último determinado por cuanto conocimiento ha sido apropiado y aprovechado en su etapa estudiantil mediante el interés que lo inclina hacia atender los nuevos aprendizajes.

Aparicio (2019) En su investigación realizada en Ecuador titulada Los Juegos Lúdicos y el Proceso de Aprendizaje de la Matemática en los Estudiantes de 4° Bachillerato del Instituto Tecnológico por Cooperativa de Estanzuela. Cuyo objetivo fue Establecer si los juegos lúdicos fortalecen el proceso de aprendizaje de la matemática en estudiantes de 4° Bachillerato del Instituto Tecnológico por Cooperativa de Estanzuela. El diseño fue cuasi experimental la muestra fue conformado por 29 estudiantes, la técnica implementada fue la medición y como instrumento, escala valorativa. Los resultados hallados indican que se obtuvieron resultados muy similares, pues al comparar las medias se obtuvo una diferencia de apenas (0.42) ya que el grupo de Control reflejó una media de 36.82 y el grupo Experimental obtuvo una media de

36.40, aunque las desviaciones estándar muestran más amplitud en el grupo No. 1 que en grupo No. 2. En conclusión, se logró determinar que la práctica de las actividades lúdicas si fortalece el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes, esto después de la comparación de las medias aritméticas sometidas a una Prueba T-Student en dos momentos, antes y después del desarrollo de las actividades.

Castro (2020), en su investigación realizada: Influencia de material lúdico en el aprendizaje de ecuaciones de primer grado con estudiantes de primero del Instituto Nacional de Educación Básica del Municipio se Chinique. Cuyo objetivo fue Determinar la influencia de material lúdico en el aprendizaje de la resolución de problemas de ecuaciones de primer grado en estudiantes de primero del Instituto Nacional de Educación Básica del municipio de Chinique, Quiché. El diseño fue cuasi experimental, estuvo conformado por 26 estudiantes de ambos sexos, la técnica usada es denominada pilotaje y como instrumento, prueba. Los resultados hallados indican se verificó los resultados de la pre prueba y pos prueba del grupo control, en la pre prueba obtuvieron una media de 53.07, mientras que en la pos prueba se obtuvo una media de 74.61, que muestra que existe una diferencia de 21.61 a favor de los resultados de la pos prueba de igual forma se observa el estadístico t es de -7.149 y el valor crítico de t de dos colas es de 2.008. Concluye que el uso de material lúdico mejora el aprendizaje de ecuaciones de primer grado en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, es por ello, que es necesario e importante utilizar material lúdico en la enseñanza- aprendizaje, porque se obtienen grandes beneficios en el pensamiento lógico, se da un aprendizaje significativo y aumenta el nivel de análisis de los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Vizconde (2018), tiene una investigación realizada en Ancash titulada: Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la institución I.E Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito Huarmey – Ancash – 2016, esta investigación tuvo como objetivo general, determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga distrito de Huarmey, Ancash- 2016, el mismo que usó una metodología, cuantitativa reflejada en datos estadísticos, tablas y gráficos. El diseño de la investigación fue pre experimental por lo que se aplicó un pre test, luego la estrategia y finalmente un post test. Como resultados el estudio indica que en el aprendizaje de los niños se observó que el 14.3% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto, es decir A; un 28.6% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y un 57.1% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio. Se concluyó a partir de estos resultados que la aplicación de los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los niños, evidenciándose en el (post test), con un 85.7% en el nivel de logro previsto.

Díaz (2018) en su investigación realizada en Cascaes titulada: Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en el Área De Matemática en los Niños de Cuatro Años de la Institución Educativa Inicial N° 2033 Virgen De La Puerta Puente Ochape Cascaes 2018. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 2033 Virgen de la Puerta Puente Ochape Cascaes – 2018. El diseño fue pre experimental la muestra estuvo conformada por 33 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento, lista de cotejo. Los

resultados del Pre-Test demostraron que el 8% de los niños tuvieron un nivel de logro de aprendizaje A (previsto); un 23.5% presentaron un nivel de logro de aprendizaje B (proceso) y un 69% tuvieron un nivel de logro de aprendizaje C (inicio). Concluye que, Para identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas se aplicó el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, esto se debe a que no se había implementado un programa de juegos lúdicos.

Ayala (2018) en su investigación realizada en Satipo titulada Juego Lúdico y Actividad Matemática en Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. Cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. El diseño fue correlacional, la muestra estuvo conformada por 103 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento, escala tipo Likert. Los resultados hallados nos muestra los resultados obtenidos de la dimensión razonamiento lógico observando que 10 estudiantes que representan el 52.6% del total se encuentran en una etapa inicial al desarrolla el aprendizaje a través de juegos de agrupación de contrarios, 8 estudiantes que representan al 42.1% del total se encuentran en proceso de desarrollar de los diversos juegos lógico, solo 1 alcanzan un nivel satisfactorio al predisponerse al aprendizaje del razonamiento matemático que representa el 5.3%, teniendo un total de 19 estudiantes que presentan al 100% de muestra. Concluye que en relación al objetivo general que es: Determinar la relación que existe entre juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. El coeficiente hallado $r= 0.904$ cuantificó la relación entre la variable juego lúdico y la actividad matemática, ha concluido que ambas variables se relacionan de manera positiva con una intensidad perfecta, se

determinó que los juegos lúdicos influyen en la actividad matemática de los estudiantes en un 81.7%.

Calle y Viera (2019) en su investigación realizada en Sullana titulada Uso de Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje de la Matemática, en los Alumnos de 2° Grado de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, Sullana-Piura, 2019. Cuyo objetivo fue determinar si los juegos lúdicos influyen para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 2° grado de la institución educativa: Señor De La Divina Misericordia, Sullana – 2019. El diseño fue básica-correlacional, la muestra estaba conformada por 26 alumnos, la técnica implementada fue la observación y como instrumento entrevista personal. Los resultados hallados indican que se observó que el 77% tuvieron un nivel de logro de aprendizaje A (previsto), el 23% tuvieron un nivel de logro de aprendizaje B (proceso), y 0% obtuvo un nivel logro de aprendizaje C (inicio). Concluye que para identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas se aplicó el instrumento de investigación, los resultados del pre-test demostraron que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, esto se debe a que no se había implementado un programa de juegos lúdicos.

Reategui (2019) en su investigación realizada en Chiclayo titulada: Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Chiclayo, cuyo objetivo fue determinar el efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Chiclayo. El diseño fue pre experimental, en el cual la muestra estuvo conformada por 27 niños, la técnica implementada fue la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados hallados indican

que el nivel de desarrollo de habilidades comunicativas orales antes de la aplicación de los juegos lúdicos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa arriba mencionada; fue deficiente tal es así que el 48% se encontraba en el nivel de proceso, aplicado el programa de juegos lúdicos se obtuvo en nivel de logro el 76%. Se concluye que los juegos lúdicos tienen efecto en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa en mención.

Rojas (2019) en su proyecto de investigación realizada en Amay titulada: Juego Lúdico Matemático en el Desarrollo de Competencias y Capacidades Matemáticas en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 676 San Martín de Porras- Amay cuyo objetivo fue establecer la relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 676 San Martín de Porras – Amay. El diseño fue básica descriptivo, en el cual la muestra estuvo conformada por 59 niños, la técnica implementada fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que un 47,6% de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 676 San Martín de Porras – Amay alcanzaron un nivel alto en la variable juegos lúdicos matemáticos, un 42,9% obtuvieron un nivel medio y un 9,5% presentan un nivel bajo. Concluye que las actividades lúdicas en el ser humano y especialmente en los niños , son una necesidad ya que cuando el niño juega, vive experiencias que le permiten desarrollarse y se está preparando para enfrentar responsabilidades en la vida, favoreciéndole la comunicación y la creatividad, el niño goza de la actividad misma del juego y a la vez va adquiriendo un proceso de aprendizaje, con la actividad lúdica, ayudará al niño proporcionándole un equilibrio emocional y le ayudará a prepararse y enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida.

2.2.3. Antecedentes locales

Yauri (2018) en su proyecto de investigación realizado en Huari titulada: Uso del Juego Didáctico como Estrategia para el Desarrollo de las Habilidades Matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Machcas N° 086, Chavín De Huantar – Huari, 2018. Cuyo objetivo fue 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 Institución Educativa Inicial Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018. El diseño fue pre experimental, la muestra estuvo conformado por 22 niños, la técnica implementada fue observación y como instrumento la escala de estimación. Los resultados hallados revelan que de 23 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, en el grupo experimental, el 60,90 %, se ubican en el nivel Proceso en el pre test; mientras que en el post test el 100 % se encuentra en el nivel Logro Destacado. Concluye que se logró 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 Institución Educativa Inicial Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018; lo cual se verifica en los resultados de las tablas 1 y 5 de la prueba de T – Student.

Cuenca (2018) en su proyecto de investigación realizada en Ancash titulada Influencia de la Estrategia Metodológica Basado en Juegos Lúdicos Cooperativos en el Desarrollo del Cálculo y Numeración en el Área de Matemática en los Estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria en la I. E. César Vallejo Mendoza de Yauya – Ancash – 2018. Cuyo objetivo fue Determinar el nivel de influencia de la aplicación de las estrategias metodológicas basado en los juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la institución educativa César Vallejo de Yauya–Ancash, 2018. El diseño fue cuasi

experimental, la muestra estuvo conformado por 17 estudiantes, la técnica implementada participación activa y como instrumento sesiones de aprendizaje. Mediante el Pre Test, el calificativo de mayor cuantificación en la escala vigesimal es de 13 y el menor es de ocho puntos; notas de estudiantes que son producto de haber aplicado el pre test ; demostrando así que han obtenido un promedio de 10,7 en la escala ya mencionada, ello significa indudablemente que el 20% ha adquirido calificativos menores del 50% de los 20 puntos que precisa la escala, esta situación, va a demostrar posteriormente que el programa utilizado en el experimento ha tenido éxito en su aplicación. Concluye que, los resultados de la prueba del post-test nos indica que existe un alto nivel de influencia de la estrategia metodológica basado en los juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la institución educativa César Vallejo de Yauya – Ancash - 2018.

Ramírez (2019) en su investigación realizada en Piscuyacu titulada: los Juegos Lúdicos como Recurso para Desarrollar la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de Cinco Años de la Institución Educativa N° 1177 La Pedrera, Distrito de Piscuyacu, Provincia de Huallaga, Departamento De San Martín-2019. Cuyo objetivo, Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución educativa N 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019. El diseño fue pre experimental, la muestra estuvo conformado por 20 niños, la técnica implementada de la observación y como instrumento de la lista de cotejo. Los resultados obtenidos mediante el pre test fue que el 80% se encontraron en un nivel de inicio, concluye que esto quiere decir que los estudiantes en esta primera fase aun no desarrollaban las técnicas de la Motricidad gruesa, en lo cual se infiere que ante la dificultad es necesario proponer estrategias para contribuir a la mejora.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable: juegos lúdicos

2.2.1.1. Concepto o definición

El juego, es aquella actividad que involucra el movimiento físico y el funcionamiento del juicio crítico, pensamiento y la estrategia, esta es su naturaleza. En consecuencia, esto trae impulsos químicos que producen alegría en quien participa voluntariamente, independientemente de la edad. Pese a la flexibilidad existente al participar del juego, existe también un reglamento que los participantes crean, o los supervisores plantean. Además, el juego tiene una finalidad en concreto, representa un desafío y, en cuya consecución, se hallará satisfacción.

En palabras de Vygotsky (1979), el juego es un espacio de desarrollo, en este espacio, los objetivos se van desarrollando mediante la realización de tareas con reglas claras. Este autor hace hincapié en la importancia de la vigilancia adulta, cuando los participantes son niños. En la dinámica del juego grupal, se manifestarán liderazgos y capacidades individuales que ayudarán a los jugadores a ganar de forma individual, o, en forma colectiva, parte del juego es experimentar el error para conocer los caminos que llevan a una solución correcta. Es importante que los niños descubran por sí mismos la manera de conseguir su propósito.

Jean Piaget (1981), por su parte manifestaba que el juego es la puerta por la que otros aprendizajes pueden lograrse, como, por ejemplo: la lectura, la escritura, la ortografía, las matemáticas, el razonamiento, Etc. Lo normal sería que, ante estos aprendizajes en concreto, los niños muestren tedio al hacerlos; sin embargo, al emplearse el juego, estas actividades resultan sumamente atractivas y empiezan a encontrar el gusto por estas actividades. Cada estudiante, irá descubriendo sus talentos, sus puntos fuertes y débiles, les

ayudará a encontrar la motivación para asumir diversos intereses que les generen satisfacción.

Calero (2005) manifiesta que el juego es una actividad importante, especialmente durante la infancia. Por su naturaleza, los niños se sienten atraídos por el juego, pues es la manera natural de descubrir el mundo que los rodea. Es una necesidad básica de la niñez y un derecho legal; no obstante, es necesaria la orientación para dirigir y volver a orientar los impulsos de los niños por jugar. Culturalmente, se le enseñará al niño qué momento es apropiado para jugar y cuál no lo es.

Por su parte, Ferrero (1991) explicaba que el juego, desde la perspectiva didáctica, permite el desarrollo de los estudiantes de manera integral, pues mediante el uso de técnicas que refuercen el intelecto de los niños, permitirá que se implanten nuevos hábitos de estudio, y en general hábitos que serán positivos para toda su vida académica

Como los autores lo mencionaban desde años atrás, jugar es un acto que permite el desarrollo físico y mental de los estudiantes y esta es una herramienta indispensable en el desarrollo de las clases, posee un gran valor didáctico siempre que sea orientado debidamente.

Gallego, A., Vargas, E., Peláez, O., Arroyave, L., Rodríguez, L. (2020). Señalan que, desde un punto de vista sociológico, el juego es la diversión por excelencia. Muchas veces es tomado como pérdida de tiempo; no obstante, es el juego el responsable de los aprendizajes significativos. Cada etapa de la vida del niño, posee características que precisan del juego con retos más elevados. El juego es una herramienta pedagógica, los niños desarrollan sus habilidades cognitivas por este medio y con la utilización de los recursos necesarios. Recalcan que el docente, debe enfocar el juego adecuadamente, no tratarlo como un premio, pues se desvirtúa el verdadero valor de este recurso.

2.2.1.2. Enfoque

Al jugar puedes ganar, pero también puedes perder. Esto permite que los niños sean capaces de afrontar la frustración en caso de no ganar en un juego, fomentará su perseverancia para conseguir metas. (Céspedes, 2003) Allí deberá estar presente el docente, para orientar al estudiante, animarlo, impulsarlo, corregirlo e incentivarlo.

Gallego, A., et al. (2020). Señalan que, por el medio del juego, los niños adquieren saberes de manera intencional, pero también de manera no intencional. Las experiencias sensoriales son claves para ello. Por ejemplo, tocar, observar, escuchar, probar, y, desde luego, oler. La socialización, es clave en este proceso, pues aprenderán la convivencia con sus coetáneos, pero también con los adultos.

Mientras tanto, Pugmire (1996) señala que, al jugar, el niño debe poder conseguir dominar sus acciones. El juego tiene un efecto emocional, pues químicamente el cerebro brinda químicos que permiten la felicidad, pero también pueden surgir sentimiento de frustración, por ello es imprescindible una actuar efectivo y asertivo. Es decir, permite la autorregulación y la gestión autónoma en cada proceso. El juego formará parte de toda nuestra vida, es importante saber afrontar cada parte del proceso y del resultado. Claparede (1969) añade categóricamente lo ideal y oportuno que resulta ser el juego en la vida de un niño.

2.2.1.3. Teorías

Gallego, A., et al. (2020). El juego tiene gran relación con el aprendizaje matemático. Este, se consolida día con día mediante la práctica y la repetición, así como con el fomento de la superación y el planteamiento de retos. Para el Ministerio de Educación (2018), jugar se constituye en un acto que debe ser voluntario. No debe haber coerción de ningún tipo para que los niños participen, si esto se hiciera, causaría efectos

completamente negativos, tanto emocionalmente, como física y mentalmente. Esta institución, añade que la demarcación del espacio para esta actividad, así como el tiempo, es imprescindible.

La variedad en las actividades recreativas, sin duda aportan al desarrollo de habilidades sociales, fortalece su lenguaje y su confianza para comenzar diálogos y recibir una respuesta por parte de su interlocutor. La imaginación, la creatividad, las habilidades artísticas también se ven beneficiadas con las actividades lúdicas, y, desde luego las capacidades físicas y la larga lista de beneficios emocionales al desarrollar los juegos. Ya sea que se entreguen materiales complejos, o sencillos, todo aportará al crecimiento de las capacidades de los estudiantes. Gallego, Vargas, Peláez y Arroyave (2020), señalan que las habilidades sociales son aquellas que se desarrollan mediante la interacción y es con el juego, cuando las habilidades sociales se potencian.

Schiller (2002) cataloga el juego como aquella habilidad innata que hace al ser humano lo que es. Caba (2004) coincide con Schiller al señalar que el juego es innato al ser humano y que por medio de esta actividad se experimenta sensorialmente con objetos, con el contexto y el mundo a su alrededor, con sus semejantes, consigo mismos. Incide en el valor de los sentimientos de los niños al desarrollarse lúdicamente y cómo es que ello incrementa su creatividad para poder solucionar problemas, una manifestación de inteligencia en todo nivel. Caba menciona que el inicio del juego guiado no será una tarea sencilla, pues existen impulsos tan innatos como el juego mismo, que les instará a actuar con libertad, pero sin medir las normas y convenciones sociales. Así mismo, Caba puntualiza sobre la labor, no solo del docente sino también el de la manera como primera guía.

Mora, Plazas, Torres y Camargo (2016) señalan que los juegos lúdicos, ayudan al proceso de enseñanza y de aprendizaje. Hace que las actividades académicas sean dinámicas, divertidas, y motivadoras. Estos autores, en referencia a las palabras de Francesco Tonucci, señalan que los niños de preescolar aprenden mediante el juego, que aprenden más haciendo que simplemente mirando.

2.2.1.4. Características

Correa, D. (2020), La autora, menciona que la etapa preescolar, es la que más requiere del ejercicio lúdico. También hace hincapié en que el Perú no ha desarrollado esta potencialidad y que pruebas tales como PISA, lo demuestran, para poner un ejemplo, según esta evaluación que mide el rendimiento de 77 países, el país se encuentra en el puesto 64 en cuanto a las habilidades lectoras, científicas y matemáticas. Tengamos en cuenta

Uno de los más grandes desafíos de nuestro país con respecto a la educación, es el aprendizaje de los escolares en cuanto a las materias de matemáticas y comunicación. El aprendizaje no debiera resultar tan difícil de usarse los métodos adecuados.

Las nuevas generaciones están a tiempo de recibir una educación, que desde sus comienzos que sepa manejar sus frustraciones impulsándolos en la búsqueda del conocimiento y en la resolución de problemas, desde los más simples hasta los más complejos. (Gairín y Muñoz, 2006). Coincidentemente, Carrillo y Hermán (1998), manifiestan que deben buscarse estrategias lúdicas aplicables a la realidad de la escuela que motiven al alumno y favorezcan su proceso de aprendizaje. Además, estos mecanismos lúdicos deben aportar en la consolidación y generación de hábitos de estudio.

Lumbreras (2021), realiza una reflexión sobre el repudio de tantas generaciones hacia las matemáticas. Esto, puede haberse transmitido de generación en generación y corroborado, lamentablemente, por la experiencia estudiantil. Lumbreras recalca que el

modo de enseñanza en todo nivel, no puede ser como hace 5 o 10 años, señala que la enseñanza y sus métodos están en constante cambio o al menos deberían, porque las generaciones cambian constantemente.

Gairín y Corbalán (1988), señalaban que la estimulación del aprendizaje de las matemáticas por medio del juego, debiera facilitar el desarrollo del pensamiento deductivo, lógico y estratégico. Para Calero (2005), el juego posee las siguientes características: debe ser novedoso, debe poder permitir el desarrollo participativo, debe facilitar la comprensión, debe contar con la guía de un maestro, debe motivar al alumno y debe fomentar valores. Lumbreras sentencia que los prejuicios hacia esta materia, se debe a la gran carga emocional que han sufrido los estudiantes, por métodos errados de enseñanza. Porque el juego no ha formado parte de la enseñanza. El correcto empleo de las herramientas y recursos metodológicos, debieran:

Favorecer la comprensión de los contenidos.

Favorecer a la construcción de la autoestima.

Favorecer la autosuperación

Desarrollar la agilidad física y mental.

Estimular el método científico y el razonamiento

Permiten que el estudiante pueda calcular mentalmente.

Desarrollan los aspectos socializadores y cooperativos.

Promueve la creatividad, el ingenio, la inventiva y la imaginación.

Ayuda a la asociación entre conocimiento y diversión.

2.2.1.5. Clasificación

Piaget (1946), decía que el juego tiene una jerarquía acumulativa, algunas clases de juego, son:

Juegos de ejercicio: Pertenecen al periodo sensorial-motor que abarca desde los 0 hasta los 2 años. En este caso, el juego repetitivo, los movimientos son aquellos los que permitirán la consolidación del aprendizaje, y estos, a su vez serán ayudados por las fases de sueño adecuadas para la edad. La repetición de las actividades producirá diversos efectos, el infante conocerá lo que le gusta y lo que no.

Juegos simbólicos: Corresponden a la etapa pre conceptual. Abarca a las edades de 2 a 4. La representación sencilla será imprescindible en esta etapa. El niño le otorgará un significado simple a los objetos que se encuentran a su alrededor, coordinará movimientos para relacionarse con estos objetos de un modo más complejo que en su etapa previa.

Con el pasar del tiempo, dentro del juego, el niño será capaz de simular y representar situaciones vistas o vividas, otorgando sonidos onomatopéyicos en cada uno. Cuando lleguen a la etapa intuitiva que abarca desde los 4 hasta los 7 años, el simbolismo da paso a la fantasía y es allí, donde habrá apertura social.

Juegos de construcción y montaje: Este tipo de actividad lúdica, servirán para que la imaginación se desarrolle, ya sea que repliquen estructuras vistas o completamente imaginarias, las formas, colores, texturas y tamaños realizados con los elementos puestos a su disposición o creados con elementos dentro de su alcance, permitirán al niño, pasar al siguiente nivel en los juegos de ensamblaje.

Juegos de reglas: Los juegos que empleen estrategias de convivencia social permitirán que el niño observe el control de impulsos, por ejemplo, la ira manifestada en agresividad, la alegría desbordante, etc. Este tipo de actividad, ayudará a que los niños se

controlen así y a su vez, facilitarán la interrelación con otros ejercitando principios democráticos.

Los juegos de reglas se subdividen en:

Juegos de reglas simples: Durante la etapa de operaciones concretas comprendidas entre los 7 y 12 años, el niño es capaz de organizarse frente a situaciones vividas. Se desarrollan habilidades tales como la comprensión de magnitudes, como los intervalos, el tiempo, longitud, superficies, distancias, entre otros. Así como la habilidad para poder clasificar.

Juegos de reglas complejas: A partir de los 12 años, empieza la etapa denominada de las operaciones formales. adolescente se interesa en estrategias elaboradas, técnicas o mecánicas que sean minuciosas y precisas cuando lo realiza. Por otra parte, el nivel de complejidad acompañará las actividades lúdicas, ya sea intelectualmente, física o técnicamente, la complejidad será mayor.

Para Escuelas Vocales (2020) La primera infancia es realmente vital. Todo avance requiere de reconocimiento para dar impulso a los saberes.

Para Escuelas Vocales (2020), menciona a la etapa sensomotora, comprendida entre los 0 y 2 años. Nos señalan que, en esta etapa, los sentidos y el movimiento son los protagonistas y los instrumentos para llegar a la evolución cognoscitiva. El descubrimiento del mundo, se realiza a través de las texturas, melodías, sonidos, sabores, ores, colores, formas, tamaños. Con la ayuda del ejercicio físico, se descubren, empíricamente, conceptos como gravedad, fuerza, velocidad, distancia, peso, rutas, etc. Los vínculos emocionales se desarrollan ampliamente, por lo que, todo conocimiento impartido con amor, es interiorizado y a su vez, se impulsa al infante a descubrir más.

Escuelas Vocales (2020), dice sobre la etapa pre operacional, que comprende de los 2 hasta los 6 años. En esta etapa el juego a través de representación o imitación, cobra vida. Señalan que la principal función de esta materia es: el desarrollo de: el pensamiento lógico, interpretativo, comprensivo. Todo ello, debe ser posible de exteriorizar y verbalizar para la generación de conceptos.

2.2.1.6. Estrategias

Para Valverde (2014) el desarrollo de estrategias será el impulso para obtener nuevos resultados, cada vez más complejos, incentivando la autosuperación. Días y Fernández (2002) consideran que esta actividad permite el desarrollo de soluciones ante los problemas, pero el docente, debe estar presente como un facilitador u orientador, permitiendo modificaciones o modificando las reglas cuando estas sean propicias, facilitando un clima dinámico y participativo

García y Llull (2009) recalcan la importancia de la integración de la música, las imágenes, los colores, los movimientos, los sonidos, las formas, entre otros, como parte básica del proceso exploratorio.

2.2.1.7. Importancia

El juego, es un factor determinante para que el proceso de aprendizaje se realice con éxito. Ferrero (1991) afirma que no debe tomarse a la actividad lúdica como algo opcional, por el contrario, debiera tomar un papel importante en cada clase que se imparta.

2.2.1.8. Funciones

Los recursos lúdicos matemáticos tienen un efecto positivo para que el pensamiento lógico asociado a las matemáticas se fortalezca significativamente. Además, como se ha mencionado en apartados anteriores, el desarrollo de la estrategia como herramienta resolutoria, es valiosa en la formación académica del individuo. Las metas nacionales

también se benefician cuando un alumno aprende correctamente y con motivación, de este modo su autoestima es consolidada y fortalecida, lo que será un soporte en su salud mental durante el periodo de aprendizaje y en su recorrido escolar.

El Colegio Chimaslitac (2019), hace mención a estudios recientes que señalan que la base del conocimiento académico y de lectura, es grandemente influenciado por la experiencia y rendimiento académico en preescolar. Así mismo, hacen referencia a tres conceptos numéricos básicos: Correspondencia, cardinalidad e invariancia.

2.2.1.9. Dimensiones de la variable

Las actividades lúdicas incrementan el ejercicio neuronal asociado a los sentidos básicos y complejos. Como he mencionado anteriormente, es innato al ser humano, inclusive, desde su formación en el vientre materno, los juegos van formando parte de su vida. Durante los primeros días de vida, el bebé pasa al periodo sensorial motor hasta los dos años de edad. Este proceso no culmina allí, tal cual lo sustentan los teóricos, esta etapa estará presente siempre, en especial en la infancia y adolescencia. Los juegos, por su naturaleza sensorial, podrán ser de tipo gustativo, visual, auditivo, olfativo y auditivo. Cabe destacar en la época actual, existe una estimulación mayor hacia los sentidos visuales y auditivos, dejando de lado los otros tres. No obstante, es necesario generar un balance de experiencias, permitiendo así, que los juegos fortalezcan los 5 sentidos básicos.

Juegos motores: De modo involuntario, los movimientos, los gestos irán apareciendo con más frecuencia como un modo de comunicar. Las habilidades motrices, tales como caminar, dar saltitos, rampar, rodar, gatear, empujar, jalar, Etc., serán parte frecuente en la vida del infante. Desarrollarse lúdicamente es saludable pues sus capacidades de motora gruesa se ejercitan a la vez que se evitan tensiones.

2.2.2. Variable: habilidades matemáticas

2.2.2.1. Concepto o definición

Para el Ministerio de Educación del Perú (2019), las habilidades matemáticas son aquellas que permiten aprender a resolver situaciones teóricas que pueden pasar a un plano real. Mediante el descubrimiento, los niños llegan a experimentar los principios y propiedades matemáticas. Por su lado, Siegenthaler, Casas, Mercader, y Herrero (2017), señalan la importancia del juego que permita a los niños a contar, ya sea con objetos reales, con dibujos, recursos cotidianos, entre otros. Mediante el juego, los niños aprenderán a comparar las magnitudes, tamaños, peso, formas y mucho más. Es importante advertir el logro de habilidades matemáticas y felicitarlas, de modo que se estimule a más. Al respecto, Hoard, Nugent y Bailey (2013), decían que cuando el juego no ha incentivado el aprendizaje de estos saberes, en la esfera real, los estudiantes no podrán hacer frente a situaciones cotidianas que requieran de estas habilidades. Asimismo, Williner (2014), afirma que, sin estas habilidades, muchos otros conocimientos serán difíciles de aprender, generando un retraso en otros aprendizajes.

2.2.2.2. Enfoque

Otero (2021) indica al respecto, que el desarrollo cognitivo se refiere al conjunto de transformaciones producidas en el pensamiento a lo largo del proceso vital. Manifiesta que esto ocurre, principalmente en la etapa de plasticidad cerebral, por lo que las habilidades para percibir el entorno, pensamientos, comprensión, y el entender la realidad, son el resultado del manejo de aprendizajes en las etapas más cruciales de la vida.

Otero, analiza a Piaget y concuerda al decir que los niños emplean el método científico en pequeña escala. Su forma de experimentación para comprender el mundo creando sus propios métodos y procesos, es una muestra de ello. Otras habilidades se

concatenan a esta al verbalizar sus hallazgos y compartirlos con aquellas figuras que resultan ser sus referentes, padres, madres, familiares y docentes.

2.2.2.3. Teorías

Para Sánchez (2015), las habilidades matemáticas son construidas por el alumno. Señala que existe una habilidad inherente en el ser humano, por lo que es natural que busque, aproveche y utilice estas herramientas de modo que genere sus propios juicios. Por otro lado, Cortez (2015), menciona que cuando el niño es capaz de generar relaciones de convivencia con sus coetáneos, empieza también el proceso de resolución de problemas colectivos. Por lo que, el educador tendrá la oportunidad de desarrollar dichas habilidades empleando recursos acordes al contexto, comenzando por las nociones básicas de las matemáticas. López (2018) Considera que la práctica pedagógica de juegos, contribuye en la resolución de problemas. La resolución de problemas para López, es aquella habilidad que requiere grandes niveles de abstracción y demanda cognitiva. La práctica pedagógica que contribuya a la construcción de una personalidad capaz de afrontar y resolver problemas.

Castillo (2015), señala que parte del pensamiento lógico matemático, está presente el pensamiento alfanumérico, el concepto de lo abstracto, cálculos reales y teóricos. Y hace un énfasis en que la base del éxito académico futuro será determinada en esta etapa.

2.2.2.4. Características

Para Fernández (2003), las habilidades matemáticas poseen determinantes que las detonan. Todo inicial en un proceso interno.

En primer lugar, el pensamiento lógico infantil el cuál involucra el espectro sensorial. En segundo lugar, la experiencia y la percepción, creando conceptos que serán determinantes, para relacionarán lo que está próximo a ellos con la realidad general.

Siendo capaces de identificar lo real y lo falso. En tercer término, encontramos a la interpretación de aquello que se conoce, matemáticamente hablando, incrementando así las experiencias intelectuales.

2.2.2.5. Clasificación

Hernández y Vélez (2004), clasificaron, de acuerdo a la función, las habilidades matemáticas de la siguiente manera.

Habilidades conceptuales: Tal cual su nombre indica, son aquellas que permiten generarse una idea de cada cosa aprendida. Habilidades como la identificación, comparación, demostración y fundamentación, están presentes.

Habilidades traductoras: Son aquellos saberes que permiten que el niño pase del dominio de un conocimiento a otro, relacionándolo acertadamente. Las habilidades de interpretación, recodificación y de modelado, forman parte de ella.

Habilidades operativas: Son las auxiliares de otras. Están asociadas con ejecutar el plano material y verbal, por ejemplo: memorizar, aproximar, optimizar, generar algoritmos, y, desde luego, graficar.

Habilidades heurísticas: Es la habilidad que permite estar presente en un pensamiento reflexivo, además de creativo y con estructuras claras, para de ese modo, explorar, generar análisis y resolver.

Habilidades meta-cognitivas: Finalmente, estas habilidades, permitirán el control del conocimiento.

Permitirán al alumno predecir, planificar, verificar, controlar y corroborar.

2.2.2.6. Estrategias

Para Pimm (1990), enseñar matemáticas, garantiza que el estudiante sepa resolver problemas y generar conceptos, mientras que Ausubel (1980), sentencia que es mejor el

aprendizaje significativo que el reiterativo. Esta forma de impartir el conocimiento es no invasiva, por lo que, aquello que se aprenda quedará mejor grabado y poder aplicar esos conocimientos será más fácil y efectivo que si simplemente se repitiera el conocimiento. Ausbel incide en que, si queremos que el aprendizaje resulte ser significativo, es preciso que se supere el concepto de simple asimilación informativa. Sino que se empleen enlaces novedosos y lógicos. Cuya exteriorización se funcional y si existe memorización, esta sea comprensiva. Esto coincide con Zapata (2018), pues también ratifica que la planificación de estrategias y procedimientos involucrados en el aprendizaje, debieran abrir la posibilidad a interrogantes que incentiven al niño a indagar por sus medios y generar por sí, conocimientos nuevos y efectivos.

2.2.2.7. Importancia

Yauri (2017) señala que las matemáticas ayudan en la formación del intelecto y en las capacidades múltiples de las personas, especialmente en la analítica. Señala que el aprendizaje base de las matemáticas ayudará en la formación de otros. Las matemáticas son empleadas en todas las disciplinas, por lo que su enseñanza debe ser eficiente. El mal enfoque de esta materia, ha afectado severamente a generaciones, por haber dañado su autoestima, por ello, Yauri, insiste en que el educador debe velar por este aspecto del alumno cuando la materia sea impartida. Innovación y Desarrollo Docente (2018), menciona lo universal que son las matemáticas y en toda ciencia, sea exacta o no. Gallego, Vargas, Peláez y Arroyave (2020), afirman, que son aquellas habilidades que se deben inculcar en la primera infancia, Al comienzo estas habilidades serán sensomotoras, luego serán intuitivas y finalmente lógicas. Estas habilidades contribuyen a la madure intelectual.

2.2.2.8. Funciones

Giarrizo (2020) menciona que la enseñanza de las matemáticas en preescolar, no solo son números, sino que abunda en conocimientos que bien pueden ser enseñados mediante juegos. Villafuerte (2018) Afirma categóricamente, que dentro de toda propuesta académica los juegos matemáticos deben simbolizar la base de los aprendizajes. Pero también recalca que estos deben estar presentes en la vida cotidiana del alumno. Por otro lado, Pozo (2020) Pozo, por su parte, nos dice que el amor propio se ve fortalecido. Así mismo, genera conexiones con su entorno, relaciona los objetos con los que juega, lo invita a conservarlos, emplearlos y se reta a sí mismo.

Riofrio (2020) señala algunos juegos que ayudarían a los niños a desarrollar sus habilidades matemáticas. Estos ejercicios pueden desarrollarse como respaldo y refuerzo a los juegos lúdicos especializados. El primer juego que menciona es: La máquina de los números, el ejercicio consiste en tener una caja y varias pelotas, hacer que ingresen por los orificios. Finalmente se pide a los niños que sumen la cantidad total ingresada.

Riofrio, menciona que el popular y antiguo ábaco sigue cumpliendo su labor. La última actividad lúdica mencionada por el autor, es un juego de memoria de frutas, lo que les ayudará a memorizar figuras y lugares.

2.2.2.9. Dimensiones de la variable

Durante la infancia, estas variables resultan ser determinantes: Localización: Para Reyes (2017), la localización, resulta ser la capacidad lógica capaz de permitir la relación espacial de elementos. Como la lateralidad y ubicación de algo: arriba, abajo, delante, atrás, en medio, etc.

Corresponder: Esta habilidad es la que permitirá la construcción y definición de un número, mediante conceptos de integración y asociación. En preescolar, se emplea el uso del numeral junto con el objeto, divididos en espacios separados.

Clasificar: Esta habilidad, permite la agrupación de objetos con un orden lógico. Para ello, se requiere del empleo de la asociación de las semejanzas y diferencias, formando distintas subclases de objetos. Condemarín, et al. (2016), recordando a Piaget, menciona que esta habilidad de clasificación, es posible, luego de una distracción de relación

Seriar: Cuando se habla de esto, se relacionan las secuencias de objetos o figuras con orden lógico predeterminado que debe replicarse en forma, color, tamaño, etc.

La experimentación con objetos simples ayudará mucho, luego, subir el nivel de dificultad. Durante el periodo de la primera infancia, esto debe comenzar de modo horizontal.

De acuerdo con Gamboa (2014), hace énfasis en cuán importante es la presentación del conocimiento. Un mismo saber presentado de una forma tradicional tiene un menor efecto, mientras que ese mismo saber presentado de forma atractiva, resulta ser más eficiente. Guzmán (1989), por ejemplo, mencionaba que el juego y la belleza dieron origen a la matemática y que los más grandes exponentes de esta materia consiguieron teorizar nuevos conocimientos gracias a esta metodología. A su vez, lanza la interrogando de por qué hoy no se presenta de la misma manera. El miedo a las matemáticas surge porque la presentación del mensaje fue agresivo y atemorizante. Si la presentación del saber fuera lúdica, los alumnos estarían deseosos de aprender.

Fernández (2018), señala que los juegos matemáticos pueden ser clasificados bajo diversos criterios: Según la capacidad: como juegos cognitivos, psicomotores, sociales y

afectivos. Otra clasificación es: Según los participantes, estos pueden ser individuales, colectivos, parejas o equipos. Fernández añade los juegos según el material de uso, como juegos que requieren materiales y los que no. Otra forma de clasificar es de acuerdo al espacio donde se desarrollan, como los de interior y exterior. Torres (2019) señala que una metodología lúdica es aquella que se origina en espacios de juegos, de manera organizada, el espacio que llegan a ocupar, se denominaría ludoteca. Estos espacios y momentos permiten la expresión creativa.

Es importante tener en cuenta si los juegos cuentan o no con la presencia de un adulto, encontrando así los juegos libres, los monitorizados o presenciados. Según el funcionamiento del juego, que implica a los juegos cooperativos o competitivos. Aguilar (2017), afirma que los juegos son una actividad innata que favorece la atención a largo plazo. Ferrero (2019) coincide con la mayoría de autores al decir que las actividades lúdicas es el término que designa a todo aquello que hace referencia al juego en sí, proveniente del latín “*ludus*” que significa juego. Menciona también que es el procedimiento pedagógico que provoca interacciones cuya finalidad es el aprendizaje didáctico.

III. Hipótesis

H1: La aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.

H0: La aplicación de los Juegos lúdicos no ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se realizó corresponde al tipo aplicada. Puesto que se analizó una sola variable y prácticamente no existió ningún tipo de control, ni se manipuló la variable independiente. Tampoco se utilizó algún grupo control. (Ávila, 2006)

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación que se desarrolló fue de nivel explicativo. Según el autor Arias (2012): La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

4.1.3. Diseño de investigación

El diseño de la investigación tipo pre experimental tuvo un grado de control mínimo ya que se trabajó con un solo grupo y las unidades de análisis no son asignadas aleatoriamente al mismo, el diseño tiene la siguiente estructura:

G.E: O1 X O2 Pre experimental

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O1 = Pre-test aplicado al grupo experimental.

X = Juegos lúdicos

O2 = Pos-test aplicado al grupo experimental

Según Campbell y Stanley (1963), una investigación es preexperimental cuando: Se compara un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo conformada por niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 111 - Lucma, San Marcos, Huari, 2021, pertenecientes a la región Áncash.

La población es la agrupación de individuos o fenómenos que yacen parecidos en diferentes aspectos determinando que quiere estudiar (Hernández, 2016). Para efectos de esta investigación, esta, estuvo compuesta por los 14 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 111 - Lucma, San Marcos, Huari, 2021. Siendo 8 varones y 6 mujeres.

Tabla 1

Distribución de la población

Nivel educativo	Edad	Hombres	Mujeres
Educación Inicial	Niños de 4 años	8	6
TOTAL		14	

Fuente: Matrícula Escolar 2021

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

Los niños matriculados en el año lectivo cuando se desarrolló la investigación.

Exclusión

Los niños que tuvieron más de 3 faltas durante la recolección de datos

Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

4.2.3. Muestra

La población muestral estuvo conformada por 14 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 111 - Lucma, San Marcos, Huari, 2021. De acuerdo con Castro (2003), si una población de estudio es menor a 50 individuos, entonces la muestra deberá tener el mismo tamaño. Por lo tanto, la investigación, requirió que su muestra tenga el mismo tamaño de su población, teniendo en cuenta los criterios de exclusión.

Tabla 2

Distribución de la muestra

Nivel educativo	Edad	Hombres	Mujeres
Educación Inicial	Niños de 4 años	8	6
TOTAL		14	

Fuente: Matrícula Escolar 2021

4.2.4. Técnica de muestreo

La presente investigación utilizó como muestra no probabilista, o, muestras dirigidas, que son aquellas que suponen un procedimiento de selección informal.

La muestra dirigida selecciona sujetos “típicos” con la vaga esperanza de que sean casos representativos de una población determinada. (Sampieri, 2016).

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 1: *Matriz de operacionalización de variables*

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.I. Juegos Lúdicos	Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego” (Ramírez, 2018)	Juegos Sensoriales	Desarrolla juegos vinculados a los sentidos, como visuales, táctiles, olfativas, gustativas y auditivos.	
		Juegos Motores	Desarrolla juegos que implica andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos corporales y gestuales.	
V.D. Habilidades matemáticas	Es la construcción de saberes del alumno mediante prácticas constantes, el cual va a permitir utilizar o buscar conceptos, el desarrollo de esta habilidad es la clave para desarrollar la inteligencia matemática y es fundamental para el bienestar del estudiante”. (Perez, 2019)	Localización	Identifica si el objeto está encima de otro, debajo de otro, delante o atrás dentro, derecha o izquierda de otro o al medio de otros objetos.	Lista de cotejo
Corresponder		Compara los objetos teniendo en cuenta los criterios como, tamaño, utilidad, forma, material y uso personal de los objetos.		
Clasificar		Junta por semejanza y separa por diferencia, considerando criterios como; forma, color, utilidad, material y tamaño de los objetos.		
		Seriación	Ordena los objetos en forma ascendente y descendente considerando criterios como, color, tamaño, peso, grosor.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica empleada en el presente estudio fue la observación. Richard y Zapata (2006) señalan al respecto, que esta técnica permite que el investigador pueda estar presente y ver directamente aquello que estudio. Quien investiga no debe interferir en ningún tipo de procedimiento y operación, para evitar la manipulación.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

Hernández (2017), se refiere al grado en que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende medir. señala que la validez, se determina antes de aplicar el instrumento.

Se utilizó la guía de observación como instrumento para recolectar la información de la información en mención y así poder llevar a cabo la investigación.

Hernández (2017), se refiere al grado en que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende medir. señala que la validez, se determina antes de aplicar el instrumento.

La validación se realizó teniendo en cuenta el planteamiento de Valderrama (2016) consideró que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se utilizó la evidencia relacionada con la validez del contenido, mediante el procedimiento de juicio de expertos. Para tal propósito se eligió 03 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de educación inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

Tabla 3

Validación de constructo del instrumento por juicio de 3 expertos

Guía de observación de las habilidades matemáticas	Resultado
Lic. Valerio Soberanis Delcy Delfina	Aplicable
Lic. Gomero Herrera Liz	Aplicable
Mg. Zavaleta Villanueva Moises	Aplicable

Fuente: elaboración propia

4.4.2.1. Confiabilidad del instrumento

Hernández (2017), la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. En este caso se aplicó a 5 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa. Luego se aplicó el Alfa de Cronbach, cuyo resultado determinado indicó el valor de la confiabilidad, el cual de 0,834 lo que quiere decir que el instrumento es aceptable y confiable.

4.5. Plan de análisis

Los datos fueron recogidos a través de la escala de verificación, se analizó mediante procedimientos estadísticos. Sin embargo, para realizar esta parte del proceso. primero se recurrió a la elaboración de una solicitud, la cual fue presentada a la directora de la Institución educativa, en esta solicitud se especificó la participación de los niños pertenecientes al nivel inicial de 4 años. Tras el periodo de espera, por ley, la solicitud fue aceptada.

En segundo término, el instrumento utilizado, fue correctamente validado por el juicio de expertos, quienes aprobaron la aplicación del mismo.

En tercer lugar, se aplicó un Pre Test a los niños, cuyos padres aceptaron que formen parte del estudio, mediante un consentimiento firmado. Posteriormente se

realizaron 12 sesiones mediante las cuales se realizaron actividades enmarcadas en el propósito de la investigación.

Finalmente, se realizó un Post Test, luego de la aplicación de este, se comenzó el procedimiento estadístico, vaciando los datos al programa Microsoft Excel, para luego pasarse al programa estadístico SPSS 25.

Este procedimiento cumplió con estos 4 pasos:

Primero: La información captada durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.

Segundo: Se utilizaron las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente serán organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó la labor.

Tercero: Para una mejor presentación objetiva, se elaboró los cuadros y gráficos estadísticos que permitió contrastar el logro de las hipótesis, con un mejor entendimiento de la información presentada en la discusión de resultados. Cada uno de los gráficos y tablas fueron debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

Cuarto; La prueba de normalidad, fue Shapiro-Wilk, la cual permitió la comparación de datos (entre el Pre Test y el Post Test), obteniendo un resultado congruente. Y para su comprobación, se empleó el estadístico no paramétrico de Wilcoxon

$$W = D^2 / nS^2$$

Donde D es la sumatoria de las diferencias. La hipótesis nula queda descartada si W es menor al “valor crítico”.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 2: *Matriz de consistencia*

Problema	Objetivo	Variables	Hipótesis	Metodología	Población/ Muestra
<p>¿En qué medida la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021?</p>	<p>Determinar si la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.</p> <p>Identificar el nivel de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Lucma, San Marcos, Huari, 2021.</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para desarrollar habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021.</p> <p>Evaluar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021 mediante el post test.</p> <p>Comparar los resultados del post test del nivel de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021.</p>	<p>Variable Independiente: Juegos Lúdicos</p> <p>Variable Dependiente: Habilidades Básicas</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.</p> <p>Hipótesis Estadísticas</p> <p>Hi: La aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.</p> <p>Ho: La aplicación de los Juegos lúdicos no ayuda a mejorar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.</p>	<p>Tipo de la investigación Aplicada</p> <p>Nivel de la investigación Explicativo</p> <p>Diseño de la investigación Pre-Experimental</p> <p>Técnica: Lista de Cotejo</p>	<p>Población Muestral:</p> <p>Está conformada por 14 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.</p>

4.7. Principios éticos

El estudio realizado se sometió a los principios éticos establecidos por la misma Universidad en el Código de Ética para la investigación y dentro de los cuales tenemos; el principio de la protección a las personas, por lo mismo que se protegerá la identidad de los que participaron en la investigación, así como se mantiene en reserva las informaciones recopiladas; un respeto único de los derechos de las personas humanas.

El principio de la libre participación y el derecho de estar informado, se realizó la coordinación con la dirección de la institución educativa, la docente de aula y los padres de familia; los padres dieron la autorización para que sus hijos pueden participar en la investigación.

El principio de justicia, se emitió un juicio razonable, sin hacer los sesgos correspondientes; se informaron los resultados a la docente y padres de familia.

El principio de la integridad científica, se aplicó las buenas prácticas de la investigación, los datos se presentaron tal cual fueron encontradas. (ULADECH, 2021)

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021, a través de un Test Previo.

Tabla 4

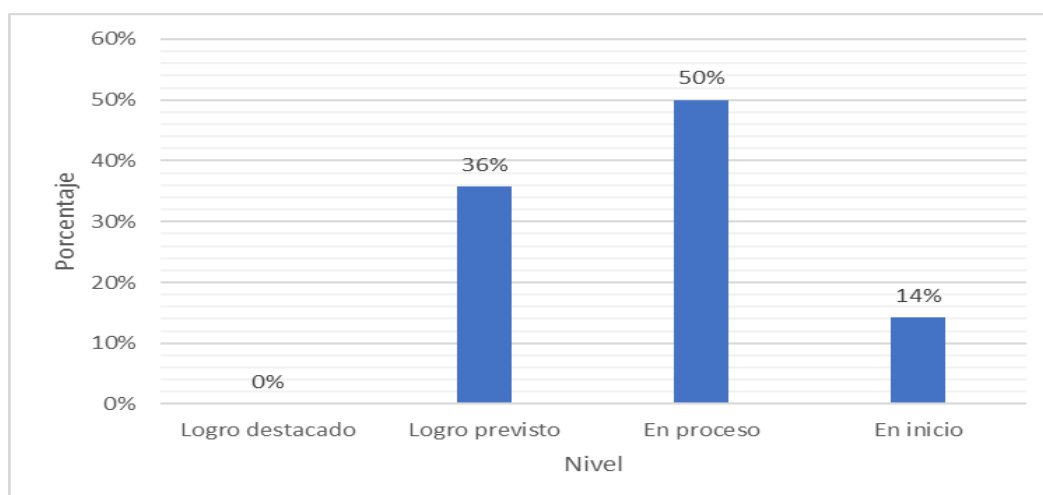
Niveles de desarrollo de las habilidades matemáticas (pre-test)

NIVEL	Ni	%
Logro destacado	0	0%
Logro previsto	5	36%
En proceso	7	50%
En inicio	2	14%
Total	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2021.

Figura 1

Niveles de desarrollo de las habilidades matemáticas (pre-test)



Fuente: Tabla 4.

Con la información recabada al aplicar el test previo, aplicado a los alumnos de preescolar de 4 años, se pudo observar que, el 64% de los preescolares, alcanzaron un nivel catalogado como: En Proceso. A través de estas cifras, se infiere que, los niños muestran falencias consistentes con carencias matemáticas, específicamente en las habilidades cardinales y contables.

5.1.2. Aplicar la estrategia basada en los Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.

Tabla 5

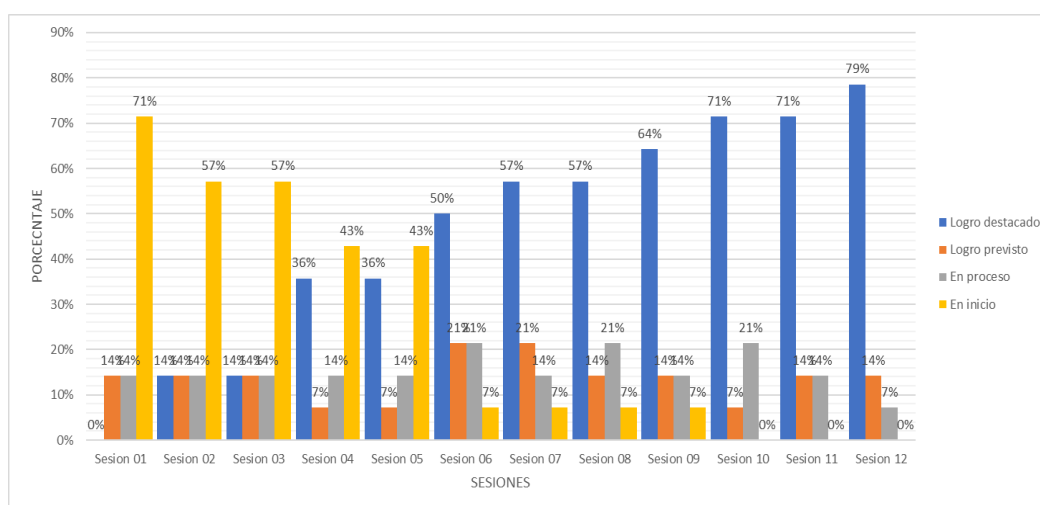
Puntajes de las sesiones aplicadas en la investigación

	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
Logro Destacado	0	0%	2	14%	2	14%	5	36%	5	36%	7	50%	8	57%	8	57%	9	64%	10	71%	10	71%	11	79%
Logro Previsto	2	14%	2	14%	2	14%	1	7%	1	7%	3	21%	3	21%	2	14%	2	14%	1	7%	2	14%	2	14%
En proceso	2	14%	2	14%	2	14%	2	14%	2	14%	3	21%	2	14%	3	21%	2	14%	3	21%	2	14%	1	7%
En Inicio	10	71%	8	57%	8	57%	6	43%	6	43%	1	7%	1	7%	1	7%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2021.

Figura 2

Porcentaje de las sesiones aplicadas en la investigación



Fuente: Tabla 5.

Se observó que en la primera sesión del programa los estudiantes se encontraban en nivel de inicio, representado con un 75%, Tras la aplicación de las técnicas lúdicas, consiguieron obtener un nivel de logro destacado en la última sesión con un 79%, revirtiendo así, la cifra inicial. Por lo que existió una mejora en las dimensiones de: localización, correspondencia, clasificación y seriación.

5.1.3. Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021 post-test.

Tabla 6

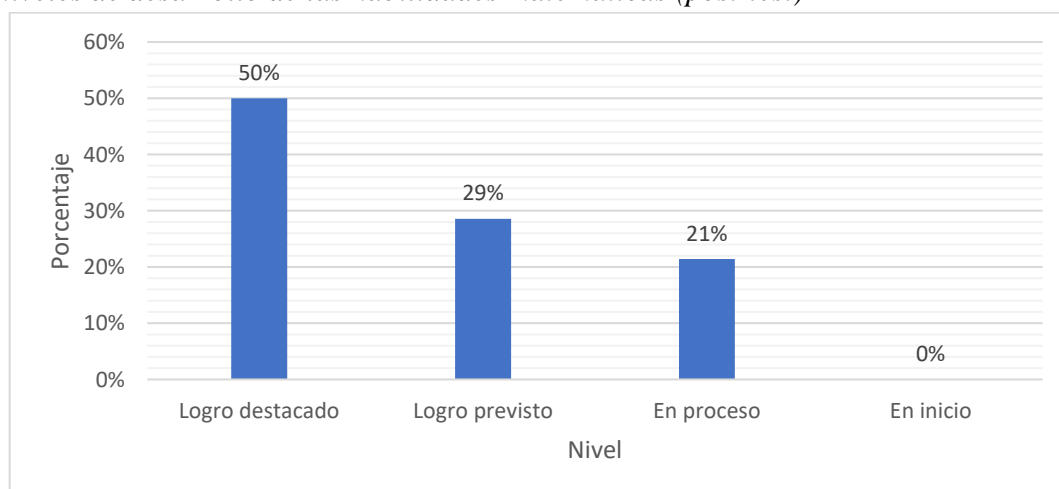
Niveles de desarrollo de las habilidades matemáticas (post-test)

NIVEL	Ni	%
Logro destacado	7	50%
Logro previsto	4	29%
En proceso	3	21%
En inicio	0	0%
Total	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2021.

Figura 3

Niveles de desarrollo de las habilidades matemáticas (post-test)



Fuente: Tabla 6.

Cuando se aplicó el test previo a la muestra conformada por niños de preescolar de 4 años, se pudo notar que el 21% de los niños, obtuvieron una B, es decir, que sus habilidades matemáticas se encontraban En Proceso.

Tabla 7

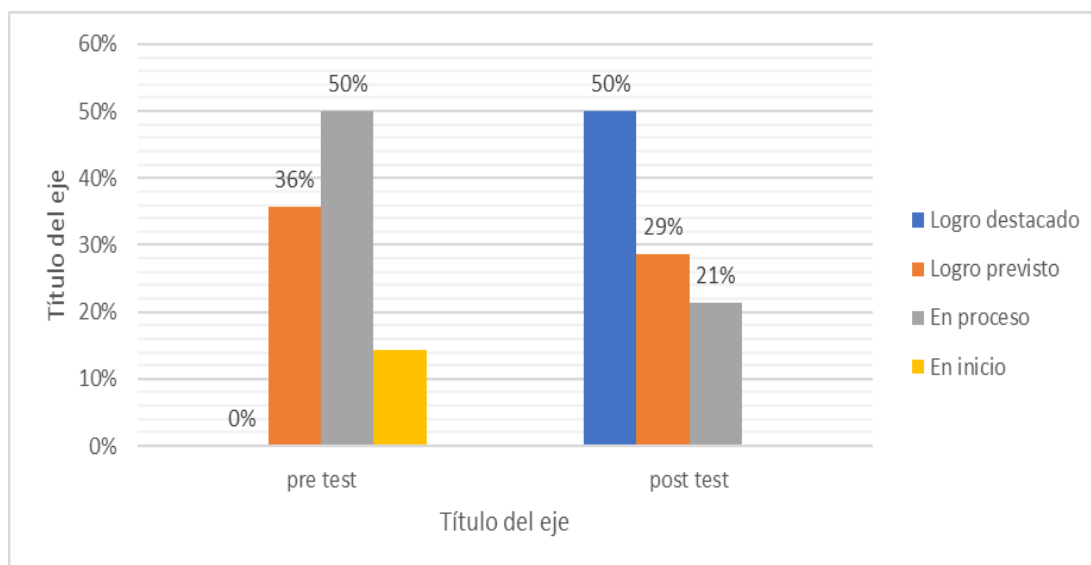
Comparación entre el pre-test y el post-test

NIVEL	Pre-test		Post-test	
	Ni	%	ni	%
Logro destacado	0	0%	7	50%
Logro previsto	5	36%	4	29%
En proceso	7	50%	3	21%
En inicio	2	14%	0	0%
Total	14	100%	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, mayo, 2021

Figura 4

Comparación entre el pre-test y post-test



Fuente: Tabla 7

El contraste del test previo y posterior, son evidentemente notorio, obteniendo un 14% de mejora. Los juegos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades matemáticas, puede notarse en las estadísticas.

5.1.4. Hipótesis: la aplicación de las actividades lúdicas, ayuda a mejorar las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	,888	14	,036

Fuente: SPSS 25, mayo, 2021.

Se realizaron dos pruebas de normalidad, pero consideraremos la de Shapiro-Wilk por la cantidad de datos, y como se puede observar un P valor de ,036 al contrastarlo con el valor de ,05 este dato es menor por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, ya que nuestra base de datos se distribuye de manera normal, con este resultado de la prueba de normalidad podemos concluir que se debe aplicar una prueba no paramétrica.

Tabla 9*Prueba de Wilcoxon: Rangos con signo a Nivel de la Variable Total*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post-test	Rangos negativos	0a	,00	,00
	Rangos positivos	16b	8,50	136,00
Pre-test	Empates	2c		
	Total	14		

Post-test: Habilidades matemáticas básicas < Pretest Habilidades matemáticas básicas.

Post-test: Habilidades matemáticas básicas > Pretest_ Habilidades matemáticas básicas.

Post-test: Habilidades matemáticas básicas = Pretest_ Habilidades matemáticas básicas.

Fuente: SPSS 25, mayo, 2021.

Rango

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post-test	Rangos negativos	0a	.00	.00
	Rangos positivos	12b	6.50	78.00
Pre-test	Empates	2		
Total		14		

Post-test < Pre-test

Post-test > Pre-test

Post-test = Pre-test

Estadísticos de prueba

	Post-test	Pre-test
Z		-3.0632b
Sig. asintótica (bilateral)	.002	

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.

Rangos negativos de base.

Dado que $p < 0,05$; podemos dar por sentado, que la hipótesis nula es rechazada. Al aplicarse el test previo y posterior o pre y post test; podemos llegar a inferir que las actividades lúdicas sí ayudan a los estudiantes, dado que el cambio del estado entre el punto inicial del análisis y el final. Esta estadística obtenida tras las 12 sesiones, es una prueba fehaciente de la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en la educación. En este estudio, demuestra el progreso en cuanto a las habilidades matemáticas. Por lo que se concluye que Los juegos lúdicos producen efectos significativos en la mejora del desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.

5.2. Análisis de resultados

Respecto al objetivo general: Determinar si la aplicación de los Juegos lúdicos ayuda a mejorar el desarrollo las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial. N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021. Para contrastar la hipótesis, se empleó una prueba estadística no paramétrica, llamada Wilcoxon. Con un grado de significancia del 5%, cuya equivalencia sería de 0,05. De acuerdo con la teoría estadística, y después de realizar esta prueba, se llegó a notar, que el nivel de significancia es de 0,002, esto significa que al ser menor a 0,05, ($p < 0,05$) se denota una diferencia consistente y significativa entre el punto inicial de la evaluación al punto final de la evaluación. La aplicación de los juegos, ha resultado ser sumamente efectiva.

Tal como los teóricos lo planteaban: En la metodología de la enseñanza, se requiere variación y diversión. La aplicación de los juegos lúdicos, es, sin duda alguna, un aporte para el aprendizaje significativo. La estadística mundial que sugiere que nuestro país está entre los últimos en esta y otras materias importantes, denota la falta de aplicación de principios metodológicos en la enseñanza, que, de ser aplicados eficientemente, ayudarían al desarrollo intelectual de las generaciones. Inclusive, podría revertir el panorama educativo en el que nos encontramos.

Rojas (2017) señalaba en su trabajo: El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en niños de educación inicial de 5 años, en una I.E.P. del distrito de Castilla, Piura, destaca la importancia de las actividades lúdicas. desarrollar la matemática y concluye que el programa basado en juegos didácticos, pasó de -5.065 a - 5,895. Por otro lado, vemos que $P=0.00 < \alpha = 0.05$, esto nos dice que hubo aprendizaje, y que este fue facilitado por el uso de juegos lúdicos. Silva,

por su parte, indicó que el juego es una actividad que es y debe ser voluntaria, sin ningún tipo de coerción. Esta flexibilidad, permitirá (y en el caso de estas investigaciones, permitió) que haya participación y aprendizaje significativo en el proceso. Gallego, Vargas, Peláez y Arroyave (2020), concuerdan con Bustamante, al decir que el aprendizaje significativo en las matemáticas es aquel aprendizaje más completo y que se desarrolla a partir de vivencias cotidianas.

Los juegos lúdicos deben tener una participación voluntaria, ya que, de ser una actividad obligatoria, se causaría el efecto contrario. De por sí, vimos que, por generaciones, las matemáticas se han convertido en sinónimo de dificultad e incomodidad debido a que el alumno ha pasado por momentos vergonzosos durante clases. Pasando, además por momentos de presión para participar de una actividad que no desea.

El arte de la enseñanza involucra la generación de la participación voluntaria, generando así, un interés genuino por parte de los estudiantes por aprender de modo didáctico y estimulándolos a seguir ese mismo derrotero a lo largo de su trayectoria académica.

Ahora bien, con respecto al objetivo específico 1: Identificar el nivel de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la I.E..I de Lucma, San Marcos, Huari, 2021. Por medio del pre test, se identificó que los niños poseían dificultades de aprendizaje, en especial en las matemáticas. La mitad de los niños mostró esas dificultades (representado con un 50%) y el otro 50%, manifestó estar En Proceso. Esta es una radiografía de la realidad escolar. En especial, en comunidades que no poseen las herramientas que faciliten el aprendizaje. Donde la

limitación presupuestal afecta el aprendizaje por medio de herramientas y métodos didácticos por la carencia de materiales.

De acuerdo con los antecedentes, la habilidad numérica de los niños del estudio aplicado por Castro (2020), mostraba grandes problemas para relacionar conceptos y nociones numéricas; no obstante, estas fueron superadas, mediante los juegos, dado que logró determinar que la práctica de las actividades lúdicas si fortalecen el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes. Por su parte, el Ministerio de Educación del Perú (2015), señalaba que todo en la vida, tenía que ver con las habilidades matemáticas. Y que estas habilidades son realmente útiles y aplicables en el día a día, tal como Ferrer ratifica. La importancia de contar con las herramientas adecuadas, conseguirá de la noche a la mañana, requerirá del esfuerzo conjunto entre: autoridades, docentes, padres y la comunidad.

Sin embargo, el futuro del país radica en los niños, su educación merece todo el interés y los recursos materiales e intelectuales necesarios, así, como la voluntad, actualización y creatividad de los docentes.

Respecto al objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021. Los resultados denotaron que el juego ayuda a los niños a fortalecer sus habilidades matemáticas. Esto se vio reflejado a partir de la sesión 8, y para la 10, la mejora comenzó a hacerse más notoria. Vizconde (2018), estudió a niños de 5 años y pudo notar un progreso consistente y ascendente a lo largo de las sesiones de aprendizaje.

El juego forma parte de la vida natural de los niños, si ellos reciben los estímulos adecuados, el aprendizaje será mucho más eficiente. Su habilidad creativa

para proponer juegos, también se verá afectada positivamente. Según la secuencia lógica de los hechos, los mismos niños, cada vez que tengan las posibilidades, propondrán nuevos juegos, o variantes más retadoras que irán superando.

Naturalmente se generará una competencia entre pares que resultaría ser beneficiosa si se orienta de manera adecuada. En este punto, interviene también, la vigilancia docente para monitorear, corregir, instruir y orientar.

Respecto al objetivo específico 3: Evaluar el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021 Mediante el post test. Pudo notarse que el 50% había conseguido un Logro Destacado, gracias a la aplicación de los métodos lúdicos. Ramírez (2019), en su estudio: los Juegos Lúdicos como Recurso para Desarrollar la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de Cinco Años de la Institución Educativa N° 1177 La Pedrera, Distrito de Piscuyacu, Provincia de Huallaga, Departamento De San Martín-2019, indicaba un resultado favorable en el post test, mostrando diferencias sustanciales en la aplicación del test inicial, esto se debe a las estrategias metodológicas, en especial aquellas que tengan que ver con los juegos. Ferrero (2019), manifiesta que las actividades lúdicas, permiten al estudiante, por más pequeño que sea, construir sus saberes y conocimientos. Para ello, echarán mano de la experimentación, la exploración, la investigación, entre otros procesos que resulten ser determinantes. Tanto la habilidad mental como la física, se nutren al aplicarse los juegos, allí radica la integralidad del principio. Tanto el punto inicial como el final del proceso muestra un contraste, corroborando así la efectividad que tienen los juegos. La evaluación para medir el rendimiento, es necesaria. No obstante, hay que notar que esta evaluación debe ser presentada con tacto, para que

los niños de la etapa preescolar no le teman, sino lo vean como una forma de probarse a sí mismos y superarse cada vez. Esta herramienta tan necesaria puede convertirse en negativa si el enfoque se aborda de la manera incorrecta. En la actualidad, la palabra “evaluación” es grandemente temida. Por ello, solo mencionarla genera ansiedad y estrés en los niños. Pero si la evaluación es aplicada de modo amigable, es posible que, por el resto de la vida escolar, el alumno no vea a la evaluación como una enemiga, sino como una aliada de su aprendizaje.

Respecto al objetivo específico 4: Comparar los resultados del post test del nivel de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021 en el pre y post test. Al realizarse un contraste con los resultados del pre test y el post test. Se observó que el 50% de los alumnos habían mejorado gradual y consistentemente sus habilidades. La estrategia lúdica, consiguió que estos resultados fuesen posible. Estadísticamente, hubo un 20% de mejora. Gamboa (2014) decía, por su parte que los juegos, mejoran el proceso de aprendizaje. Y, en efecto, por teoría, sabemos que el aprendizaje de los niños en esta etapa inicial de su formación, requiere grandemente de los juegos y diversas actividades. El Ministerio de Educación (2015) lo ratifica. En cuanto al rendimiento, este mejoró considerablemente. Este estudio, tuvo un tiempo determinado; no obstante, si este se aplicara en todo el año lectivo, los resultados serían realmente favorecedores para la educación de la muestra en cuestión. Su replicabilidad, también favorecería grandemente a otras comunidades.

La etapa preescolar es clave para el futuro académico, las impresiones que los niños tomen, los seguirán en los siguientes niveles escolarizados.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

Se determinó que la aplicación de los Juegos Lúdicos ayuda a que las habilidades de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021, mejore significativamente. Después de realizar la prueba estadística existió un nivel de significancia de ,002 el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$), que, de acuerdo con la teoría estadística, permite que la hipótesis nula sea rechazada, aceptando así, la hipótesis alterna. Los juegos lúdicos producen efectos significativos en la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021. El progreso de los estudiantes a lo largo de las sesiones y demostrado con el pre y post test, corroboran esta premisa.

Se Identificó el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021. El 64% de los estudiantes, mostraba tener dificultades en su aprendizaje de matemáticas. Los conocimientos y habilidades para contar y tener nociones de cardinalidad.

Aplicada la estrategia basada en los Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021, se observó, que, en la primera sesión del programa, el 75% de los estudiantes se encontraban en nivel de Inicio, lo que mostraba las falencias existentes. No obstante, fueron mejorando a través de la

aplicación de las sesiones, por lo que finalmente el 79% llegó a mostrarse destacados en aquellas habilidades, que, en un inicio carecían. Esto demuestra categóricamente que la hipótesis planteada en esta investigación es cierta.

Se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021, por medio del Post Test. A través de la aplicación del estudio, se pudo observar que ninguno de los niños del estudio formaba parte de la estadística más baja; no obstante, los niños muestran deficiencias en sus habilidades matemáticas para contar y establecer la cardinalidad. Resaltando, que estos conceptos son sumamente básicos para la formación académica y, tal como lo manifestó el Ministerio de Educación del Perú, para la vida misma. Sin embargo, la aplicación de estrategias lúdicas favorece el aprendizaje significativo de estos conocimientos. Y, que la constancia en la enseñanza-aprendizaje, permitiría el incremento de dichas habilidades.

Se compararon los resultados del post test del nivel de las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma, San Marcos, Huari, 2021. La mitad de los estudiantes de esta investigación, consiguió mejorar sus evaluaciones iniciales. Esto denota una mejora considerable y consistente con la teoría e hipótesis. La aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza, puede causar una diferencia sustancial en el desarrollo del aprendizaje de los niños.

6.2. Recomendaciones

a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

Realizar estudios pre experimentales sobre las variables juegos lúdicos y habilidades matemáticas básicas con el fin de conocer la intervención pedagógica de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades matemáticas básicas.

b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Sugerimos al director de la Institución Educativa que muestren los hallazgos de la investigación, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje de juegos lúdicos, que fomente las posibilidades de desarrollar las habilidades matemáticas básicas.

c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

Propiciar la participación de los estudiantes de la carrera de educación en la generación de taller de reflexión en torno a los juegos lúdicos para la mejora de las habilidades matemáticas básicas.

Referencias bibliográficas

Aguilar, R.A. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños del Nivel Inicial* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional UNH. Recuperado de:

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ab3b909b-8dc4-4cde-a942-e989ab6ceaf2/content>

Aparicio, K (2019) *Los juegos lúdicos y el proceso de aprendizaje de la matemática en los estudiantes de 4° bachillerato del instituto tecnológico por cooperativa de estanzuela*. Recuperado de:

<https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/2198#:~:text=Los%20juegos%20l%C3%BAdicos%20se%20consideran,investigaci%C3%B3n%20ha%20tenido%20como%20objetivo>

Ausbel, D. (1980) *Una alternativa didáctica a la educación en matemáticas*.

Recuperado de:

<https://www.brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/view/19068>

Ayala, L (2018) *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la institución educativa inicial n° 669 satipo-2018*. Universidad Católica los Angeles de Chimbote. Tesis para Optar el Título de Licenciamiento. Recuperado de:

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/2548>

Caál, G (2018). *Influencia de la implementación de recursos lúdicos manipulables sobre la motivación intrínseca para el aprendizaje de la matemática*. Universidad Rafael Landívar. Zacapa, Colombia. Tesis de pre

grado. Recuperado de:

<http://biblio3.url.edu.gt/publijrCIFUENTE/TESIS/2018/05/86/Caal-Jorge.pdf>

Caba C. (2004) *La investigación educativa y la construcción del saber*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>

Calero Pérez, M. (2005). *Educación jugando*. Lima, Perú: Editorial El Comercio S.A Recuperado de: <https://archivo.elcomercio.pe/especial/vivetranquilo/mi-familia/video-7-maneras-incentivar-creatividad-ninos-noticia-1993758>

Castillo, W. (2015) *La comprensión de lectura y su relación con la resolución de problemas*. Recuperado de: <http://revistas.unap.edu.pe/epg/index.php/investigaciones/article/view/895>

Castro, G (2020) *Influencia de material lúdico en el aprendizaje de ecuaciones de primer grado con estudiantes de primero del instituto nacional de educación básica del municipio de chinique*. Universidad Rafael Landívar. Zacapa, Colombia. Tesis de pregrado.

Castro, M. (2003) *Cómo hacer un proyecto de investigación*. (1°. Ed.) Caracas. Panapo.

Céspedes, R. (2003). *Cambio de mentalidad en la educación*. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/raul-cespedes-transformacion-educacion-cambio-mentalidad-profesorado/>

Clapearede, E. (1969) *Nexos históricos entre la psicología y la pedagogía latinoamericana en la experimentación*. París. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5475196>

Colegio Chimalistac (2019). *10 actividades y juegos de matemáticas para niños de preescolar*. Publicado el 14 de octubre del 2019. Recuperado de:

<https://blog.ecagrupoeducativo.mx/chimalistac/10-actividades-y-juegos-de-matematicas-para-ninos-en-preescolar>

Colegio Chimalistac. *10 actividades y juegos de matemáticas para niños de preescolar.*

Octubre, 2019. Recuperado de:

<https://blog.ecagrupoeducativo.mx/chimalistac/10-actividades-y-juegos-de-matematicas-para-ninos-en-preescolar>

Condemarín, M. Goróstegui, M. Chadwick, M. Milicic, N. (2016) *Madurez escolar.* Ediciones UC.

Correa, D. (2020). *Juegos matemáticos en el aprendizaje de niños del nivel inicial:*

Revisión Sistemática. Universidad César Vallejo. Perú. Recuperado de:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57900/Correa_CDC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cuenca, R (2018) *Influencia de la estrategia metodológica basado en juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la I. E. César vallejo mendoza de yauya – Áncash – 2018.* Universidad Nacional del Santa, Título para optar el grado de Maestría. *de la I. E. E. N° 676 san martin de porras- amay* Universidad Nacional Jose Faustino Sánchez Carrión, Título para optar el grado de licenciatura.

Díaz, H (2018) *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 2033 virgen de la puerta puente ochape cascas 2018.* Universidad Católica los Angeles de Chimbote. Tesis para Optar el Título de Licenciamiento.

Escuelas Vocales (2020). *La importancia de las matemáticas en la primera infancia*.

Publicado el 1 de septiembre del 2020. Recuperado de:

<http://www.escuelalasalvocales.cl/la-importancia-de-las-matematicas-en-la-primera-infancia/>

Fernández, P. (2018) *Las Matemáticas y el aprendizaje basado en el juego*. Facultad de Educación de Segovia. España. Recuperado de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30491/TFG-B%201114.pdf;jsessionid=0E64835043EA12C69B4D86F10961C3AF?sequence=1>

Ferrero, E. (1991) *Claves de la educación inicial*. Recuperado de:

https://www.academia.edu/42119552/Sar1%C3%A9_P_coord_2019_Serie_Claves_de_Educaci%C3%B3n_Inicial_Proyecto_Fortalecimiento_de_la_Educaci%C3%B3n_Inicial_Pensar_las_pr%C3%A1cticas_para_actuar_sobre_ellas_Direcci%C3%B3n_de_Nivel_Inicial_Consejo_General_de_Educaci%C3%B3n_Provincia_de_Entre_R%C3%ADos_Cuaderno_4

Ferrero, I. (1991). *El Ser humano como objeto de la educación*. Recuperado de:

<https://www.ugr.es/~fjirios/pce/media/1-EducacionHecho.pdf>

Flores, P. Godino, J. Batanero, C.(1999) *El análisis didáctico del contenido matemático como recurso en la formación de profesores de matemáticas*.

Recuperado de: <https://www.researchgate.net/profile/Carmen-Batanero/publication/237274027>

Gairín, J. Muñoz D. (2006) *Un reto en educación*. Universidad de La Rioja. Rioja.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=53194>

Gallego, A., Vargas, E., Peláez, O., Arroyave, L., Rodríguez, L. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia*. Infancias Imágenes, 19(2). España.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7825982.pdf>

Gamboa, A. (2014) *Relación entre la dimensión afectiva y el aprendizaje de las matemáticas*. Revista electrónica educare. 18(2). 117-139.

García, A., Llull, J. (2009) *Teorías del juego como recurso educativo*. Recuperado de:

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Giarrizo, A. (2020) *Relaciones espaciales y cuerpos geométricos: Resolución de problemas matemáticos en el nivel inicial*. Noveduc. Vol. 103. Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=SmQWEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Giarrizo+matem%C3%A1ticas&ots=K3t-6ifiuk&sig=8RbJwBaGppEh6c6vht5f-7pqnn0>

Hernández, F. Vëlez, M. (2004) *Habilidades gerenciales de los directores de las instituciones educativas*. Recuperado de:

http://bibliorepo.umce.cl/libros_electronicos/general/gen_16.pdf#page=46

Hoard, M. K., Bailey, D. H., Geary, D. C. (2013) *Adolescents functional numeracy is predicted by their school entry number system knowledge*.

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Con el juego, los niños y las niñas aprenden a convivir*. Recuperado de: <https://ne->

[np.facebook.com/272022672861522/photos/con-el-juego-los-ni%C3%B1os-y-las-ni%C3%B1as-aprenden-a-convivir-respetuosamente-el-juego-/1132448703485577/](https://ne-np.facebook.com/272022672861522/photos/con-el-juego-los-ni%C3%B1os-y-las-ni%C3%B1as-aprenden-a-convivir-respetuosamente-el-juego-/1132448703485577/)

- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., Camargo, G. (2016) *El juego como método de aprendizaje. Nodos y Nudos*. Recuperado de:
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244>
- Otero, R. (2021) *La educación Inicial en el Perú*. ANGP. Recuperado de:
<https://angp.pe/2021/05/13/la-educacion-inicial-en-el-peru/>
- Perez, G (2019) “*Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la institución pública cleofé arévalo del águila distrito de la banda de shilcayo*”.
 Universidad Cesar Vallejo, Título para optar el Grado de Maestría.
 Recuperado de:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28777#:~:text=El%20nive%20de%20desarrollo%20de,obtuvo%20en%20nivel%20de%20logro>
- Piaget, J. (1981). *Lo posible, lo imposible y lo necesario: las investigaciones en curso o proyectadas en en Centro Internacional de Epistemología Genética*. París.
 Recuperado de:
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02103702.1981.10821905>
- Piaget, J. (1997) *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica. Recuperado de:.
<https://www.casadellibro.com/libro-la-psicologia-de-la-inteligencia/9788474239805/664503>
- Pimm, D. (1990) *El lenguaje matemático en el aula*. Ediciones Morata. VOL. 15.
 Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=f6Pjwz9ICKMC&oi=fnd&pg=PA11&dq=pimm+1990+lenguaje+matem%C3%A1tico&ots=kg8p3Li7By&sig=-69DJGCX78XSuebzfrqrHahERxY>

Pozo, E.L. (2020). *Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años* [Tesis de licenciamiento, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35336/Pozo_LI_F

Pugmire, M. C. (1996). *El juego espontáneo: El Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=79840>

Ramírez, D (2019) “*Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 la pedrera, distrito de piscuyacu, provincia de huallaga, departamento de san martin-2019*”. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Título para Optar el Grado de Licenciatura. Recuperado de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16531>

Reyes - Vélez, P. (2017) *El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación*. Polo del conocimiento 2(4) 198-202. Recuperado de: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/259>

Richard, E., Zapata, D. (2021) *El Círculo lógico de la investigación científica*. Ecuador. Interconectando saberes. (11). Recuperado de: https://scholar.google.com.pe/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=zapata+2006+metodolog%C3%ADa+cient%C3%ADfica&btnG=#d=gs_cit&t=1673878719851&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3Am7LiBadVS3gJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D8%26hl%3Des

- Riofrio, E. (2020). *3 juegos didácticos para enseñar matemáticas a los niños*. Noticias de la Universidad Técnica Particular de Loja. Ecuador. Publicado el 18 de marzo del 2020. Recuperado de: <https://noticias.utpl.edu.ec/3-juegos-didacticos-para-ensenar-matematicas-a-los-ninos>
- Rojas, K (2019). “Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años. Universidad Rafael Landívar. Zacapa, Colombia. Tesis de pre grado. Recuperado de: <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3592>
- Sánchez, G. R. (2015) *Atribución de motivación de logro y rendimiento académico en matemática*. Recuperado de: <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/124>
- Schiller C. (2002). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Recuperado de: https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/7709/schiller-con-tapas.pdf
- Siegenthaler, R., Casas. A., Mercader, J., y Herrero, M. (2017). *Habilidades matemáticas iniciales y dificultades matemáticas persistentes*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6305357>
- UB. Edu (s/f) *Pruebas estadísticas*. Recuperado de: http://www.ub.edu/aplica_infor/spss/cap5-6.htm
- Viera, E & Calle, M (2019) “Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática, en los alumnos de 2º grado de la institución educativa “Señor de la divina misericordia”, Sullana-Piura – 2019”. Universidad Nacional de Piura, Título para optar el grado de licenciatura. Recuperado de: <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/2198#:~:text=Se%20concluy%C3>

[%B3%20aceptando%20la%20hip%C3%B3tesis,Misericordia%E2%80%9D%2C%20Sullana%E2%80%93%202019.](#)

Villafuerte, H. (2018). *Efecto del juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años*. tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. Recuperado de:

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22476>

Vygotsky, L. S. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo. Recuperado de:

<https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

Vizconde, J. (2016). *Los Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga, Huarmey, Áncash 2016*. Recuperado de:

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/4447>

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 Institución Educativa Inicial Machcas n° 086, chavín de huantar – huari, 2018*”. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Título para optar el grado de licenciatura. Recuperado de:

Yauri, J. (2017) *Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Machacas N°086, Chavín de Huantar. Huari, 2018*. Recuperado de:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5682>

Zapata, C. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas*.

Recuperado de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/479>

Anexos

Anexo: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

1. **Título del proyecto de investigación:** Juegos Lúdicos para desarrollar las Habilidades Matemáticas Básicas ni niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.
2. **Instrumento:** Lista de cotejos
3. **FINALIDAD:** El siguiente instrumento tiene como objetivo determinar si los juegos lúdicos ayudan a las habilidades matemáticas básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021.
4. **DATOS GERNERALES:**

DEL INVESTIGADOR(A)

Nombre y Apellidos: Liseth Jessenia Morales Padilla

Escuela: Educación Inicial

Ciclo: VII

Semestre: 2021 - 02

DE LA INSTITUCION:

Nombre: Institución Educativa Inicial N°111 LUCMA

VARIABLE 1: JUEGO LÚDICOS		ESCALA		
		0 NUNCA	1 AVECES	2 SIEMPRE
Dimensión 1: FIGURAS GEOMÉTRICAS				
1	Clasifica a las figuras geométricas según su color.			
2	Agrupar a las figuras geométricas por su forma.			

3	Menciona a las figuras geométricas			
Dimensión 2: RECORDANDO COSAS				
1	Observa e identifica la posición de cada objeto			
2	Ordena según la secuencia mostrada.			
3	Sigue la secuencia mencionando los números que continúan.			
4	Une las piezas de una imagen observada			
Dimensión 3: NÚMEROS Y CUENTAS				
1	Escribe el número correspondiente según la cantidad de objetos			
2	Cuenta e identifica la cantidad de objetos			
3	Identifica y une la cantidad de objetos con su número correspondiente.			

VARIABLE 2: HABILIDADES MATEMÁTICAS		ESCALA		
		0 NUNCA	1 AVECES	2 AVECES
Dimensión 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD				
1	Utiliza cuantificadores Muchos – Pocos			
2	Selecciona agrupa objetos por su color			
3	Agrupar objetos según su tamaño			
4	Distingue formas y selecciona			
5	Identifica mencionando pesa más que - menos que			
Dimensión 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				

1	Identifica sus lateralidades derechas – izquierda.			
2	Reconoce al objeto que se encuentra cerca - lejos			
3	Identifica objetos y compara su tamaño			
4	Distingue la imagen según su forma			
5	Identifica cual es más largo y más corto			

ESCALA	VALORES
Nunca	0
A Veces	1
Siempre	2

NIVELES	RANGO
Logro Previsto	16 - 20
En Proceso	11 - 15
En Inicio	0 - 10

Evidencias de validación de Instrumento

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

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante: VALERIO SOBERANIS Delcy Delfina

Grado Académico: Licenciada

Profesión: Docente de Educación Inicial

Institución donde labora: I.E N° 500 Nueva esperanza

Cargo que desempeña: Directora

Denominación del instrumento: Juegos Lúdicos / Habilidades Matemáticas

Autor del instrumento: Liseth Jessenia Morales Padilla

Carrera: Educación Inicial

VALIDACIÓN:

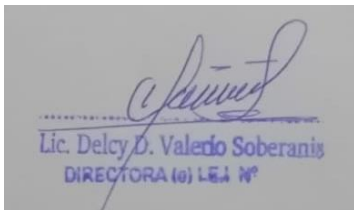
Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° 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	
Dimensión 1: Figuras Geométricas							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2: Recordando Cosas							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3: Números y Cuentas							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° 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	
Dimensión 1: Resuelve Problemas de Cantidad							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
Dimensión 2: Resuelve Problemas De Forma, Movimiento y Localización							
6	x		x		x		
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Lic. Delcy D. Valerio Soberanis
DIRECTORA (a) LEJ N°

Firma

Apellidos y Nombres del experto: VALERIO SOBERANIS Delcy Delfina.
DNI N° 15764392

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante: GOMERO HERRERA Liz

Grado Académico: Licenciada

Profesión: Docente de Educación Inicial

Institución donde labora: Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Pomabamba

Cargo que desempeña: Docente

Denominación del instrumento: Juegos Lúdicos / Habilidades Matemáticas

Autor del instrumento: Liseth Jessenia Morales Padilla

Carrera: Educación Inicial

VALIDACIÓN:

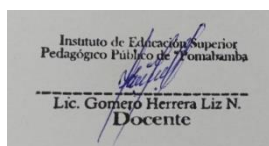
Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° 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	
Dimensión 1: Figuras Geométricas							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2: Recordando Cosas							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3: Números y Cuentas							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° 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	
Dimensión 1: Resuelve Problemas de Cantidad							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
Dimensión 2: Resuelve Problemas De Forma, Movimiento y Localización							
6	x		x		x		
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Instituto de Educación Superior
Pedagógico Público de Fomabamba
Lic. Gomero Herrera Liz N.
Docente

Firma

Apellidos y Nombres del experto: GOMERO HERRERA Liz.

DNI N° 45297277

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante: ZVALETA VILLANUEVA Moises

Grado Académico: Licenciado

Profesión: Docente de Educación Inicial

Institución donde labora: Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Pomabamba

Cargo que desempeña: Docente

Denominación del instrumento: Juegos Lúdicos / Habilidades Matemáticas

Autor del instrumento: Liseth Jessenia Morales Padilla

Carrera: Educación Inicial

VALIDACIÓN:

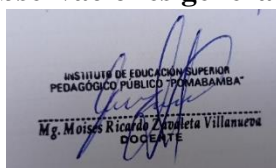
Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° 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	
Dimensión 1: Figuras Geométricas							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2: Recordando Cosas							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3: Numeros y Cuentas							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° 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	
Dimensión 1: Resuelve Problemas de Cantidad							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
Dimensión 2: Resuelve Problemas De Forma, Movimiento y Localización							
6	x		x		x		
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto: ZA VALETA VILLANUEVA Moises Ricardo
DNI N° 32603962

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

Evidencias de trámite de recolección de datos



Huaraz, 02 de setiembre del 2022

CARTAN°234-2022-ULADECH CATÓLICA – FILIAL HUARAZ C/HZ

Lic. Lis Miriam Morales Padilla

DIRECTORA DE LA I. E. I 111 – LUCMA, SAN MARCOS, HUARI.

Asunto: Solicito autorización para desarrollo de proyecto de investigación, del estudiante de la Uladech Católica Filial Huaraz.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted, para hacerle llegar el cordial saludo de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote" - Filial Huaraz:

*Deseo poner en su conocimiento que un aspecto importante en la formación profesional de nuestros estudiantes comprende a la realización de su proyecto de investigación; por ello acudo a su representada para solicitarle se sirva autorizar al portador: **Srta. Liseth Jessenia Morales Padilla**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, para que realice la aplicación de instrumentos de investigación y recolección de información para el desarrollo de su proyecto de investigación denominado **"JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. I 111 – LUCMA, SAN MARCOS, HUARI, 2021"**, durante el presente año. Agradeciéndole por su apoyo y aporte en la formación académica de los jóvenes, me suscribo de Usted.*

Atentamente;



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
DE CHIMBOTE
Dra. Gisela Benites Pachterres
COORDINADORA DE FILIALES A NIVEL NACIONAL



Miriam Padilla Lis Miriam
DNE SP 48746142
DIRECTORA

Pje. Llanganuco N°2061, Picup, Independencia, Huaraz – Coordinación General – 942149662
943036700

Correo Corporativo: slazarod@uladech.edu.pe
Página Oficial - www.uladech.edu.pe

La ejecución del proyecto se desarrolló en el año 2021, por motivos de pérdida de la carta se solicitó uno nuevo en el 2022

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: **JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS BÁSICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°111 LUCMA - SAN MARCOS, HUARI, 2021**

Investigador (a): Liseth Jessenia Morales Padilla

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos Lúdicos para desarrollar las Habilidades Matemáticas Básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°111 Lucma - San Marcos, Huari, 2021 Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Con el objetivo de: Mejorar el desarrollo en el área de matemáticas en los niños de 4 años del nivel inicial, a través de juegos lúdicos al mismo tiempo favorecerá a que aprendan de manera positiva y ayudará al niño en su desempeño de manera libre.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente:

Sesiones de aprendizajes para mejorar el desarrollo de habilidades matemáticas, con una duración de 45 minutos durante 12 días, y se aplicará un instrumento para observar las mejoras. Durante el desarrollo de la Investigación el niño(a) no estará expuesto a ningún riesgo.

Beneficios:

Las sesiones de juegos permitirán que el niño(a) mejore su en las habilidades matemáticas básicas para fortalecer su aprendizaje mediante juegos lúdicos.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 926400117, correo liseth06_mp@hotmail.com

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
DNI

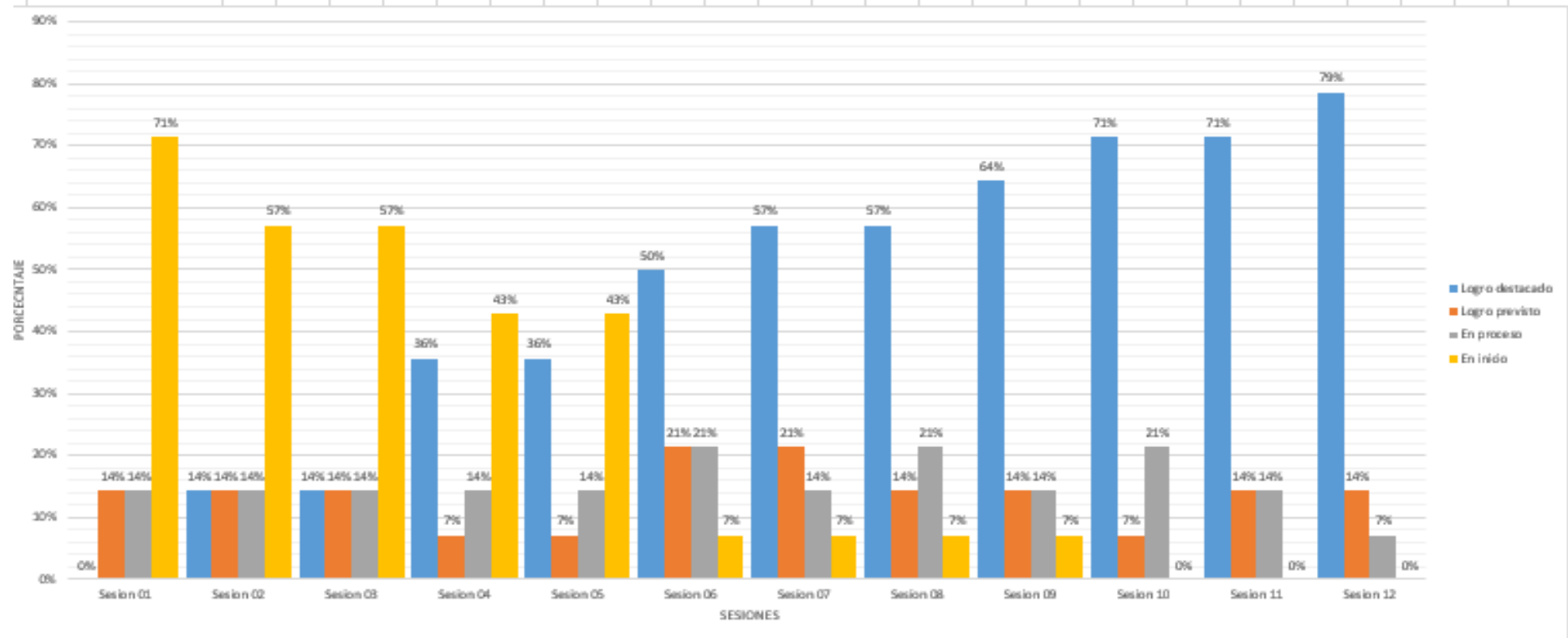
Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

Pantallazos de la tabulación de los datos

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA
	Sesion 01	Sesion 02	Sesion 03	Sesion 04	Sesion 05	Sesion 06	Sesion 07	Sesion 08	Sesion 09	Sesion 10	Sesion 11	Sesion 12													
NIVEL	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	
Logro destacado	0	0%	2	14%	2	14%	5	36%	5	36%	7	50%	8	57%	8	57%	9	64%	10	71%	10	71%	11	79%	
Logro previsto	2	14%	2	14%	2	14%	1	7%	1	7%	3	21%	3	21%	2	14%	2	14%	1	7%	2	14%	2	14%	
En proceso	2	14%	2	14%	2	14%	2	14%	2	14%	3	21%	2	14%	3	21%	2	14%	3	21%	2	14%	1	7%	
En inicio	10	71%	8	57%	8	57%	6	43%	6	43%	1	7%	1	7%	1	7%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	
TOTAL	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	14	100%	



Sesiones

SESION DE APRENDIZAJE N°1

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 – Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: Clasifica a las figuras geométricas según su color	
Propósito de la Sesión: identificar las figuras geométricas básicas según el color	
Actividad N° 1	
Fecha: 04/04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización La docente realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Qué forma tendrá la puerta y de qué color es?, ¿Qué color es la mesa a que figura geométrica se parecerá?,</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente pinta en el suelo del salón figuras geométricas con distintos colores, luego les pide a los niños que se levanten de sus sillas y caminen sobre ellos:</p> <p>Saberes previos</p>		

	<p>Luego preguntamos: ¿sobre qué están caminando?, ¿Qué objeto de su entorno se parece a esta figura?, ¿alguna de estas figuras se parecerá a su cuaderno?</p> <p>Propósito y organización Los niños identifican las figuras geométricas básicas según el color</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia invitándolos a participar permanentemente de la clase, la docente invita a los niños a sentarse muy cómodamente, Luego se les cuenta una adivinanza sobre “Las Figuras Geométricas”. Anexo 1 No tengo 3 lados Y tampoco tengo curvas Mis lados son iguales y Mis líneas son rectas ¿Quién soy? Luego la docente le comenta que realizaran un juego para aprender más sobre las figuras geométricas y seleccionarlos por colores. Usando bloques lógicos de colores (Anexo 2) buscan y clasifican los que son círculos, a pedido de la docente juegan con él, lo levantan, colocan en la frente, lo sostienen y pegan en la pizarra y le les pide que busquen y señalan objetos parecidos en el aula Ya para finalizar se les entrega una hoja de trabajo (Anexo 3) a los niños en el cual tienen que pegar las figuras según el color que corresponde. Luego la docente presenta la figura del cuadrado y se les pide a todos contar los lados y mencionar de qué color es. Al finalizar se realiza un pequeño juego en el que la docente dibuja en la pizarra al cuadrado y rectángulo , a los niños se les da bloques lógicos en el cual tienen que seleccionar todos los cuadrados y colocarlos en sus tapers según los colores correspondientes</p>		

CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿les gusto la actividad de conocer las figuras geométricas y clasificarlos por color?, ¿que aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar?		
---------------	--	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 Lucma	
Grado: 5	Sección: única
Título de la sesión: Me divierto jugando con las figuras geométricas	
Propósito de la Sesión: los niños reconocen las figuras geométricas	
Actividad N° 2	
Fecha: 06/04/2022	Tiempo: 45
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunicar su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establecer relaciones, entre las formas de objetos que están en su entorno y los cuerpos geométricos que conoce, utilizando material concreto	Lista de Cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización La maestra realiza las siguientes preguntas a los niños, ¿qué forma tendrá el reloj? ¿Qué forma tendrá la mesa? ¿qué forma tiene sus cuadernos?</p> <p>Motivación, interés e incentivo La maestra muestra a los niños un sobre sorpresa el cual contiene una adivinanza: Hoy Salí a pasear como soy todo redondo, me puse a rodar. ¿Quién soy?</p> <p>Saberes previos Preguntamos ¿Qué objetos tienen la forma redonda?, ¿las monedas serán de forma redonda?</p> <p>Propósito y organización los niños reconocen las figuras geométricas</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia invitándolos a participar permanentemente de la clase, la maestra invita a los niños a sentarse muy cómodamente, Luego se les cuenta un cuento sobre “Las Figuras Geométricas” Se dialoga con los niños sobre las figuras geométricas y les mencionamos que en cualquier lugar que vayamos podemos ver que hay diferentes formas geométricas escondidas y preguntamos ¿Qué hacer para reconocer? La maestra pide a los niños que busquen en los distintos espacios de su casa las figuras geométricas escondidas en su alrededor y luego mostrarlo en clase mencionando los nombres de los objetos y describiendo a que figura geométrica se parece. Luego la maestra pregunta: ¿y qué formas nuevas encontraron? ¿a qué se parecen? ¿Qué nombre tendrán? ¿Por qué crees que se parece a esa figura geométrica? Se les mostrara imágenes para que puedan identificar el nombre de las formas, también se les presentara una caja con varios objetos con formas de ovalo y rombo, para realizar las comparaciones entre las características del circulo y el ovalo.</p>		

	Los niños deben de responder las preguntas: ¿Por qué el círculo, no rueda? ¿Por qué, el cuadrado, el triángulo y el rectángulo no ruedan? Para finalizar se le pide a cada niño que dibujen en una hoja las figuras geométricas que más recuerdan.		
CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) Responden las preguntas: ¿qué aprendimos hoy ¿crees que el material que utilizaste te ayudó? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste al trabajar?		

SESION DE APRENDIZAJE N°3

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 – Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: Menciona Figuras Geométricas	
Propósito de la Sesión: identificar las figuras geométricas	
Actividad N° 3	
Fecha: 04/04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización La docente realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Qué nos imaginamos cuando les menciona las palabras figuras geométricas?, ¿ustedes saben cómo son?, ¿Qué figuras geométricas conocen ustedes?</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente les muestra un tangrama a los niños y se les entrega para que lo puedan observar</p> <p>Saberes previos Luego preguntamos: ¿conocen el tangrama? ¿Qué observamos dentro de ello?, ¿qué figuras geométricas observamos dentro de ello?</p> <p>Propósito y organización Los niños identifican y conozcan las figuras geométricas</p>	Tangram	10 min
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Saludamos a todos los estudiantes y los invitamos a participar permanentemente de la clase, la docente invita a los niños a sentarse muy cómodamente, Luego se les hace entrega de los bloques lógicos, los niños clasifican de forma libre los bloques. Anexo 1</p> <p>La docente explica a los alumnos sobre los elementos de las figuras geométricas y les pide que observen para que puedan identificar sus elementos: Lados, vértices y ángulos. Se les entrega a los niños un cuadro de doble entrada para que representen en la parte superior las figuras que forman el tangrama y cuenten el número de lados. Completan el cuadro individualmente observando cada figura que ubican en el cuadro, luego clasifican las figuras según sus lados. La docente les pide a los niños que representen grupalmente sus clasificaciones en papelotes y exponen sus trabajos. Para finalizar la docente pide que alumnos voluntarios señalen los elementos de las figuras geométrica</p>	Papelote Plumón	25 min

CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿que aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar? ¿Qué nos falta aprender?	folder	10 min
---------------	---	---------------	---------------

SESION DE APRENDIZAJE N°4

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 – Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: Observa e identifica la posición de cada objeto	
Propósito de la Sesión: identificar las figuras geométricas	
Actividad N° 4	
Fecha: 12 /04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización La docente realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Qué nos imaginamos cuando les menciona las palabras figuras geométricas?, ¿ustedes saben cómo son?, ¿Qué figuras geométricas conocen ustedes?</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente les muestra un tangrama a los niños y se les entrega para que lo puedan observar</p> <p>Saberes previos Luego preguntamos: ¿conocen el tangrama? ¿Qué observamos dentro de ello?, ¿qué figuras geométricas observamos dentro de ello?</p> <p>Propósito y organización Los niños identifican y conozcan las figuras geométricas</p>	Tangram	10 min
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Saludamos a todos los estudiantes y los invitamos a participar permanentemente de la clase, la docente invita a los niños a sentarse muy cómodamente, Luego se les hace entrega de los bloques lógicos, los niños clasifican de forma libre los bloques. Anexo 1</p> <p>Entregamos bloques lógicos y tiras de lana en cada mesa. Pedimos a los niños y niñas que formen grupos de muchos bloques.</p> <p>Permitimos a los niños que realicen sus propias agrupaciones, teniendo en cuenta los cuantificadores: muchos y pocos y les preguntamos el criterio que utilizaron.</p> <p>Repartimos conchitas en cada mesa y les permitimos a los niños y niñas que los manipulen libremente y les pedimos que los agrupen libremente en aros de diferente color. Preguntamos ¿Dónde hay muchos? Y ¿Dónde hay pocos? ¿Cómo te das cuenta que tienes muchos o pocos objetos? Entregamos una ficha para que identifique los cuantificadores: muchos – pocos.</p>	Hoja Lápiz Colores. Bloques lógicos Lana Aros Ficha Colores	25 min

CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿que aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar? ¿Qué nos falta aprender?	folder	10 min
---------------	---	---------------	---------------

SESION DE APRENDIZAJE N°5


DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 - Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: ordena según la secuencia	
Propósito de la Sesión: señalar la ubicación de personas u objetos en una colección ordenada	
Actividad N° 5	
Fecha: 14 /04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización La docente presenta figuras de diferentes tamaños y realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Qué observamos aquí?, ¿si los ponemos del más chico al grande que será?</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente les pide escuchar y bailar la canción del “sapito” https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08 Cuando deje de sonar la música los estudiantes deberán formar filas de 5 integrantes</p> <p>Saberes previos Luego preguntamos: ¿qué posición o lugar ocupa Juan? (señala al primero de una fila), ¿quién está al final en cada una de las filas? ¿estará ordenado correctamente de acuerdo al tamaño?</p> <p>Propósito y organización señalar la ubicación de personas u objetos en una colección ordenada</p>	Figuras	10 min
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes La docente Invita a los niños y a las niñas a sentarse y a observar el video en el cual explica cómo debemos ordenar según la secuencia: https://www.youtube.com/watch?v=XCp3TPx5vTM</p> <p>Para ello, guíalos y realizar las preguntas como estas: ¿de qué trata? ¿quién creen que ganó la competencia?, ¿será valido ordenar de grande a pequeño? ¿Cómo podemos ordenar los objetos? Luego la docente les brinda una hoja bon en el cual deben de pegar y ordenar de manera secuencial las imágenes de los animales.</p>  <p>Luego se realiza una dinámica corta en el que ellos tienen que formarse según su tamaño y según el género.</p>	Hoja Lápiz Colores. Bloques lógicos Lana Aros Ficha Colores	25 min

	Para finalizar se le pide a cada niño que expliquen de qué manera pegaron las imágenes y cuáles son los errores que cometieron		
CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿que aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar? ¿Qué nos falta aprender?	folder	10 min

SESION DE APRENDIZAJE N°6

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 - Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: sigue la secuencia	
Propósito de la Sesión: señalar y reconocer la secuencia de cada objeto	
Actividad N° 6	
Fecha: 14 /04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Motivación, interés e incentivo Conversamos sobre el contenido del video</p> <p>Saberes previos Luego preguntamos: ¿Qué vieron? ¿Qué colores encontraron? ¿Cuáles son los colores primarios?</p> <p>Propósito y organización señalar y reconocer los objetos en una colección ordenada</p>	Figuras Juguetes	10 min
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Previamente se organiza el aula para que todo el espacio central esté libre.</p> <p>Quando todos están sentados, la docente se presenta nuevamente dando a conocer su nombre y se coloca un solapero.</p> <p>- La docente mostrando una cajita de regalo dice: “En esta caja están los nombres de todos los niños del salón de 4 años, voy a leer cada nombre y el niño al que le corresponde este nombre saldrá adelante junto a su familiar para que se lo coloque”</p> <p>- Cada familiar presenta a su niño al grupo y el niño(a) presenta a su familiar.</p> <p>- Cuando se ha terminado de colocar todos los solaperos se motiva a participar de un juego de integración. “Buscando el tesoro escondido” Previamente se esconde en diferentes partes del patio y aula siluetas de flores. Se les da a conocer las reglas de juego: Buscar solo en los sitios indicados. Evitar quitarse las flores. Regresar cuando suene el silbato. Se entrega una bolsa y se envía a cada niño junto a su familiar a buscar las flores en todos los lugares posibles. Se invita a salir a los niños y pegar en la pizarra las flores encontradas:</p>	Flores Silbato	25 min

CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿que aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar? ¿Qué nos falta aprender?	folder	10 min

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 - Lucma	
Grado: 5	Sección: única
Título de la sesión: Jugando con las rompecabezas	
Propósito de la Sesión: Uniendo piezas	
Actividad N° 7	
Fecha: 18/04/2022	Tiempo: 45
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Indicadores	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunicar su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establecer relaciones, entre las formas de objetos que están en su entorno y los cuerpos geométricos que conoce, utilizando material concreto	Lista de Cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización Saludo a los estudiantes y seguidamente se les pregunta: “¿Te gusta jugar? ¿Cuál es tu juguete preferido? ¿Cómo se llaman tus juguetes? ¿Juegas solo o con tus amigos?”</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente muestra una lámina en el salón de clases a los niños para que observen.</p> <p>Saberes previos Preguntamos ¿Qué vemos en la lámina? ¿Te gustaría jugar con el carrito? ¿Te gustaría armar rompecabezas? ¿Te gustaría jugar con tus compañeros en el aula?</p> <p>Propósito y organización Aprendiendo a jugar con mis amigos</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Les presento a los estudiantes una caja sorpresa con muchos juguetes y se permitirá que la exploren tocando, luego se pregunta: ¿qué es? responden sus ideas, luego la docente irá sacando cada juguete y nombrando su nombre asociándolo a su tarjeta con el pictograma correspondiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entregará las tarjetas de pictogramas a cada estudiante para que las coloquen junto con cada juguete - Se propiciará situaciones para la utilización de cada juguete y las realizaremos, luego se asociará a pictogramas correspondientes. <p>Presento una app alusiva aprendiendo a jugar con mis amigos indicando a los estudiantes ahora vamos a jugar a carritos, tarjetas, vasos de colores, etc., se entrega las tablets para que desarrollen solos o con apoyo la aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Llevan hojas de aplicación para la casa ● Se hará un recuento de las actividades realizadas y dialogaremos acerca de cómo se han sentido. 	Caja Juguetes	
CIERRE	<p>Evaluación (Sistematización – metacognición) Responden las preguntas: ¿que aprendimos hoy ¿crees que el material que utilizaste te ayudo?.¿Por qué? ¿Cómo te sentiste al trabajar?</p>		

SESION DE APRENDIZAJE N°8

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 - Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: escribe correctamente	
Propósito de la Sesión: Escribe el número correspondiente según la cantidad de objetos	
Actividad N° 4	
Fecha: 20 /04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	<p>Comunica y representa ideas matemáticas</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p>	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización La docente realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Qué nos imaginamos cuando les menciona las palabras figuras geométricas?, ¿ustedes saben cómo son?, ¿Qué figuras geométricas conocen ustedes?</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente les muestra un tangrama a los niños y se les entrega para que lo puedan observar</p> <p>Saberes previos Luego preguntamos: ¿conocen el tangrama? ¿Qué observamos dentro de ello?, ¿qué figuras geométricas observamos dentro de ello?</p> <p>Propósito y organización Los niños identifican y conozcan las figuras geométricas</p>	Tangram	10 min

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Saludamos a todos los estudiantes y los invitamos a participar permanentemente de la clase, la docente invita a los niños a sentarse muy cómodamente, Luego se les hace entrega de los bloques lógicos, los niños clasifican de forma libre los bloques. Anexo 1 Entregamos bloques lógicos y tiras de lana en cada mesa. Pedimos a los niños y niñas que formen grupos de muchos bloques.</p> <p>Permitimos a los niños que realicen sus propias agrupaciones, teniendo en cuenta los cuantificadores: muchos y pocos y les preguntamos el criterio que utilizaron.</p> <p>Repartimos conchitas en cada mesa y les permitimos a los niños y niñas que los manipulen libremente y les pedimos que los agrupen libremente en aros de diferente color. Preguntamos ¿Dónde hay muchos? Y ¿Dónde hay pocos? ¿Cómo te das cuenta que tienes muchos o pocos objetos? Entregamos una ficha para que identifique los cuantificadores: muchos – pocos.</p>	<p>Hoja Lápiz Colores. Bloques lógicos Lana Aros Ficha Colores</p>	25 min
CIERRE	<p>Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿que aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar? ¿Qué nos falta aprender?</p>	folder	10 min

SESION DE APRENDIZAJE N°8

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 – Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: Conteo numerico	
Propósito de la Sesión: Cuenta e identifica la cantidad de objetos	
Actividad N° 8	
Fecha: 22/04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Problematización La docente realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Qué forma tendrá la puerta y de qué color es?, ¿Qué color es la mesa a que figura geométrica se parecerá?,</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente pinta en el suelo del salón figuras geométricas con distintos colores, luego les pide a los niños que se levanten de sus sillas y caminen sobre ellos:</p> <p>Saberes previos Luego preguntamos: ¿sobre qué están caminando?, ¿Qué objeto de su entorno se parece a esta figura?, ¿alguna de estas figuras se parecerá a su cuaderno?</p> <p>Propósito y organización</p>		

	<p>Los niños identifican las figuras geométricas básicas según el color</p>		
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia invitándolos a participar permanentemente de la clase, la docente invita a los niños a sentarse muy cómodamente, Luego se les cuenta una adivinanza sobre “Las Figuras Geométricas”. Anexo 1 No tengo 3 lados Y tampoco tengo curvas Mis lados son iguales y Mis líneas son rectas ¿Quién soy? Luego la docente le comenta que realizaran un juego para aprender más sobre las figuras geométricas y seleccionarlos por colores. Usando bloques lógicos de colores (Anexo 2) buscan y clasifican los que son círculos, a pedido de la docente juegan con él, lo levantan, colocan en la frente, lo sostienen y pegan en la pizarra y le les pide que busquen y señalan objetos parecidos en el aula Ya para finalizar se les entrega una hoja de trabajo (Anexo 3) a los niños en el cual tienen que pegar las figuras según el color que corresponde. Luego la docente presenta la figura del cuadrado y se les pide a todos contar los lados y mencionar de qué color es. Al finalizar se realiza un pequeño juego en el que la docente dibuja en la pizarra al cuadrado y rectángulo , a los niños se les da bloques lógicos en el cual tienen que seleccionar todos los cuadrados y colocarlos en sus tapers según los colores correspondientes</p>		

CIERRE	Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿les gusto la actividad de conocer las figuras geométricas y clasificarlos por color?, ¿que aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar?		
---------------	--	--	--

SESION DE APRENDIZAJE N°10

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa: 111 - Lucma	
Edad: 4 años	Sección: Única
Título de la sesión: Identifica y numera cantidades	
Propósito de la Sesión: Identifica y une la cantidad de objetos con su número correspondiente.	
Actividad N° 10	
Fecha: 24 /04/2022	Tiempo: 45 minutos
Docente Practicante: Liseth Jessenia Morales Padilla	

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
MATEMÁTICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	

SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos	Recursos y Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Motivación, interés e incentivo Conversamos sobre el contenido del video</p> <p>Saberes previos Luego preguntamos: ¿Qué vieron? ¿Qué colores encontraron? ¿Cuáles son los colores primarios?</p> <p>Propósito y organización señalar y reconocer los objetos en una colección ordenada</p>	Figuras Juguets	10 min

DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes Previamente se organiza el aula para que todo el espacio central esté libre.</p> <p>Cuando todos están sentados, la docente se presenta nuevamente dando a conocer su nombre y se coloca un solapero.</p> <p>- La docente mostrando una cajita de regalo dice: “En esta caja están los nombres de todos los niños del salón de 4 años, voy a leer cada nombre y el niño al que le corresponde este nombre saldrá adelante junto a su familiar para que se lo coloquemos”</p> <p>- Cada familiar presenta a su niño al grupo y el niño(a) presenta a su familiar.</p> <p>- Cuando se ha terminado de colocar todos los solaperos se motiva a participar de un juego de integración. “Buscando el tesoro escondido” Previamente se esconde en diferentes partes del patio y aula siluetas de flores. Se les da a conocer las reglas de juego: Buscar solo en los sitios indicados. Evitar quitarse las flores. Regresar cuando suene el silbato. Se entrega una bolsa y se envía a cada niño junto a su familiar a buscar las flores en todos los lugares posibles. Se invita a salir a los niños y pegar en la pizarra las flores encontradas:</p>	Flores Silbato	25 min
CIERRE	<p>Evaluación (Sistematización – metacognición) ¿Qué actividades realizamos hoy? ¿qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste al trabajar? ¿Qué nos falta aprender?</p>	folderx	10 min

Turnitin - Informe Final

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo