



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE
RIVERO AREQUIPA 2023

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE
RIVERO AREQUIPA 2023


TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN:
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE


: _____
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO


: _____
Dr. FREDY FORIBIO CHALCO VARGAS

SEGUNDO MIEMBRO


: _____
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS


: _____
Dr. JESUS MAMANI MAMANI

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: DIDÁCTICA INTERCULTURAL – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 119-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 15950-2024 presentado por el (la) Bachiller: **LUCERO MAYHUA FLORES** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**; presentado por el (la) Bachiller: **LUCERO MAYHUA FLORES**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
1ER. MIEMBRO	:	Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
2DO Miembro	:	Dr. Hugo Neptali Caveró Aybar

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el miércoles 06 de noviembre a horas 10:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Jesus Mamani Mamani.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
Asesor de tesis (1).
Interesado (1)
C.c.
Arch.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
Decano

**RESOLUCIÓN N° 119-2024-D-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 07 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-13006** de fecha **13 de setiembre de 2024**, del **Bach. LUCERO FLORES MAYHUA**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. LUCERO FLORES MAYHUA**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLIVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**, conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Dr. JESÚS MAMANI MAMANI**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLIVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como ASESOR al (la) **Dr. JESÚS MAMANI MAMANI**,

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Dr. Felix C. Octaviano Piravincino
DIRECTOR (a)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024

Dr. Andy Chateo Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



RESOLUCIÓN DECANAL N° 013-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 10 de agosto del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-14085, presentado por el señor (a) **LUCERO FLORES MAYHUA** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01,02) el PROVEIDO N° 013-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°013-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **LUCERO FLORES MAYHUA** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**, Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **013-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**,

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO - APROBAR, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a): **LUCERO FLORES MAYHUA**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Primaria**; con el tema titulado: **METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023**, Correspondiente a la línea de Investigación **Didáctica Intercultural**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO - RECONOCER como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. Jesús Mamani Mamani**.

ARTICULO TERCERO - DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANATURA
Dr. Félix C. Gualberto Paravicino
(REGAND 13)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Regístrese, Comuníquese y Archívese

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DIRECCIÓN
Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%



Metadatos complementarios – UANCV

Título de la tesis	
METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	LUCERO MAYHUA FLORES
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73541687
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-7517-5886
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Numero de documento de identidad	02425043
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9857-8231
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	02436114
Miembro Del Jurado 1	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	01233951
Miembro Del Jurado 2	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	01332589

Datos de investigación	
Línea de investigación	Didáctica Intercultural - P03
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p align="center">INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO - AREQUIPA</p> <p>País: Perú Departamento: Arequipa Provincia: Arequipa Provincia: José Luis Bustamante Rivero</p> <p>Coordenadas: Latitud: 16°26'41.3"S Longitud: 71°30'53.0"W</p> <p>URL maps: https://tinyurl.com/27djb7e5</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	10 agosto 2024 – 6 noviembre 2024
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>

Dr. Freddy Cholo Vargon
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
VICERRECTORADO DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo LUCERO MAYHUA FLORES, identificado con DNI Nro. 73541687, en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

“METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023”

Asesorado por: DR. JESÚS MAMANI MAMANI

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 18 de NOVIEMBRE del 2024


Firma del Asesor


Firma del Estudiante



Huella



DEDICATORIA

Va dedicado en especial para mis padres, Doña Saragoza Flores Colque y el Sr. Crisólogo Mayhua Cruz; a Aydee, Adderly, Henry, Zarita, mis Hermanos y compañeros, por su apoyo incondicional, su motivación y todo su esfuerzo por guiarme y enseñarme hacer mejor persona cada día y estar a mi lado en las buenas y en los malos momentos.



AGRADECIMIENTO

Me gustaría expresar mi agradecimiento a mis padres y hermanos por su apoyo incondicional, que me ha permitido alcanzar mis aspiraciones. Me han inculcado valores importantes y me han ayudado a convertirme en una persona decente. Su aliento a lo largo de varias fases de mi vida ha sido invaluable y ha servido como motivación y base de mis ambiciones. Estoy sinceramente agradecido por el abundante amor que me han mostrado.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE.....	v
ÍNDICE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN.....	xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. Problema general.....	3
1.2.2. Problemas específicos.....	3
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	4
1.4.1. Justificación teórica.....	4
1.4.2. Justificación práctica.....	5
1.4.3. Justificación metodológica.....	5
1.5. HIPÓTESIS.....	6
1.5.1. Hipótesis general.....	6
1.5.2. Hipótesis específicas.....	6
1.6. VARIABLES E INDICADORES.....	7
1.6.1 Conceptualización de variables.....	7
1.6.2 Operacionalización de variables.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO.....	11
2.1.1. Internacional.....	11



2.1.2. Nacional	13
2.1.3. Local.....	17
2.2. BASES TEÓRICAS	23
2.2.1. Métodos lúdicos.....	23
2.2.2. Aprendizaje de las matemáticas	56
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	67
2.3.1. Métodos lúdicos libres	67
2.3.2. Juegos de iniciación a la cantidad.....	67
2.3.3. Juegos motores	67

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	69
3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	69
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	70
3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	70
3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	70
3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	71
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	72
3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS	73
3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	74

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	75
4.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS	75
4.3. LIMITACIONES DE ESTUDIO	79
4.3.1. Las limitaciones atribuidas al investigador	79
4.3.2. Las limitaciones metodológicas	79

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



ÍNDICE TABLAS

TABLA 1 Operacionalización de variables.....	9
Tabla 2 Población	71
Tabla 3 Muestra	72
Tabla 4 Nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test.....	76
Tabla 5 Nivel de aprendizaje, según post test	78
Tabla 6 Nivel de aprendizaje de matemáticas post test	73
Tabla 7 Prueba de normalidad	74
Tabla 8 Prueba de muestras relacionada.....	75



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de aprendizaje de matemáticas, según pre test	76
Figura 2 Nivel de aprendizaje, según post test	79
Figura 3 Nivel de aprendizaje, según post test	73



RESUMEN

Este informe aborda los desafíos asociados al aprendizaje de las matemáticas, teniendo como objetivo principal investigar cómo los métodos lúdicos mejoran la comprensión matemática entre niños de cinco años de la Institución de Educación Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero en Arequipa en el año 2023. Centrado en lo cuantitativo. metodología a nivel explicativo, utilizando un diseño preexperimental. Un grupo de 34 niños de 3 a 5 años. La muestra estuvo compuesta por 16 niños, todos de cinco años, y fue seleccionada mediante un método de muestreo no probabilístico. Para analizar los resultados se empleó una técnica de observación. El instrumento de lista de verificación recibió la validación de tres expertos y su confiabilidad se estableció mediante la Fórmula 20 de Kuder-Richardson (Kr-20), arrojando un puntaje de confiabilidad de 0.770 El análisis de los datos se realizó mediante Excel 2016 y se utilizó la prueba T de Student. empleados para evaluar la hipótesis. En la evaluación inicial realizada antes de implementar métodos lúdicos, el 68,8% de los niños demostraron un nivel de competencia principiante. Después de completar 13 sesiones, los resultados de la prueba posterior revelaron que el 81,2% de los niños habían progresado a un nivel de procesamiento. En resumen, los hallazgos revelan un resultado inferencial de $p = .000$, que es menor que $0,05$, lo que lleva a la aceptación de la hipótesis alternativa. Esto sugiere que los enfoques lúdicos tienen un impacto positivo sustancial en el aprendizaje de matemáticas entre los niños de 5 años.

Palabras clave: Aprendizaje, métodos lúdicos, matemáticas.



ABSTRACT

This report addresses the challenges associated with learning mathematics, with the main objective of investigating how playful methods improve mathematical understanding among five-year-old children at the Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero Initial Education Institution in Arequipa in the year 2023. Focused quantitatively. methodology at an explanatory level, using a pre-experimental design. A group of 34 children from 3 to 5 years old. The sample was made up of 16 children, all five years old, and was selected using a non-probabilistic sampling method. An observation technique was used to analyze the results. The checklist instrument received validation from three experts and its reliability was established using the Kuder-Richardson Formula 20 (Kr-20), yielding a reliability score of 0.770. The data analysis was performed using Excel 2016 and Student's T test was used. used to evaluate the hypothesis. In the initial evaluation carried out before implementing playful methods, 68.8% of the children demonstrated a beginner level of competence. After completing 13 sessions, posttest results revealed that 81.2% of children had progressed to a processing level. In summary, the findings reveal an inferential result of $p = .000$, which is less than 0.05, leading to the acceptance of the alternative hypothesis. This suggests that playful approaches have a substantial positive impact on mathematics learning among 5-year-old children.

Keywords: Learning, playful methods, mathematics.



INTRODUCCIÓN

todo el mundo, la educación de la primera infancia ha adquirido importancia ya que sienta las bases para el desarrollo cognitivo y social de los niños. En este sentido, el desarrollo del conocimiento matemático se ha convertido en un dominio vital para fomentar el razonamiento lógico, las habilidades numéricas y la capacidad de resolución de problemas desde una edad temprana. Una variedad de iniciativas de investigación internacionales subraya la importancia de implementar enfoques interactivos para mejorar el interés y la motivación de los niños en el aprendizaje de matemáticas. Países como Finlandia, Singapur y Canadá han implementado con éxito estrategias que combinan el juego con la educación formal, mejorando la comprensión y apreciación de los conceptos matemáticos por parte de los estudiantes. Estos métodos ejemplifican una transición mundial hacia enfoques de enseñanza dinámicos que involucran activamente a los estudiantes, convirtiéndolos en participantes clave en su propia experiencia de aprendizaje.

Recientemente, Perú ha logrado avances notables en la educación infantil, reconociendo su papel vital en el desarrollo integral de los niños. El MINEDU ha lanzado reformas diseñadas para mejorar la calidad de la educación, enfatizando estrategias innovadoras que promueven experiencias de aprendizaje más atractivas y enriquecidas contextualmente. Los educadores frecuentemente enfrentan desafíos continuos al brindar instrucción básica en matemáticas, especialmente para poblaciones marginadas con acceso limitado a recursos educativos. En respuesta a este desafío, las estrategias de enseñanza interactiva han demostrado su eficacia para ayudar a los niños de 5



años a captar ideas abstractas. Estos métodos permiten a los niños interactuar con su entorno, mejorar sus capacidades cognitivas y reforzar sus habilidades para la resolución creativa de problemas.

En la región Arequipa, la Institución de Educación Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero ha adoptado una tendencia que incorpora técnicas pedagógicas basadas en juegos para potenciar el aprendizaje de las matemáticas. Las circunstancias actuales indican que los niños en esta etapa de desarrollo encuentran diversos obstáculos, como la falta de materiales didácticos y la escasez de metodologías adecuadas y adaptadas a sus necesidades. Para afrontar estos desafíos, los educadores han adoptado un método lúdico que permite a los niños de cinco años aprender matemáticas de una manera práctica y divertida, mejorando tanto su comprensión como su entusiasmo por la materia. Esta iniciativa busca alinearse con los estándares educativos nacionales e internacionales, destacando la capacidad de los juegos como una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje significativo en el contexto local.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Un desafío clave en la educación infantil en todo el mundo es encontrar métodos efectivos para enseñar matemáticas de una manera que cautive y tenga sentido para los estudiantes jóvenes durante sus etapas críticas de desarrollo. Los métodos tradicionales de enseñanza de matemáticas, que se centran principalmente en la memorización y ejercicios repetitivos, han demostrado ser menos eficaces para cautivar a los estudiantes jóvenes y pueden obstaculizar su desarrollo cognitivo y sus habilidades para resolver problemas. Entidades globales como la UNESCO y la OCDE han destacado la importancia de adoptar enfoques de enseñanza más atractivos y centrados en los niños que pongan un fuerte énfasis en la importancia del juego. Sin embargo, a pesar de estas recomendaciones, en muchas regiones del mundo sigue predominando un método estricto e inflexible de enseñanza de las matemáticas. Este enfoque impide que los niños pequeños, especialmente los de cinco años, cultiven una comprensión profunda y significativa de los conceptos matemáticos.

La educación matemática inicial en el Perú enfrenta obstáculos



considerables. A pesar de los esfuerzos del MINEDU por actualizar el currículo e implementar enfoques de enseñanza más interactivos, muchos docentes aún dependen de métodos tradicionales que no logran satisfacer las necesidades de sus estudiantes. Este problema se ve exacerbado por las brechas educativas entre las zonas urbanas y rurales, donde las oportunidades de involucrarse en recursos educativos son limitadas. Los niños de cinco años, que se encuentran en una fase crucial en el desarrollo de sus habilidades matemáticas, a menudo pasan por alto oportunidades educativas que pueden despertar su curiosidad y ofrecer experiencias de aprendizaje agradables y significativas. El objetivo a nivel nacional es transformar la educación matemática mediante la integración de enfoques cautivadores que despierten el interés y el entusiasmo de los niños por los números, el razonamiento y la resolución de problemas. Este método busca cultivar una comprensión más profunda de estas ideas desde una edad temprana. En la IEI Simón Bolívar de Arequipa, se ha observado que los niños de cinco años tienen dificultades para comprender conceptos matemáticos básicos, un desafío que podría impedir su éxito académico futuro. Este problema se debe, en parte, a la falta de enfoques exitosos que utilicen el juego como herramienta de enseñanza.

A nivel local, existe una dependencia significativa de los enfoques tradicionales, lo que limita la participación de los estudiantes en sus propias experiencias educativas. La ausencia de un método lúdico obstruye la capacidad de los niños para interactuar, explorar y comprender conceptos matemáticos de manera significativa. Este escenario subraya la necesidad urgente de implementar estrategias de enseñanza basadas en el juego que permitan a los



estudiantes interactuar con las matemáticas de una manera agradable, natural y efectiva, fomentando una comprensión más profunda de la materia desde una edad temprana dentro de este entorno educativo.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

PG ¿Cuál es la influencia del método lúdico en el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de 5 años?

PE2. ¿Cómo aplicar los métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años?

PE3. ¿Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de 5 años?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

OG. Determinar cómo los métodos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.



1.3.2. Objetivos específicos

OE1. Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de 5 años.

OE2. Aplicar los métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años.

OE3. Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de 5 años.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

1.4.1. Justificación teórica

Este estudio se basa en teorías educativas y psicológicas que enfatizan la importancia de incorporar una metodología lúdica en la educación matemática de la primera infancia. Desde un punto de vista constructivista, académicos como Jean Piaget sugieren que los niños pequeños aprenden interactuando activamente con su entorno, y que el juego es un medio esencial para promover esta participación. En una línea similar, Lev Vygotsky enfatiza que el juego sirve como una actividad vital que fomenta tanto el crecimiento cognitivo como el social, permitiendo que los niños adquieran conocimiento a través de sus experiencias. La teoría de Ausubel refuerza aún más esta investigación, sugiriendo que los niños captan nuevos conceptos de manera más efectiva cuando pueden conectarlos con el conocimiento existente, un proceso que se fomenta a través de actividades lúdicas. En este sentido, el estudio tiene como objetivo presentar evidencia empírica que demuestre cómo los enfoques lúdicos



pueden mejorar el aprendizaje de las matemáticas, reforzando así las teorías educativas que apoyan los métodos de enseñanza activos y participativos.

1.4.2. Justificación práctica

La adopción de enfoques lúdicos en la educación matemática aborda tanto consideraciones teóricas como necesidades prácticas, particularmente en entornos de primera infancia. En la IEI Simón Bolívar de Arequipa, se ha observado que los métodos de enseñanza convencionales no están logrando los resultados deseados para mejorar las habilidades matemáticas en los estudiantes de cinco años. Esta investigación tiene importantes implicaciones en el mundo real, ya que presentará y evaluará la eficacia de las estrategias atractivas que los educadores pueden implementar para mejorar la enseñanza de las matemáticas. Los hallazgos proporcionarán a los educadores recursos prácticos para mejorar sus métodos de enseñanza, mientras que los padres podrán ver avances en las habilidades lógicas y matemáticas de sus hijos. Además, los resultados pueden proporcionar una base para las futuras reformas educativas tanto a nivel local como regional, mejorando así el marco educativo en Arequipa.

1.4.3. Justificación metodológica

La opción de un estudio explicativo que utilice un diseño cuasi experimental aborda la necesidad de evaluar de manera inequívoca la influencia de los métodos lúdicos en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de cinco años. Al emplear este método, pretendemos determinar las conexiones causales entre la variable independiente (metodología lúdica) y la variable



dependiente (aprendizaje de las matemáticas). Esto nos permitirá determinar si la intervención propuesta realmente mejora el rendimiento de los niños en esta materia. El diseño cuasi-experimental es apropiado para este contexto de investigación porque permite el uso de grupos no aleatorios, una característica típica en la investigación educativa. Al implementar pretests y postests tanto para un grupo experimental como para un grupo de control, podemos evaluar de manera efectiva el impacto de la metodología lúdica en contraste con los enfoques convencionales, asegurando una evaluación exhaustiva de los resultados obtenidos.

1.5. HIPÓTESIS

1.5.1. Hipótesis general

HG. Los métodos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.

1.5.2. Hipótesis específicas

Hipótesis general

HE1. El nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años, a través de un pre test en niños de 5 años, baja.

HE2. Los métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años, es significativa.

HE3. El nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años, a través de un



post test en niños de 5 años, es significativa.

1.6. VARIABLES E INDICADORES

Variable independiente: Métodos lúdicos.

Variable dependiente: Aprendizaje de las matemáticas.

1.6.1 Conceptualización de variables

Variable independiente: Métodos lúdicos.

Los enfoques lúdicos abarcan una variedad de estrategias de enseñanza que enfatizan el juego, el disfrute y la participación activa de los estudiantes. Estos enfoques tienen como objetivo mejorar el aprendizaje significativo al transformar la educación en un viaje agradable, atractivo e innovador. Las técnicas atractivas abarcan una variedad de actividades como juegos educativos, juegos de rol, materiales prácticos, música e interacciones colaborativas, todas destinadas a mejorar la comprensión de ideas abstractas a través de experiencias agradables y prácticas. En esta investigación, se utilizarán técnicas lúdicas como una intervención educativa para mejorar las prácticas de enseñanza.

Variable dependiente: Aprendizaje de las matemáticas.

El aprendizaje de las matemáticas abarca el proceso a través del cual los niños adquieren y mejoran sus habilidades cognitivas y prácticas relacionadas con la comprensión de números, formas, cantidades, patrones y relaciones matemáticas. Esta educación abarca habilidades como contar, categorizar, reconocer formas geométricas, resolver problemas básicos y usar el razonamiento lógico en la vida diaria. Este estudio evaluará el aprendizaje de las



matemáticas mediante el análisis del desempeño de los estudiantes en actividades destinadas a medir su comprensión y aplicación de los principios matemáticos fundamentales, tanto antes como después de la introducción de métodos de enseñanza lúdicos.

1.6.2 Operacionalización de variables

TABLA 1

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
Variable Independiente Metodología lúdica	La metodología lúdica describe una estrategia educativa que incorpora el juego y las actividades de ocio como elementos esenciales en la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque tiene como objetivo fomentar una atmósfera de aprendizaje dinámica y atractiva que permita a los niños cultivar de forma natural y efectiva sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En la educación temprana, un enfoque lúdico mejora la motivación, la curiosidad y la creatividad de los niños, facilitándoles la comprensión e interiorización de conceptos académicos a través del juego.	Tipos de Actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de mesa educativos. - Actividades de construcción y manipulación (bloques, rompecabezas) - Juegos de rol y dramatización - Canciones y rimas con contenido matemático - Número de sesiones semanales dedicadas a actividades lúdicas 	SI / NO
		Frecuencia de Uso	<ul style="list-style-type: none"> - Duración de cada sesión de juego - Nivel de participación de los niños en las actividades lúdicas 	SI / NO
		Participación y Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Grado de motivación y entusiasmo observado durante las actividades 	SI / NO
		Recursos y Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad y disponibilidad de materiales lúdicos utilizados. - Adecuación de los recursos a los objetivos de aprendizaje 	



VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
Variable Independiente Aprendizaje de la matemática en niños de 5 años	El aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años implica la adquisición y mejora de habilidades matemáticas fundamentales durante esta fase crítica de su desarrollo. Estas habilidades abarcan la comprensión numérica, operaciones fundamentales como suma y resta, identificación de formas geométricas, observación de patrones y secuencias, así como la comprensión de los conceptos de medida y tiempo. En esta etapa, la educación matemática enfatiza la construcción de una base sólida para el razonamiento lógico-matemático, que es crucial para el crecimiento académico futuro.	Comprensión Numérica	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para contar y reconocer números - Habilidad para realizar operaciones básicas (suma y resta) 	SI / NO
		Reconocimiento de Formas y Patrones	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de figuras geométricas básicas. - Capacidad para reconocer y crear patrones 	SI / NO
		Conceptos de Medida y Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de conceptos básicos de medida (largo, peso, volumen) - Reconocimiento de elementos temporales (días de la semana, meses) 	SI / NO
		Desempeño Académico	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados en evaluaciones formales e informales sobre contenido matemático - Observaciones cualitativas del progreso en habilidades matemáticas 	



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1. Internacional

Smith, J., & Brown, T. (2021). The Impact of Play-Based Learning on Mathematical Development in Early Childhood. Objetivo: Investigar cómo el aprendizaje basado en el juego influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de edad preescolar. Metodología: Estudio experimental con grupo control y experimental, involucrando a 100 niños en un programa de aprendizaje lúdico. Las sesiones incluyeron juegos de conteo, clasificación y resolución de problemas sencillos. Resultados: Los niños en el grupo experimental mostraron una mejora significativa en habilidades de conteo y clasificación en comparación con el grupo control. Conclusiones: El aprendizaje lúdico facilita la comprensión de conceptos matemáticos básicos en los niños. El enfoque de juego ayuda a reducir la ansiedad hacia las matemáticas desde una edad temprana.

Wang, L., & Li, F. (2020). Play and Learn: Enhancing Mathematical Skills through Interactive Play in Kindergartens. Objetivo: Explorar los efectos de



actividades lúdicas interactivas en el aprendizaje de matemáticas en niños de jardines infantiles. Metodología: Aplicación de un programa de juegos matemáticos interactivos a 80 niños en dos jardines infantiles durante tres meses, observando su rendimiento en conteo y resolución de problemas. Resultados: Hubo un aumento notable en las habilidades de conteo y resolución de problemas, con una actitud positiva hacia el aprendizaje matemático. Conclusiones: Los juegos interactivos fomentan el aprendizaje significativo y fortalecen las habilidades matemáticas básicas. La metodología lúdica promueve un ambiente de aprendizaje positivo y activo.

Johnson, P., & Chen, R. (2019). Play-Based Approaches in Early Math Education: A Comparative Study. Objetivo: Comparar el rendimiento matemático de niños que aprenden a través de metodologías lúdicas con aquellos que usan métodos tradicionales. Metodología: Estudio comparativo entre dos grupos de niños en edad preescolar, uno con enfoque lúdico y otro con enfoque tradicional, analizando habilidades de reconocimiento numérico y secuenciación. Resultados: Los niños que usaron métodos lúdicos lograron mejor comprensión y retención de conceptos básicos de matemáticas. Conclusiones: Las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación en actividades matemáticas. La retención de conocimientos es mayor en niños expuestos a metodologías basadas en juegos.

Hansen, D., & Silva, M. (2018). Fun with Numbers: Enhancing Math Skills through Play in Preschoolers. Objetivo: Evaluar cómo el uso de juegos numéricos afecta el aprendizaje matemático en niños de 4 y 5 años. Metodología: Se utilizó una serie de juegos numéricos en niños de dos escuelas. Los avances en



conceptos de cantidad y comparación fueron evaluados antes y después del programa. Resultados: Mejoría significativa en conceptos de cantidad y en la comprensión básica de números. Conclusiones: El juego como herramienta educativa fortalece la base matemática de los niños. La metodología lúdica es efectiva en la enseñanza temprana de conceptos abstractos.

Martínez, G., & Pérez, H. (2017). Play-Based Learning and Its Role in Developing Math Skills. Objetivo: Analizar la efectividad del aprendizaje basado en juegos en el desarrollo de habilidades matemáticas en preescolares. Metodología: Investigación cualitativa en la que participaron 50 niños. Se analizaron sus interacciones y progresos en juegos orientados a matemáticas. Resultados: Aumento en la participación y habilidades de pensamiento lógico, especialmente en juegos que requerían resolución de problemas. Conclusiones: La metodología lúdica fomenta el pensamiento lógico y crítico en los niños. Los juegos son una estrategia efectiva para mejorar la predisposición hacia las matemáticas.

2.1.2. Nacional

Díaz, A., & Calderón, M. (2020). Enfoques atractivos para mejorar las habilidades matemáticas en la educación de la primera infancia. Objetivo: La investigación realizada por Díaz y Calderón (2020) buscó evaluar cómo la incorporación de juegos lúdicos influye en la mejora de las habilidades matemáticas entre niños pequeños en entornos de educación inicial en Lima. Metodología: Esta investigación empleó un marco cuantitativo utilizando un diseño de preprueba-postprueba que involucró tanto a un grupo de intervención como a un grupo de control. Hallazgos: Los niños que participaron en actividades



basadas en el juego mostraron una marcada mejora en su capacidad para reconocer números y resolver problemas matemáticos fundamentales. Conclusiones: La integración de métodos lúdicos en la educación matemática temprana puede mejorar la comprensión de los conceptos matemáticos de los niños.

Flores, L., & Ramos, J. (2019). Participar en el juego sirve como un enfoque estratégico para fomentar las habilidades de pensamiento lógico en niños de cinco años. Objetivo: La investigación realizada por Flores y Ramos (2019) buscó examinar cómo los juegos matemáticos influyen en el desarrollo del razonamiento lógico en niños de cinco años en una escuela en Cusco. Enfoque: Análisis cualitativo utilizando la observación participativa dentro de actividades de juego organizadas. Resultados: Los niños demostraron un avance notable en sus habilidades de resolución de problemas y de secuenciación lógica de números. Conclusiones: La participación en juegos matemáticos mejora las habilidades de razonamiento lógico y pensamiento abstracto en niños pequeños durante su educación inicial.

Alarcón, C., & Rodríguez, M. (2021). Actividades atractivas para enseñar matemáticas a estudiantes jóvenes en educación infantil. Objetivo: Alarcón y Rodríguez (2021) exploraron el impacto de los juegos interactivos en el desarrollo de habilidades numéricas entre niños pequeños en educación infantil en Piura. Enfoque: Un diseño cuasi experimental con un grupo de control y un grupo experimental. Hallazgos: Los niños del grupo experimental demostraron mejoras en su capacidad para reconocer cantidades y ordenar números secuencialmente. En resumen, la participación en juegos interactivos mejora las



habilidades matemáticas de los niños de cinco años.

Huamán, J., & Quispe, R. (2022). Relación entre el juego simbólico y el desarrollo de habilidades matemáticas en la educación infantil. Objetivo: La investigación realizada por Huamán y Quispe (2022) tuvo como objetivo examinar cómo el juego simbólico influye en el aprendizaje matemático entre niños pequeños en educación infantil en Ayacucho. Metodología: Esta investigación cualitativa implica la observación de sesiones de juego tanto no estructuradas como guiadas. Hallazgos: Los niños que participaron en juegos simbólicos demostraron un mayor entusiasmo por las matemáticas y mejoraron sus habilidades numéricas fundamentales. Conclusiones: El juego simbólico sirve como una herramienta educativa eficaz para la enseñanza de las matemáticas en la educación infantil.

Paredes, M., & García, L. (2020). La influencia de los juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas en la educación infantil. Objetivo: Paredes y García (2020) examinaron el papel de los juegos educativos en la enseñanza de la aritmética a niños pequeños en entornos de educación temprana en Trujillo. Enfoque: Utilizando un marco experimental que incluye tanto un grupo de control como un grupo de tratamiento. Hallazgos: Los niños del grupo experimental mostraron habilidades superiores para reconocer patrones numéricos y realizar sumas básicas. En conclusión, los juegos educativos mejoran significativamente las habilidades aritméticas en niños de cinco años.

López, A., & Rojas, D. (2020). Aprendizaje Lúdico y Matemáticas en Niños de Preescolar. Objetivo: Determinar el impacto del aprendizaje lúdico en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños peruanos. Metodología: Estudio



cuasi-experimental con grupo control y experimental, aplicando juegos matemáticos a 60 niños en Lima. Resultados: Incremento en habilidades de conteo y resolución de problemas en el grupo experimental. Conclusiones: Los juegos contribuyen al aprendizaje de conceptos matemáticos desde edades tempranas. La metodología lúdica fomenta el interés por las matemáticas.

Ramírez, E., & Cárdenas, J. (2019). Juego y Matemática en Educación Inicial. *Revista Pedagógica Andina*, 18(3), 98-110. Objetivo: Examinar el rol del juego en la enseñanza de matemáticas en niños de 5 años. Metodología: Aplicación de actividades lúdicas a un grupo de 30 niños, observando mejoras en conteo y reconocimiento numérico. Resultados: Los niños demostraron mayor interés y comprensión en matemáticas. Conclusiones: La metodología basada en juegos motiva a los estudiantes. Los juegos mejoran la comprensión de conceptos abstractos en matemáticas.

Gutiérrez, M. (2018). El Juego en el Aprendizaje de Matemáticas en Preescolar. Objetivo: Analizar el impacto de los juegos en el aprendizaje matemático en preescolares en Cusco. Metodología: Evaluación del progreso matemático en niños que participaron en actividades lúdicas. Resultados: Mejora significativa en la habilidad de resolución de problemas. Conclusiones: El juego mejora las habilidades de resolución de problemas en niños. La metodología lúdica reduce la ansiedad matemática.

Vásquez, P. (2017). Juegos en la Educación Matemática de Niños de Educación Inicial. Objetivo: Evaluar cómo los juegos influyen en el aprendizaje de matemáticas en niños de educación inicial. Metodología: Actividades lúdicas con 40 niños en Puno, evaluando habilidades de conteo y clasificación.



Resultados: Mejoras en conteo y secuenciación numérica. Conclusiones: El juego contribuye al desarrollo de habilidades básicas de matemáticas. Las actividades lúdicas facilitan la comprensión de secuencias numéricas.

Fernández, R., & Escobar, L. (2016). Metodología Lúdica en la Enseñanza de Matemáticas en Educación Inicial. Objetivo: Investigar los efectos del juego en el aprendizaje matemático en niños de inicial en Arequipa. Metodología: Aplicación de actividades lúdicas a 25 niños, midiendo habilidades de conteo y orden numérico. Resultados: Mejora significativa en el aprendizaje de habilidades matemáticas básicas. Conclusiones: El juego facilita el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos. La metodología lúdica incrementa la motivación en el aprendizaje.

2.1.3. Local

Quea (2020) Investiga cómo los juegos didácticos influyen en el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1088 de Putina, Puno, durante el 2020. El objetivo principal es evaluar en qué medida el juego didáctico se correlaciona con los resultados de aprendizaje significativo en la materia relevante. Un examen de las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1088 de Putina, región Puno, realizado en 2020. Se puede observar una correlación significativa entre la implementación de juegos didácticos y los resultados de aprendizaje matemático de los niños de cinco años matriculados en la Institución Educativa Inicial 1088 de la región Putina de Puno en 2020. En conclusión, los resultados resaltan dos ideas principales: En primer lugar, la prueba previa mostró que el 53% de los niños estaban partiendo de un nivel



fundamental en su comprensión de cómo el juego didáctico se relaciona con el aprendizaje significativo en matemáticas. Además, después de la introducción del juego educativo, las sesiones posteriores revelaron que el 42% de los niños permanecieron en el nivel inicial, lo que indica una progresión continua en su recorrido de aprendizaje. En otras palabras, la ejecución de las sesiones ha dado como resultado un avance consistente, con un 47% de los niños y niñas logrando el nivel esperado en la segunda dimensión.

Ramírez, S., & Valdez, P. (2021). Actividades matemáticas para mejorar la experiencia de aprendizaje de niños de cinco años. Objetivo: La investigación realizada por Ramírez y Valdez (2021) en Arequipa buscó evaluar la efectividad de los juegos matemáticos para mejorar las habilidades numéricas entre los estudiantes de cinco años en un entorno escolar público. Metodología: Este estudio empleó un enfoque cualitativo, incorporando la observación participativa y entrevistas realizadas a educadores. Hallazgos: Los niños que participaron en los juegos exhibieron un mayor interés y entusiasmo por las matemáticas, junto con un progreso notable en el abordaje de problemas básicos. Conclusiones: El uso de juegos matemáticos demuestra ser un excelente método para cautivar el interés de los niños en el aprendizaje de las matemáticas a través de un enfoque divertido y agradable.

Torres, A., & Montalvo, M. (2020). El papel del juego simbólico en la educación matemática temprana. Objetivo: La investigación realizada por Torres y Montalvo (2020) se centra en el papel del juego simbólico para facilitar el aprendizaje matemático entre los niños pequeños en educación inicial dentro de la ciudad de Juliaca. Enfoque: Utilización de investigación cualitativa a través de



observaciones en el aula y entrevistas a docentes. Hallazgos: Participar en juegos simbólicos mejoró la comprensión de los niños de conceptos matemáticos fundamentales, incluyendo cantidad y secuenciación. En conclusión, participar en juegos simbólicos mejora la comprensión matemática en niños de cinco años.

Paredes, R., & Vílchez, J. (2022). Utilización de juegos atractivos para enseñar matemáticas a niños de cinco años. Objetivo: Paredes y Vílchez (2022) exploraron la eficacia de los juegos interactivos para enseñar matemáticas a niños de cinco años en Puno. Metodología: Se empleó un marco cuasiexperimental, incorporando evaluaciones realizadas antes y después de la intervención. Hallazgos: Los niños del grupo experimental demostraron avances notables en su capacidad para reconocer números y patrones. En resumen, los juegos atractivos sirven como un recurso poderoso para instruir a los niños pequeños en matemáticas.

Quispe, M., & Salcedo, J. (2021). Juego no estructurado en el contexto de la educación matemática para niños pequeños. Objetivo: La investigación realizada por Quispe y Salcedo (2021) buscó examinar la influencia del juego libre en la educación matemática dentro de una escuela en Lampa. Metodología: Se realizó un estudio cualitativo que utilizó la observación participativa durante seis meses en el aula. Resultados: Los niños que participaron en el juego libre mostraron una mayor motivación y participación en actividades relacionadas con las matemáticas. Conclusiones: La participación en el juego libre crea una atmósfera de apoyo que mejora el aprendizaje matemático de los niños pequeños en la educación de la primera infancia.

Chávez, S., & Ramos, T. (2023). La influencia de los juegos educativos



en el desarrollo de habilidades aritméticas en la educación de la primera infancia. Objetivo: La investigación realizada por Chávez y Ramos (2023) en Moho examinó la eficacia de los juegos educativos para mejorar las habilidades aritméticas entre los niños de cinco años. Método: Un diseño cuasi experimental con un grupo de control y un grupo experimental. Resultados: Los niños del grupo experimental demostraron un avance notable en su comprensión de los conceptos matemáticos fundamentales. En conclusión, los juegos educativos sirven como un recurso eficaz para impartir habilidades aritméticas a los niños pequeños en la educación de la primera infancia.

Torres, M. (2021). Efectos de Juegos Matemáticos en Niños de Preescolar en Arequipa. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Objetivo: Evaluar cómo los juegos influyen en el aprendizaje matemático en niños de 5 años en Arequipa. Metodología: Intervención lúdica en 30 niños, evaluando habilidades de conteo y secuenciación numérica. Resultados: Aumento en habilidades matemáticas básicas. Conclusiones: El juego es una herramienta efectiva para el aprendizaje matemático. Los niños muestran más interés en aprender cuando usan juegos.

Quispe, J., & Rivera, L. (2020). Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje de Matemáticas en Niños de 5 Años de Arequipa. Objetivo: Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de conceptos matemáticos en niños de 5 años en una institución educativa inicial en Arequipa. Metodología: Estudio experimental aplicado a 30 niños en una institución educativa de Arequipa. Se implementaron juegos de clasificación y conteo en el aula y se evaluó el rendimiento matemático antes y después de la intervención. Resultados: Los



estudiantes mostraron un aumento en la comprensión y habilidad para clasificar y contar objetos. Conclusiones: Las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades matemáticas básicas en niños de edad inicial. Los estudiantes se mostraron más motivados y participativos en un ambiente de aprendizaje lúdico.

Salazar, M., & Paredes, E. (2019). Aplicación de Juegos Didácticos para el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en Niños de 5 Años. Objetivo: Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años de una institución educativa inicial de Arequipa. Metodología: Estudio cuasi-experimental con 35 niños divididos en grupo control y experimental. Se implementaron juegos de secuenciación y orden numérico en el grupo experimental durante tres meses. Resultados: Los niños del grupo experimental presentaron una mejoría significativa en habilidades de secuenciación y lógica en comparación con el grupo control. Conclusiones: Los juegos didácticos promueven el desarrollo de habilidades matemáticas de manera efectiva en niños de edad preescolar. Los niños que participaron en actividades lúdicas lograron una comprensión más sólida de conceptos lógicos.

Torres, C., & Delgado, R. (2018). Efectos de la Metodología Lúdica en el Aprendizaje de Matemática en Niños de Nivel Inicial. Objetivo: Analizar los efectos de la metodología lúdica en el aprendizaje de matemáticas en niños de nivel inicial en Arequipa. Metodología: Investigación cualitativa y cuantitativa aplicada en una institución educativa de Arequipa con 40 estudiantes. Se implementaron juegos numéricos y actividades de conteo en el aula. Resultados: Se observó un aumento significativo en la comprensión de los conceptos



matemáticos básicos, como conteo y secuenciación. Conclusiones: La metodología lúdica es eficaz en la enseñanza de matemáticas en niños de educación inicial. La participación de los estudiantes en actividades lúdicas mejoró su actitud hacia el aprendizaje matemático.

Zúñiga, L., & Ramos, F. (2017). Juegos Matemáticos y su Impacto en el Aprendizaje de Niños de Educación Inicial en Arequipa. Objetivo: Evaluar el impacto de los juegos matemáticos en el aprendizaje de matemáticas en niños de educación inicial en Arequipa. Metodología: Estudio de intervención con 45 niños en una institución educativa de Arequipa. Se aplicaron actividades de juegos de numeración y clasificación durante un semestre académico. Resultados: Los estudiantes del grupo experimental lograron mejoras en habilidades de numeración y en la resolución de problemas matemáticos básicos. Conclusiones: Los juegos matemáticos son una estrategia efectiva para el aprendizaje inicial de las matemáticas. La implementación de actividades lúdicas fomenta un ambiente de aprendizaje positivo y reduce la ansiedad en torno a las matemáticas.

Aguirre, P., & Castañeda, A. (2016). Actividades Lúdicas en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Niños de Preescolar en Arequipa. Objetivo: Investigar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias matemáticas en niños de preescolar en Arequipa. Metodología: Estudio experimental con 32 niños de una institución educativa inicial, empleando juegos de conteo, patrones y clasificación, y evaluando el rendimiento antes y después de la intervención. Resultados: Hubo un incremento significativo en habilidades de conteo y reconocimiento de patrones.



Conclusiones: Las actividades lúdicas son efectivas en la enseñanza de competencias matemáticas básicas. Los niños mostraron mayor disposición y motivación para aprender en un ambiente de juego estructurado.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Métodos lúdicos

2.2.1.1. Definición

El juego es un elemento persistente de la vida humana que comienza en el nacimiento y persiste a lo largo de todas las etapas del desarrollo. Las personas se sienten atraídas instintivamente por las actividades lúdicas, considerándolas una manifestación fundamental de la vida. (Aizencang N. 2005)

Según Murillo (1996), participar en actividades recreativas y juegos brinda oportunidades esenciales para que las personas expresen sus pensamientos y emociones más profundos. Permiten que las personas expresen sus desafíos internos y ayudan a mitigar los efectos de las experiencias negativas. Promueve el crecimiento integral de las personas al abordar sus aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales de manera exhaustiva. Este método promueve la observación cuidadosa, la reflexión reflexiva y el pensamiento analítico, mejora el vocabulario, aumenta la confianza en uno mismo y nutre la creatividad.

Participar en actividades lúdicas es una forma clave de expresar pensamientos y sentimientos humanos que podrían ser difíciles de comunicar explícitamente. Mientras se participa en el juego, surgen conflictos internos que disminuyen los efectos de las experiencias negativas.



En la misma línea, Llanos, citado por Murillo (1996), sugiere que “el juego permite al niño expresar sus sentimientos de placer o insatisfacción con su entorno y modificar situaciones para satisfacer sus necesidades”. Esto presenta una oportunidad para abordar las deficiencias y fomentar un mundo mejor.

Aprendizaje de las matemáticas mediante el juego lúdico

Las matemáticas, que suelen percibirse como una disciplina desafiante y abstracta, han sufrido transformaciones significativas en términos de pedagogía y enfoque, en particular con la llegada del aprendizaje a través del juego. Históricamente, la integración del juego en las prácticas educativas se remonta a las sociedades antiguas, en las que las experiencias educativas solían ser informales y experienciales. A medida que las culturas evolucionaron, surgieron sistemas de educación formal, que trazaron un camino progresivo y, a veces, regresivo en las metodologías de aprendizaje. El siglo XX marcó un momento crucial en el reconocimiento del valor del juego como un aspecto fundamental del proceso de aprendizaje, en particular en las matemáticas. (Ayala 2018)

El concepto de aprendizaje a través del juego no es del todo novedoso; filósofos de la educación como John Dewey y Maria Montessori subrayaron la importancia del aprendizaje experiencial ya a fines del siglo XIX y principios del XX. Dewey abogó por un sistema educativo basado en experiencias del mundo real en lugar de la memorización mecánica. Montessori, por otra parte, hizo hincapié en el aprendizaje sensorial y la actividad autodirigida, brindando a los niños oportunidades para explorar conceptos matemáticos a través de



materiales prácticos. Estas figuras influyentes sentaron las bases para los enfoques contemporáneos, demostrando que el juego no es simplemente una actividad de ocio sino un componente vital del desarrollo cognitivo. (Ayala 2018)

El impacto del aprendizaje de las matemáticas a través del juego abarca dimensiones cognitivas, sociales y emocionales. Involucra diversos estilos de aprendizaje, promueve la retención y fomenta la creatividad y las habilidades de resolución de problemas. Los entornos lúdicos fomentan naturalmente la curiosidad, invitando a los estudiantes a explorar conceptos matemáticos de manera orgánica. Por ejemplo, juegos como "Math Bingo", "Tangrams" y "LEGO Building Challenges" mejoran la comprensión al permitir que los estudiantes manipulen números y formas de una manera tangible. Los estudios han demostrado que los estudiantes que se involucran con las matemáticas en contextos lúdicos a menudo muestran un mayor entusiasmo y un mejor desempeño en comparación con los arraigados en enfoques tradicionales basados en conferencias. (Caba. 2004)

Sin embargo, si bien los beneficios son considerables, la metodología no está exenta de críticas. Los detractores argumentan que un énfasis excesivo en el juego puede socavar la seriedad asociada con las matemáticas como disciplina. Algunos educadores sostienen que el juego no prepara adecuadamente a los estudiantes para las pruebas estandarizadas, en las que a menudo se hace hincapié en la memorización mecánica y las técnicas formales de resolución de problemas. Además, puede haber una brecha significativa entre las actividades lúdicas y su rigor matemático, lo que conduce a una comprensión superficial en lugar de una comprensión profunda. (Caba. 2004)



Si observamos a las figuras influyentes en este ámbito, varias personas han hecho contribuciones notables a la intersección de las matemáticas y el juego. Una de ellas es Macfarlane Burnet, un virólogo australiano que propuso el concepto de "juego serio". Sus metodologías innovadoras alentaron el uso de la teoría de juegos en la enseñanza de conceptos matemáticos. Otro contribuyente significativo es el Dr. David L. Hestenes, que ha promovido el uso de entornos de aprendizaje interactivos a través del álgebra y el pensamiento geométrico, promoviendo la idea de que involucrar a los estudiantes en contextos lúdicos fomenta una mayor comprensión de principios matemáticos complejos. (Gallardo 2018)

Además, organizaciones como el Consejo Nacional de Profesores de Matemáticas (NCTM) en los EE. UU. han reconocido el valor del juego en la educación matemática al integrar enfoques lúdicos en sus estándares. Destacan la necesidad de experiencias de aprendizaje que fomenten la exploración y la participación. Estos avances representan un cambio de perspectiva, que prioriza la educación holística que tiene en cuenta las facetas emocionales y sociales. Este enfoque variado crea caminos para los niños que tienen dificultades con los paradigmas de aprendizaje tradicionales, promoviendo así la inclusión. (Gallardo 2018)

A medida que la sociedad avanza, el futuro del aprendizaje de las matemáticas a través del juego puede desplegarse con tecnologías como la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA). Innovaciones como estas tienen el potencial de crear experiencias de aprendizaje inmersivas, donde los niños pueden visualizar e interactuar con conceptos matemáticos de formas



fascinantes. Imaginemos a los estudiantes construyendo estructuras 3D en un entorno de realidad virtual, donde podrían explorar las propiedades de las formas y el volumen de una manera que las aulas tradicionales a menudo no logran emular. La adaptabilidad de estas tecnologías puede atender a diversos estudiantes y adaptarse a varios ritmos de aprendizaje, creando experiencias educativas altamente personalizadas. (López. 2018).

Si bien la trayectoria prometedora para el aprendizaje de las matemáticas a través del juego es inconfundible, hay que ser cauteloso con su implementación. Existe el riesgo de incorporar tecnología sin un marco pedagógico bien definido, lo que podría conducir a distracciones en lugar de un aprendizaje productivo. (López. 2018).

Importancia de participar en actividades lúdicas:

En este sentido, participar en el juego durante los años de jardín de infancia es esencial para el crecimiento del niño. En conclusión, podemos afirmar que el juego es una actividad crucial para los niños pequeños, que les permite observar, descubrir y crear. El juego permite a los niños adquirir habilidades vitales, investigar su entorno y mejorar sus habilidades de comunicación, que son cruciales para participar en entornos sociales. (Mendiola y Minedu. 2020)

En este contexto, Caba (2004) enfatiza que el juego es un derecho esencial de los niños y es vital para su desarrollo. Por lo tanto, es crucial centrarse en este aspecto para mejorar la comprensión, ya que el juego debe extenderse más allá de las actividades de ocio. El juego es una herramienta

esencial y transformadora en el viaje de desarrollo de un niño, especialmente durante las primeras etapas de la educación formal.

En este contexto, la participación en el juego durante el jardín de infancia es crucial para el desarrollo y el crecimiento general del niño. En consecuencia, podemos afirmar que el juego es una actividad esencial para los niños pequeños, ya que les brinda la oportunidad de observar, explorar y expresar su creatividad durante su tiempo libre. Al participar en el juego, los niños exploran su entorno, mejoran sus habilidades de comunicación y desarrollan habilidades de interacción social. (Caba. 2004)

En este sentido, Caba (2004) destaca que el juego es un derecho fundamental de los niños y es fundamental para su crecimiento y desarrollo. En consecuencia, es fundamental promover el conocimiento de esta actividad, reconociendo que debe extenderse más allá de un mero pasatiempo. El juego actúa como una fuerza impulsora vital en el desarrollo del niño, especialmente durante las primeras etapas de la educación formal. (p 21).

2.2.1.2. Teorías de los métodos lúdicos

Según Gallardo (2018):

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

La teoría del excedente de energía, propuesta por Herbert Spencer, filósofo y sociólogo británico del siglo XIX, se desarrolló como un aspecto de sus ideas sobre la evolución. Esta teoría enriquece su investigación sobre las raíces y funciones del juego en los seres humanos y en varias especies animales. Spencer sostenía que el juego surge de un excedente de energía que los organismos retienen después de haber satisfecho sus necesidades básicas,



como conseguir comida, garantizar la seguridad y reproducirse. Visto desde este ángulo, los organismos jóvenes tienen una reserva de energía que excede las necesidades de supervivencia y el juego actúa como una forma de canalizar esa energía extra. Esencialmente, el juego no cumple ningún propósito práctico inmediato; más bien, actúa como una forma de canalizar el exceso de energía que no se dedica a las tareas esenciales de la vida. (Mendiola y Minedu. 2020)

Componentes clave de la teoría:

Excedente de energía: Los organismos jóvenes, especialmente los animales y los humanos, acumulan un exceso de energía que va más allá de lo que se requiere para su supervivencia fundamental.

Juego como descarga de energía: Actúa como un método para dirigir y disipar el exceso de energía que se ha acumulado. Es una actividad que, si bien no está directamente vinculada a la supervivencia o la obtención de recursos, enfatiza la expresión creativa y carece de objetivos prácticos.

Relación con la evolución: Spencer integró esta teoría en su marco de evolución, sugiriendo que el juego se desarrolla como un comportamiento que evoluciona en tándem con los organismos, aumentando así su capacidad de generar más energía de la que se requiere para la supervivencia básica. En este contexto, el juego refleja un comportamiento complejo que se encuentra en especies con funciones fisiológicas y neurológicas de nivel superior.

Desarrollo físico y social: El juego como catalizador del crecimiento: Aunque el juego se origina a partir de una abundancia de energía, Spencer reconoció sus efectos positivos tanto en el desarrollo físico como social. Ayuda



a los individuos jóvenes a desarrollar habilidades motoras y sociales que serán beneficiosas en sus futuras actividades. la adultez y las obligaciones que la acompañan. (Mendoza 2019)

Críticas a la teoría:

La teoría del excedente de energía ha sido criticada por su perspectiva excesivamente simplista, que simplifica la intrincada naturaleza del juego a un simple exceso de energía. Investigaciones recientes han demostrado que el juego cumple una serie de funciones intrincadas, contribuyendo al desarrollo cognitivo, emocional y social, en lugar de ser simplemente una liberación de energía excedente. (Mendoza 2019)

En resumen, la teoría del excedente de energía de Herbert Spencer postula que el juego surge de una abundancia de energía que excede los requerimientos fundamentales, actuando como un canal para que los individuos expresen y liberen esta vitalidad adicional de una manera lúdica. (Mendoza 2019)

Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

La teoría de la relajación, propuesta por el psicólogo alemán Moritz Lazarus, destaca el papel importante del juego en la vida humana como un medio para aliviar la fatiga física y mental. Lazarus propone que las exigencias del trabajo y las obligaciones cotidianas hacen que las personas se sientan agotadas, lo que las impulsa a recurrir al juego como un medio para aliviar su estrés. Contrariamente a otras teorías que proponen que el juego drena la energía, en realidad actúa como una fuerza revitalizante, que permite a las



personas recuperar su vitalidad al participar en actividades lúdicas.

Como resultado, el juego sirve como un respiro mental, que permite a las personas afrontar los desafíos diarios con energía renovada y una mayor concentración. Esta teoría destaca el papel fundamental del juego en la promoción del bienestar físico y emocional.

Teoría del pre ejercicio de Groos (1898)

La teoría del preejercicio, desarrollada por el psicólogo alemán Karl Groos, sugiere que el juego actúa como un mecanismo de entrenamiento crucial, que permite tanto a los animales como a los humanos perfeccionar las habilidades de supervivencia necesarias para la vida adulta. Groos afirma que el juego trasciende la simple diversión; funciona como una forma de entrenamiento preparatorio para los desafíos futuros. Participar en actividades lúdicas ayuda a los niños a cultivar habilidades cognitivas, sociales y motoras esenciales que les serán útiles en la vida posterior. (Gallardo 2018)

Groos observó este comportamiento en varias especies animales. Por ejemplo, los perros jóvenes participan en conductas lúdicas como perseguir y acechar, lo que ayuda a desarrollar sus habilidades para la caza real a medida que crecen. En los seres humanos, el juego imaginativo y las actividades de interpretación de roles en las que participan los niños, como "actuar como adultos", les permiten ensayar diversas situaciones y cultivar las habilidades que necesitarán más adelante en la vida. Desde este punto de vista, Groos consideró el juego como una herramienta evolutiva esencial para fomentar el crecimiento y el desarrollo. (Gallardo 2018)



Teoría de la recapitulación Granville Stanley Hall (1904)

La teoría de la recapitulación, propuesta por Granville Stanley Hall en 1904, sugiere que el desarrollo individual refleja las etapas evolutivas de la especie.

La teoría de la recapitulación fue formulada por el psicólogo y educador estadounidense Granville Stanley Hall a fines del siglo XIX. Hall integró las teorías evolutivas y sugirió que el juego de los niños refleja las fases de desarrollo de la evolución humana. En esencia, a medida que un niño se desarrolla, recrea las fases fundamentales de la evolución humana a través de su juego.

Hall propone que la progresión del juego de los niños refleja los comportamientos exhibidos por las sociedades humanas primitivas. Por ejemplo, cuando los niños participan en actividades como la caza, la lucha o los juegos de construcción, están reviviendo metafóricamente las experiencias de nuestros primeros antepasados. Hall sugiere que el juego trasciende el mero entretenimiento; actúa como un proceso evolutivo a través del cual los niños navegan por las diferentes fases del crecimiento y desarrollo humano. Aunque esta teoría fue importante en su época, ha sido criticada por poner demasiado énfasis en las influencias biológicas y por simplificar en exceso las complejidades del comportamiento de los niños. (Gallardo 2018)

Teoría del juego de Freud (1898, 1906, 1920)

Sigmund Freud, el fundador del psicoanálisis, investiga en "La teoría del juego" el papel del juego en la expresión y el abordaje de conflictos inconscientes. Freud postula que el juego actúa como un canal para que los



niños comuniquen externamente sus deseos, sentimientos y conflictos internos. A través de actividades lúdicas, los niños recrean simbólicamente situaciones que evocan sentimientos de ansiedad o confusión, lo que les permite comprender y manejar estas emociones de manera más efectiva. (Gallardo 2018)

Freud consideraba que el juego era una forma de sublimación, que permitía liberar los impulsos reprimidos de una forma socialmente aceptable. En lugar de actuar según sus impulsos, los niños expresan sus deseos a través del juego, lo que los ayuda a explorar y obtener una comprensión más profunda de sus emociones. Además, el juego permite a las personas enfrentar situaciones difíciles, como la angustia emocional de la separación de los padres, en un entorno seguro y regulado, lo que ayuda en el proceso de curación y afrontamiento. (Gallardo 2018)

En resumen, Freud consideraba que el juego era un instrumento crucial para el desarrollo emocional y psicológico de un niño, que permite la exploración del inconsciente y la confrontación simbólica de los conflictos internos.

2.2.1.3. Clasificación de los métodos lúdicos

Juegos Sensoriales. Las diversiones materiales son actividades diseñadas para fortalecer los recursos de los niños: buscar, oír, tocar, notar y saborear. A través de estas diversiones, los niños exploran su entorno y obtienen información esencial sobre el mundo que los rodea. El juego visual incorpora habitualmente materiales como arena, agua, arcilla o superficies modificadas, que permiten a los niños retener sensaciones no utilizadas y desarrollar sus capacidades perceptivas. (Minedu 2016)



Estas actividades recreativas son esenciales en las primeras etapas del desarrollo, ya que ofrecen ayuda a los niños a perfeccionar sus capacidades sensoriales, así como a avanzar en la concentración y la coordinación mano-ojo.

Juegos Motores. Las actividades motoras son aquellas que incorporan el desarrollo físico del cuerpo, y están diseñadas para desarrollar la coordinación motora, la precisión y el control en los niños. Este tipo de actividades recreativas, como correr, rebotar o lanzar pelotas, son clave en el desarrollo del orden y las habilidades motoras finas. Los juegos de motor no solo promueven la salud física, sino que también ayudan a los niños a mejorar su adaptación, habilidad y destreza física. Además, estos juegos suelen tener un fuerte componente social, ya que potencian la interacción entre los niños y la cooperación en las actividades de grupo. (Minedu 2016)

Juego Manipulativo. El juego manipulativo incluye bloqueos de las manos al explorar diferentes objetos y materiales. Esta forma de juego es fundamental para mejorar las habilidades motoras finas y avanzar en la coordinación mano-ojo. Los niños se concentran en actividades como construir con piezas, armar rompecabezas o cincelar con arcilla, lo que les permite refinar su coordinación mano-ojo y sus habilidades motoras finas. Además, este juego promueve las habilidades básicas de pensamiento y resolución de problemas, ya que se requiere que los niños adopten enfoques distintivos y ajusten sus técnicas para lograr los resultados deseados. (Minerva T. 2007)

Juegos de Imitación. Los juegos de imitación incluyen niños que copian escenarios o actividades que ven a su alrededor. Al imitar a otros, los niños conservan los componentes sociales y ajustan su intuición a diferentes

circunstancias. Estas diversiones habitualmente incluyen componentes de "imaginación" y pueden incluir actividades como copiar adultos, animales o personajes anecdóticos. Esta forma de juego juega un papel fundamental en el desarrollo social y emocional de los niños, ayudándolos a comprender los estándares sociales y desarrollar la compasión. (Minerva T. 2007)

Juego Simbólico. El juego típico ocurre cuando los niños usan objetos, actividades o lenguaje para comunicarse con cosas que son distintas de su cuerpo real. Por ejemplo, un niño puede usar un palo como una espada temporal o una caja para actuar como un automóvil. Este tipo de juego juega un papel vital en el desarrollo cognitivo al cultivar la imaginación, la capacidad creativa y las habilidades de pensamiento único. Los bloqueos en el juego típico permiten a los niños explorar escenarios de la vida real, expresar sus sentimientos y conectarse socialmente, lo que les brinda la oportunidad de perfeccionar y adquirir una comprensión más profunda de su entorno. (Montes 2021)

Juegos Verbales. El juego de dialecto se centra en el uso del dialecto y el arte de la comunicación. Al involucrarse en actividades como rimas, acertijos, melodías y juegos como "Veó veó", los niños mejoran su vocabulario, refuerzan sus habilidades de comunicación verbal y aprenden patrones etimológicos. Estos juegos también mejoran la memoria fonética y la comprensión del lenguaje, lo que permite a los niños comunicarse de manera más eficaz y expresar sus pensamientos de manera organizada. Además, los juegos basados en el lenguaje pueden cultivar la inventiva y promover las aptitudes de espontaneidad verbal. (Montes 2021)

Juegos de Razonamiento Lógico. Los juegos de pensamiento continuo



son actividades que requieren que los jugadores se concentren en la resolución de problemas y la toma de decisiones a través de la investigación y el pensamiento continuo. La participación en actividades como rompecabezas, juegos de mesa y rompecabezas estimula el desarrollo de las aptitudes de pensamiento básico y expositivo de los niños. Estos juegos mejoran las capacidades de los niños para sacar conclusiones, comprender las relaciones de causa y efecto y resolver situaciones complejas. Al inculcarles a los niños un pensamiento coherente, sientan una base sólida para captar información en materias como matemáticas y ciencias. (Montes 2021)

Juegos de Relaciones Espaciales. Los juegos de relaciones espaciales ayudan a los niños a comprender cómo se organizan los objetos en el espacio y las relaciones que los vinculan. Participar en actividades como construir torres, manipular formas geométricas o explorar laberintos mejora la capacidad de los niños para percibir las relaciones espaciales y agudiza su conciencia espacial. Estas actividades mejoran la capacidad de predecir cómo se comportarán los objetos en diferentes disposiciones, lo que es esencial para desarrollar habilidades como el razonamiento espacial, la percepción visual y la planificación estratégica. (Muñoz. 2023).

Juegos de Relaciones Temporales. Los juegos interactivos centrados en el tiempo ayudan a los niños a comprender ideas relacionadas con la secuencia, la longitud y el ritmo. A través de actividades como narrar historias en orden, realizar acciones sincronizadas o participar en juegos rítmicos, los niños mejoran sus habilidades para organizar eventos y comprender el paso del tiempo. Los juegos de este tipo desempeñan un papel esencial para ayudar a los niños a



desarrollar una sólida comprensión del tiempo, lo que posteriormente les permite comprender narrativas complejas y organizar sus actividades diarias de manera eficaz. (Muñoz. 2023).

Juegos de Memoria. Los juegos de memoria mejoran las habilidades de los niños en la retención y el recuerdo de la información. Participar en tareas como recordar letras, seguir secuencias o relatar aspectos de una narración puede mejorar significativamente tanto la memoria a corto como a largo plazo. Estos juegos mejoran las capacidades cognitivas de los niños y potencian su atención y concentración, que son vitales para un aprendizaje eficaz. Además, los juegos de memoria pueden introducir un aspecto competitivo y motivador, animando a los niños a mejorar sus habilidades. (Murillo. 1996).

Juegos de fantasía. Los juegos de fantasía permiten a los niños crear mundos, personajes y escenarios imaginarios que no existen en la realidad. Este tipo de juego es esencial para fomentar la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños inventar historias y escenarios sin límites. Los juegos de fantasía ofrecen a los niños un medio para explorar sus emociones, enfrentarse a sus ansiedades y experimentar con diferentes identidades. Además, promueven el pensamiento analítico y fomentan la resolución independiente de problemas, permitiendo a los niños explorar y afrontar sus propios obstáculos dentro de estos mundos ficticios. (Murillo. 1996).

2.2.1.4. Ventajas de los métodos lúdicos

Según, Salvador (1996) Ayuda a los estudiantes a obtener excelentes calificaciones en matemáticas y otras materias, fomenta una mayor independencia entre los niños y mejora su comprensión y reconocimiento de



objetos y sus aplicaciones.

Los primeros años de vida de un niño son fundamentales para el desarrollo cognitivo, en particular para fomentar el amor por el aprendizaje y las habilidades fundamentales en materias como las matemáticas. Los juegos lúdicos han surgido como un método eficaz para involucrar a los niños pequeños en los conceptos matemáticos, evitando el enfoque tradicional de aprendizaje de memoria que a menudo puede desanimar a los estudiantes jóvenes. Las ventajas de los juegos lúdicos en el aprendizaje de las matemáticas para niños de 5 años abarcan un amplio espectro, desde una mayor participación y disfrute hasta el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas. A medida que exploramos la importancia de estos juegos, es esencial comprender su contexto histórico, las figuras influyentes en el campo y las perspectivas cambiantes con respecto a su eficacia. (Quea 2020)

Históricamente, los teóricos de la educación como Jean Piaget y Lev Vygotsky sentaron las bases para nuestra comprensión del desarrollo cognitivo de los niños y los procesos de aprendizaje. La teoría de Piaget enfatizaba que los niños aprenden mejor a través de la participación activa y la exploración, lo que sugiere que las experiencias prácticas fomentan una comprensión más profunda. Vygotsky amplió esta noción al destacar los aspectos sociales del aprendizaje, abogando por el juego colaborativo como un medio para desarrollar habilidades cognitivas esenciales. Estas teorías fundamentales allanaron el camino para que los educadores adoptaran entornos de aprendizaje lúdicos en los que las matemáticas pudieran integrarse en las actividades lúdicas cotidianas. (Quea 2020)



Las figuras clave en el campo del aprendizaje lúdico han seguido evolucionando el discurso en torno a los juegos y las prácticas educativas. Por ejemplo, el trabajo de Rita Jane Sussman sobre prácticas apropiadas para el desarrollo en el jardín de infancia ha destacado la importancia de integrar el juego en el entorno de aprendizaje para apoyar la comprensión matemática de los niños. Las contribuciones de Sussman enfatizan que los juegos lúdicos no solo enseñan conceptos matemáticos, sino que también fomentan las habilidades sociales, la perseverancia y la regulación emocional, habilidades necesarias para el desarrollo holístico. (Quea 2020)

El impacto de los juegos lúdicos en el aprendizaje de las matemáticas se puede observar a través de varias aplicaciones prácticas en entornos de educación de la primera infancia. Por ejemplo, los juegos que implican contar, clasificar o reconocer patrones se pueden incorporar a las actividades grupales, lo que anima a los niños a explorar conceptos matemáticos de forma natural y social. Los juegos educativos como "Math Bingo" o "Shape Hunt" convierten los conceptos abstractos en experiencias concretas, lo que permite a los niños captar y retener ideas matemáticas de manera más eficaz. Además, los juegos lúdicos fomentan un nivel saludable de competencia y trabajo en equipo entre pares, motivando a los niños a involucrarse y participar con entusiasmo en sus procesos de aprendizaje. (Quea 2020)

Las dimensiones de los juegos lúdicos también incluyen una variedad de avances tecnológicos. La aparición de aplicaciones educativas ha transformado los juegos tradicionales en atractivas plataformas digitales que ofrecen experiencias interactivas de aprendizaje de matemáticas. Estas aplicaciones a



menudo incorporan estrategias de gamificación como recompensas y niveles, animando a los niños a mejorar sus habilidades matemáticas de una manera lúdica. Sin embargo, si bien la tecnología puede mejorar el aprendizaje lúdico, no se puede pasar por alto la importancia de equilibrar el tiempo frente a la pantalla con el juego físico, ya que ambas vías tienen sus ventajas únicas. (Rojas (2019)

A pesar de sus muchas ventajas, es esencial considerar los posibles peligros de depender demasiado de los juegos lúdicos para la educación matemática. Algunos educadores pueden temer que el énfasis en el juego pueda restar valor al aprendizaje serio. La preocupación es que los niños pueden centrarse más en los aspectos divertidos en lugar de comprender los conceptos matemáticos subyacentes. Por ejemplo, si un juego solo enfatiza el conteo sin fomentar la comprensión de las relaciones numéricas, los niños pueden perder oportunidades de aprendizaje críticas. Además, el énfasis excesivo en la competencia en los juegos puede generar ansiedad o frustración entre los niños que pueden no destacarse en matemáticas. Por lo tanto, es crucial que los educadores logren un delicado equilibrio entre la participación lúdica y la enseñanza estructurada de conceptos matemáticos para garantizar un aprendizaje integral. (Rojas (2019)

De cara al futuro, el futuro de los juegos lúdicos en el aprendizaje de las matemáticas para niños de 5 años parece prometedor. Es probable que la integración de dinámicas de aprendizaje lúdico en los planes de estudio gane fuerza a medida que la investigación siga descubriendo los beneficios del aprendizaje activo. Además, la colaboración entre disciplinas (educación,



psicología y desarrollo infantil) probablemente mejorará nuestra comprensión de cómo se pueden optimizar y adaptar los juegos lúdicos a diversos entornos de aprendizaje. Es posible que las futuras políticas educativas reconozcan cada vez más la importancia de capacitar a los maestros en pedagogías lúdicas para que puedan facilitar eficazmente el aprendizaje a través de juegos. (Rojas (2019)

En conclusión, las ventajas de los juegos lúdicos en el aprendizaje de las matemáticas para niños de 5 años son multifacéticas y están profundamente arraigadas en la teoría y la práctica educativas. Las contribuciones de figuras influyentes han dado forma al panorama contemporáneo del aprendizaje lúdico.

2.2.1.5. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas

El educador debe utilizar enfoques interactivos que sigan un marco sistemático, que normalmente abarque fases de planificación, implementación y evaluación. (Ruiz 2011)

Para promover el bienestar emocional y mejorar la participación activa en el desarrollo personal, es fundamental evocar sentimientos de sorpresa, motivación y alegría. Este método desenfadado fomenta el desarrollo de habilidades y competencias. La participación en actividades lúdicas debe considerarse un método clave para cultivar la comprensión conceptual, mejorar el conocimiento de los procesos y desarrollar la capacidad de resolución de problemas. Al presentar juegos educativos a los estudiantes, es esencial comunicar claramente sus objetivos de aprendizaje. (Ruiz 2011)

Involucre a los niños tanto en los objetivos como en los procedimientos de la actividad, asegurándose de que comprendan los objetivos: divertirse, obtener



nuevos conocimientos y trabajar junto con sus compañeros a través de diversos métodos. Esto implica implementar juegos de cantidad que ayuden al reconocimiento de números y fomenten las conexiones sociales entre compañeros, contribuyendo así a su desarrollo físico y social. (Ruiz 2011)

2.2.1.6. Dimensión de los métodos lúdicos

Juegos de iniciación a la cantidad

Se refiere al acercamiento del individuo al proceso de enseñanza y aprendizaje encaminado a adquirir conocimientos y habilidades, desde su exposición inicial al tema hasta que pueda aplicarlo efectivamente de acuerdo con sus métodos, estrategias y estándares. (Muñoz, 2023)

Los métodos lúdicos abarcan una variedad de estrategias, juegos y actividades lúdicas que sirven como herramientas pedagógicas eficaces. El concepto de "juegos de iniciación a la cantidad" se centra específicamente en cómo la participación lúdica puede afectar la comprensión y el procesamiento de conceptos numéricos. Este enfoque, arraigado en teorías socioculturales y de aprendizaje cognitivo, tiene raíces históricas y ha evolucionado con el tiempo a través de contribuciones de educadores, psicólogos y teóricos que han adoptado la noción de que el aprendizaje puede ser a la vez divertido y eficaz. (Salvador. 1996).

El contexto histórico de los métodos lúdicos se remonta a las civilizaciones antiguas, donde la combinación de juego y aprendizaje era evidente en varias culturas. Los griegos, por ejemplo, comprendían la importancia del juego como un componente esencial de la educación. Filósofos como Platón y Aristóteles reconocieron el papel de los juegos en el desarrollo de las capacidades



intelectuales, sugiriendo que las actividades lúdicas podían promover el desarrollo cognitivo. El Renacimiento también vio un resurgimiento de esta comprensión, ofreciendo una variedad de juegos y desafíos intelectuales diseñados para despertar la curiosidad y mejorar las habilidades de resolución de problemas. (Salvador. 1996).

En el siglo XX, figuras como Jean Piaget y Lev Vygotsky avanzaron aún más en la aplicación del juego en la educación a través de su trabajo pionero en psicología del desarrollo. La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget hizo hincapié en que los niños aprenden a través del juego explorando su entorno y participando en interacciones sociales. Vygotsky, por otro lado, introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), postulando que los niños podrían lograr una mayor comprensión y habilidades a través de la interacción guiada con compañeros y adultos. Sus teorías sentaron las bases para los métodos lúdicos y ofrecieron ideas para la implementación de juegos de iniciación, en particular aquellos centrados en la comprensión cuantitativa. (Sandoval, R. 2017).

A medida que los educadores comenzaron a reconocer el valor de integrar el juego en los procesos de aprendizaje, se produjo una transformación significativa en las metodologías educativas. Los juegos de iniciación para la cantidad surgieron como ejemplos prácticos de cómo los métodos lúdicos podían enseñar eficazmente conceptos numéricos, como la suma, la resta y el conteo. Estos juegos fomentan un entorno de aprendizaje que anima a los niños a participar activamente, lo que les permite explorar conceptos matemáticos en un entorno de baja presión. Estos juegos pueden implicar diversas actividades, desde simples juegos de contar con objetos físicos hasta elaboradas actividades



grupales diseñadas para desafiar el razonamiento numérico y la resolución cooperativa de problemas. (Sandoval, R. 2017).

Las figuras clave en el desarrollo de los métodos lúdicos son cruciales para comprender su impacto. Cabe destacar que el educador y psicólogo John Dewey defendió el aprendizaje experiencial, abogando por un enfoque práctico de la educación que refleja los principios de los métodos lúdicos. El énfasis de Dewey en el aprendizaje a través de la experiencia y la interacción ha sido fundamental para cambiar las perspectivas en la teoría educativa, posicionando el juego como un elemento esencial de la enseñanza y el aprendizaje efectivos. (Sandoval, R. 2017).

En el escenario mundial, el educador de la primera infancia Loris Malaguzzi y el enfoque Reggio Emilia de la educación también reflejan los principios de los métodos lúdicos en su defensa de un entorno de aprendizaje centrado en el niño donde la exploración y el juego conducen a un aprendizaje significativo. El enfoque Reggio Emilia enfatiza la colaboración, la comunidad y el papel del entorno en el fomento del aprendizaje, incorporando actividades lúdicas dentro de entornos grupales para nutrir la comprensión cuantitativa y cualitativa de los niños. (Smartick 2009)

A pesar de las implicaciones positivas de los métodos lúdicos, no están exentos de críticas. Algunos educadores expresan su preocupación por el hecho de que un enfoque abrumador en la participación lúdica puede comprometer el rigor de la enseñanza de las habilidades académicas tradicionales, en particular en las disciplinas cuantitativas. Además, ciertos juegos de iniciación pueden no adaptarse a diversos estilos y ritmos de aprendizaje, lo que plantea desafíos para los niños que pueden tener dificultades con determinadas actividades. Los



críticos abogan por un enfoque equilibrado, abogando por la integración tanto de los métodos pedagógicos tradicionales como de las prácticas lúdicas dentro del panorama educativo. (Smartick 2009)

El equilibrio se vuelve crucial al sopesar los aspectos cuantitativos de los métodos lúdicos. La eficacia de los juegos de iniciación para la cantidad ha sido aplaudida en numerosos estudios que destacan la relación positiva entre los entornos de aprendizaje lúdicos y la mejora del rendimiento matemático. Se ha descubierto que los niños que participan en juegos de iniciación desarrollan una comprensión más profunda de las cantidades y las relaciones numéricas, ya que participan activamente en el proceso de aprendizaje a través de la experimentación y la interacción con sus compañeros. (Solorzano, T. 2010).

De cara al futuro, el potencial de los métodos lúdicos, especialmente en el ámbito de los juegos de iniciación a la cantidad, parece prometedor. Los avances tecnológicos pueden mejorar aún más estas metodologías. La integración de herramientas digitales, aplicaciones interactivas y plataformas en línea puede proporcionar formas innovadoras de facilitar el aprendizaje basado en el juego, permitiendo a los niños explorar conceptos numéricos en entornos atractivos e interactivos. La inteligencia artificial podría personalizar los juegos para adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje individual de cada niño, creando juegos de iniciación personalizados que respondan a las necesidades de los estudiantes. (Solorzano, T. 2010).

Además, a medida que los sistemas educativos abogan cada vez más por el aprendizaje socioemocional (SEL) junto con el contenido académico, los métodos lúdicos pueden desempeñar un papel crucial en la entrega de ambos. Los juegos de iniciación a la cantidad pueden diseñarse no solo para reforzar las

habilidades numéricas, sino también para enseñar resiliencia, colaboración y amor por el aprendizaje. A medida que los educadores sigan adoptando el valor del juego para fomentar el desarrollo cognitivo y emocional, es probable que los métodos lúdicos se integren en los planes de estudio aún más profundamente. (Solorzano, T. 2010).

En conclusión, los métodos lúdicos y los juegos de iniciación a la cantidad representan un cambio fundamental en las prácticas educativas, promoviendo la participación y la comprensión a través del juego. El contexto histórico, que abarca las contribuciones de figuras influyentes, ha dado forma a la implementación de estos métodos, mientras que los beneficios del aprendizaje lúdico están respaldados por una amplia investigación. No obstante, es esencial reconocer las críticas que rodean a este enfoque para garantizar una experiencia de aprendizaje equilibrada. A medida que los paradigmas educativos continúan evolucionando, el futuro de los métodos lúdicos parece prometedor, con el potencial de aplicaciones innovadoras que combinan a la perfección el aprendizaje y el juego, creando entornos donde los niños pueden prosperar tanto académica como socialmente.

Métodos lúdicos libres

Son actividades divertidas que pueden realizar personas de todas las edades. En sus primeros años, los niños juegan no sólo para disfrutar y buscar calidez y conexión, sino también para fomentar vínculos con los demás. A través del juego, mejoran su imaginación, creatividad y fantasía, al mismo tiempo que aprenden habilidades esenciales para la vida. (López, 2018).

La importancia de los métodos lúdicos en el ámbito del aprendizaje de las matemáticas, especialmente para niños pequeños de alrededor de cinco años,



ha sido cada vez más reconocida tanto en los círculos educativos como en las técnicas de crianza. La curiosidad natural y las capacidades imaginativas que caracterizan a este grupo de edad brindan una oportunidad única para fomentar la comprensión matemática a través de métodos basados en el juego libre y atractivo. Al investigar el contexto histórico y las figuras clave detrás de estos enfoques, podemos apreciar mejor su importancia, limitaciones y posibles desarrollos futuros. (López, 2018).

Históricamente, la evolución de los métodos lúdicos en la educación se remonta a figuras fundamentales como Friedrich Froebel, quien fundó el movimiento del jardín de infantes en el siglo XIX. Su creencia en la importancia del juego para el desarrollo de los niños pequeños sentó las bases para futuras teorías educativas que enfatizaban el aprendizaje centrado en el niño. Froebel introdujo el concepto de "regalos" o juguetes educativos diseñados para estimular el aprendizaje a través del juego. Esta noción es fundamental para comprender por qué los métodos lúdicos resuenan tan eficazmente con los niños en edad preescolar, ya que los alientan a involucrarse con los conceptos matemáticos de manera orgánica y significativa. (Ugaz, 2021).

Basándose en las ideas de Froebel, otros teóricos influyentes contribuyeron a la comprensión del juego en el aprendizaje. El psicólogo suizo Jean Piaget postuló que los niños aprenden a través de la exploración activa y la interacción con su entorno. Identificó etapas del desarrollo cognitivo, haciendo hincapié en que los niños pequeños, en particular los de cinco años, participan en operaciones concretas donde comienzan a manipular objetos y a comprender las relaciones entre ellos. Este enfoque apropiado para el desarrollo explica por qué los métodos libres y lúdicos son particularmente eficaces en la enseñanza



de las matemáticas durante estos años de formación. (Ugaz. 2021).

Además, Lev Vygotsky introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que subraya la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el aprendizaje. Según Vygotsky, los niños aprenden mejor cuando son guiados por compañeros o adultos con más conocimientos. Por lo tanto, el juego funciona como una herramienta social y una estrategia cognitiva, facilitando las conexiones con los conceptos matemáticos a través de experiencias compartidas. La combinación de estas perspectivas teóricas ofrece un marco sólido para comprender el impacto positivo de los métodos lúdicos en la educación matemática temprana. (Ruiz 2011)

Los métodos lúdicos para el aprendizaje de las matemáticas abarcan una variedad de técnicas. Entre ellas se incluyen actividades prácticas como clasificar juguetes, construir con bloques o participar en juegos de números que permiten a los niños explorar conceptos matemáticos como contar, sumar y reconocer formas de una manera divertida. Los beneficios de estos métodos son numerosos. La interacción con las matemáticas a través del juego fomenta la motivación intrínseca y fomenta una actitud positiva hacia la materia, lo que puede conducir a una mayor confianza matemática y, en última instancia, a un mejor rendimiento académico en años posteriores. (Ruiz 2011)

Sin embargo, si bien las ventajas de los métodos lúdicos para aprender matemáticas son convincentes, también hay posibles desventajas que considerar. No todas las actividades lúdicas son iguales; algunas pueden carecer de la estructura suficiente para garantizar que se aborden adecuadamente los conceptos matemáticos cruciales. Sin un diseño y una intención cuidadosos, el aprendizaje lúdico puede convertirse en un mero juego sin resultados educativos



sustanciales. Los educadores deben lograr un equilibrio entre proporcionar juego libre y guiar a los niños a través de experiencias de aprendizaje bien diseñadas que se centren en habilidades matemáticas específicas. (Rojas (2019))

Además, los diferentes antecedentes y experiencias de los niños pueden influir en la forma en que interactúan con los métodos lúdicos. No todos los niños tienen el mismo acceso a los recursos que promueven el aprendizaje lúdico en el hogar o en sus comunidades. Los factores socioeconómicos desempeñan un papel importante en la exposición de un niño a entornos de juego enriquecedores. Por lo tanto, depender exclusivamente de métodos lúdicos gratuitos puede ampliar involuntariamente la brecha para quienes carecen de acceso a tales experiencias. Por ello, existe una necesidad crítica de que los educadores y los responsables de las políticas garanticen que los métodos lúdicos de matemáticas sean equitativos y accesibles para diversos grupos demográficos. (Rojas (2019))

Además, no se puede subestimar el papel de la tecnología en el juego educativo. Con la llegada de herramientas y aplicaciones digitales diseñadas para la educación matemática temprana, ahora tenemos una gran cantidad de recursos a nuestro alcance. Sin embargo, si bien la tecnología puede mejorar las experiencias de aprendizaje lúdicas, existe preocupación por el equilibrio entre el tiempo frente a la pantalla y el juego práctico. Los niños pequeños se benefician más de las interacciones tangibles que estimulan sus experiencias sensoriales y habilidades sociales. Por lo tanto, cualquier incorporación de tecnología debe complementar, en lugar de dominar, los métodos lúdicos tradicionales. (Quea 2020)

De cara al futuro, es probable que el panorama de los métodos lúdicos



para el aprendizaje de las matemáticas evolucione aún más. A medida que la investigación siga profundizando nuestra comprensión del desarrollo infantil y de las estrategias de aprendizaje eficaces, habrá oportunidades para enfoques innovadores que combinen las actividades lúdicas tradicionales con la tecnología moderna. La realidad virtual y aumentada, por ejemplo, tienen el potencial de crear experiencias matemáticas inmersivas que capturen la imaginación de los niños y, al mismo tiempo, proporcionen un rico contenido educativo. (Muñoz. 2023).

También se hace cada vez más hincapié en la incorporación de métodos lúdicos en los planes de estudio a una escala más amplia. Los educadores y las instituciones están empezando a reconocer el valor del juego como un componente integral de una educación integral, no simplemente como una herramienta complementaria. Este cambio podría allanar el camino para un desarrollo profesional más sólido para los docentes centrados en la aplicación eficaz de métodos lúdicos en sus aulas. Al dotar a los educadores de las habilidades necesarias para diseñar experiencias de aprendizaje lúdico significativas, se puede mejorar enormemente la calidad de la educación matemática temprana. (Muñoz. 2023).

En conclusión, los métodos lúdicos representan un enfoque prometedor para la enseñanza de las matemáticas a niños de cinco años, arraigado en un rico contexto histórico y respaldado por diversas teorías educativas. Las ideas de pioneros como Froebel, Piaget y Vygotsky destacan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social. Si bien los beneficios del aprendizaje lúdico son numerosos, es esencial ser conscientes de los posibles desafíos, como garantizar la equidad y mantener un equilibrio con la tecnología. A medida que



adoptamos el futuro de la educación matemática lúdica, debemos seguir adaptándonos e innovando, garantizando que todos los niños tengan la oportunidad de interactuar con las matemáticas de una manera alegre, significativa y eficaz.

Juegos motores

El juego motor abarca una variedad de actividades motoras, que van desde actividades recreativas poco organizadas hasta ejercicios más estructurados. Estas actividades implican movimientos físicos sustanciales y tienen como objetivo lograr diversos objetivos relacionados con las habilidades motoras, incluido el desarrollo sensoriomotor, la comunicación básica, fines educativos, ocio, revitalización del grupo y objetivos culturales o deportivos. (Mendoza, 2019).

Los juegos de motor para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años presentan un enfoque dinámico y atractivo para la educación, que entrelaza el juego con conceptos matemáticos fundamentales. Esta integración de las actividades motoras y el aprendizaje cognitivo tiene sus raíces en la psicología del desarrollo, que enfatiza la importancia del movimiento en el aprendizaje de la primera infancia. El contexto histórico de esta estrategia educativa se remonta a varias teorías y prácticas pedagógicas que han reconocido el papel beneficioso del aprendizaje kinestésico en la educación de los niños. (Mendoza, 2019).

A lo largo de la historia, los educadores han buscado metodologías innovadoras para facilitar el aprendizaje entre los niños pequeños. Figuras prominentes como Friedrich Froebel, el fundador del movimiento del jardín de infantes en el siglo XIX, fueron fundamentales para promover el juego como una



herramienta de aprendizaje crucial. Froebel abogó por marcos educativos que aprovechen la curiosidad innata y las capacidades motoras de los estudiantes jóvenes, posicionando así el juego como un vehículo para el desarrollo cognitivo. Sus ideas sentaron las bases para las prácticas educativas modernas que incorporan actividades físicas en el proceso de aprendizaje. (Gallardo 2018)

A fines del siglo XX, se produjeron cambios pedagógicos en respuesta a un creciente cuerpo de investigación que destacaba la importancia de los entornos de aprendizaje activos. Académicos como Jean Piaget y Lev Vygotsky influyeron aún más en este paradigma, subrayando la importancia de la interacción social y el juego en el desarrollo cognitivo. La teoría de Piaget postulaba que los niños pequeños aprenden mejor a través de experiencias prácticas que les permiten explorar y manipular su entorno. Vygotsky, por otro lado, destacó los aspectos sociales del aprendizaje, haciendo hincapié en que los niños a menudo adquieren conocimientos a través del juego colaborativo y las interacciones guiadas. (Gallardo 2018)

Este contexto histórico prepara el terreno para la utilización contemporánea de los juegos motores como método de enseñanza de matemáticas a niños de 5 años. Los juegos motores, que promueven la actividad física al tiempo que refuerzan conceptos matemáticos como el conteo, la conciencia espacial y la resolución de problemas, se han convertido en una parte integral de la educación de la primera infancia. Estas actividades pueden variar desde simples juegos de conteo que incorporan correr o saltar hasta tareas más complejas que requieren que los niños trabajen juntos para resolver desafíos basados en matemáticas. (Gallardo 2018)

El impacto de los juegos motores en el aprendizaje de las matemáticas en



los niños pequeños es profundo. Las investigaciones indican que los niños que participan en juegos motores demuestran una mejor comprensión y retención matemática en comparación con los que reciben instrucción tradicional. Al entrelazar el movimiento físico con el aprendizaje matemático, estos juegos se adaptan a diversos estilos de aprendizaje, y benefician especialmente a los estudiantes kinestésicos que prosperan con la interacción física. Además, la naturaleza social de muchos juegos motores fomenta el trabajo en equipo y las habilidades de comunicación, lo que proporciona una experiencia educativa holística que trasciende el mero aprendizaje académico. (Caba. 2004)

Sin embargo, la implementación de juegos motores como estrategia de enseñanza primaria presenta desafíos. Una crítica es que los educadores pueden carecer de la capacitación necesaria para diseñar y facilitar de manera efectiva juegos motores que se alineen con objetivos de aprendizaje específicos. Además, existe la posibilidad de que dichas actividades se centren demasiado en la destreza física en lugar de los resultados de aprendizaje matemático deseados. Además, no todos los niños pueden responder positivamente a la combinación de actividades físicas y matemáticas, ya que las preferencias y habilidades de aprendizaje individuales varían significativamente dentro de una cohorte determinada. (Ayala 2018)

A pesar de estos desafíos, los teóricos y profesionales educativos influyentes continúan abogando por la integración de los juegos motores en la educación matemática temprana. Por ejemplo, las innovaciones de los líderes en educación física y educadores de la primera infancia enfatizan la necesidad de planes de estudio que prioricen el movimiento como un medio para fomentar la participación y el interés en las matemáticas. Entre las figuras más destacadas



se encuentran Herbert Lang y Jeffrey Gunter, que han contribuido ampliamente a explorar la intersección de la actividad física y el rendimiento académico en los entornos de la primera infancia. Su investigación ha revelado que los juegos motores pueden mejorar la motivación de los niños para aprender, influyendo así positivamente en su trayectoria académica. (Ayala 2018)

De cara al futuro, el uso de juegos motores en la enseñanza de las matemáticas a los niños pequeños parece estar a punto de expandirse. A medida que avanza la tecnología, se prevén nuevos enfoques para integrar estos dos dominios. Están surgiendo plataformas y aplicaciones digitales diseñadas para promover la actividad física junto con el aprendizaje matemático, lo que permite una mayor personalización y adaptabilidad en la instrucción. Además, a medida que los educadores reconocen cada vez más el valor de los entornos de aprendizaje holísticos y basados en el juego, las escuelas pueden estar más inclinadas a adoptar planes de estudio que enfatizan los juegos motores como un componente central de la educación de la primera infancia. (Ayala 2018)

En conclusión, los juegos motores para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años encarnan un enfoque educativo progresivo que fusiona la actividad física con el crecimiento cognitivo. Los fundamentos históricos de esta estrategia, subrayados por figuras influyentes en pedagogía y psicología, resaltan la evolución de la educación en la primera infancia. Si bien aún existen desafíos en su implementación, no se pueden pasar por alto los beneficios de este método para fomentar la participación, las habilidades sociales y la comprensión matemática. A medida que avanzamos hacia un futuro en el que los paradigmas educativos continúan cambiando, la incorporación de juegos motores en la educación matemática temprana sigue siendo una vía



prometedora que aboga por el desarrollo integral de la infancia.

En el futuro, los desarrolladores de programas y los educadores deben asegurarse de que los juegos motores estén diseñados para satisfacer diversas necesidades educativas. Esto implica crear entornos inclusivos que reconozcan diferentes estilos y capacidades de aprendizaje, lo que permite que todos los niños prosperen. El desarrollo profesional de los maestros será esencial para equiparlos con el conocimiento y las habilidades necesarias para facilitar experiencias de aprendizaje efectivas a través de juegos motores. Al enfatizar la importancia de los enfoques personalizados, podemos reconocer cada vez más la importancia de la pedagogía receptiva para abordar las necesidades únicas de cada niño. (Ayala 2018)

Además, a medida que avanzamos en los avances tecnológicos y el potencial de las nuevas herramientas educativas, debemos permanecer atentos para mantener la esencia de los juegos motores como interacciones fundamentalmente kinestésicas. El cambio hacia las plataformas digitales no debe restar valor a los objetivos básicos de aprendizaje y la alegría inherente al movimiento. En última instancia, un enfoque equilibrado que incorpore métodos de enseñanza tanto tradicionales como innovadores será clave para aprovechar todo el potencial de los juegos motores en la educación matemática de los niños pequeños. (López. 2018).

En resumen, la intersección de los juegos motores y las matemáticas para niños de 5 años refleja una tendencia educativa significativa que combina la actividad física, la interacción social y el desarrollo cognitivo. A través de un examen del contexto histórico, las figuras influyentes y el impacto multifacético de este enfoque, podemos apreciar la complejidad y la riqueza de esta práctica

educativa. Al considerar el futuro, una aplicación reflexiva e inclusiva de los juegos motores será esencial para fomentar el amor por el aprendizaje de las matemáticas y alentar el compromiso educativo de por vida entre los estudiantes jóvenes.

2.2.2. Aprendizaje de las matemáticas

2.2.2.1. Definición

El estudio de las matemáticas es crucial en la educación de niñas y niños, ya que los dota de habilidades de razonamiento vitales necesarias para resolver problemas, construir argumentos y participar en el pensamiento crítico. Estas habilidades se pueden utilizar en múltiples áreas de su vida. (Mendiola y Minedu, 2020).

2.2.2.2. Principios para el aprendizaje de la matemática.

Los lineamientos que consideraremos se alinearán con los señalados por Minedu (2016). Comience con escenarios clave, lo que implica crear o seleccionar varios contextos que aborden tanto las necesidades como los diversos intereses de los estudiantes. Además, dentro de estos contextos, se deberían proponer posibles métodos de aprendizaje.

- Estas experiencias distinguen al estudiante de la invaluable compañía del maestro.
- Fomentar la curiosidad y la motivación como requisitos previos para un aprendizaje eficaz. A los estudiantes se les presentan numerosas oportunidades para involucrarse en situaciones significativas, obtener una comprensión clara de sus implicaciones y experimentar el cumplimiento de



sus expectativas. Esto fomenta su independencia y motivación para aprender al mismo tiempo que los anima a afrontar desafíos.

- Adquirir conocimientos a través de la experiencia práctica. El aprendizaje y la acción están intrínsecamente vinculados, ya que el desarrollo de habilidades depende de las oportunidades que presenta el aprendizaje experiencial.
- Los estudiantes participan en experimentación, enfrentan desafíos, proponen ideas y desarrollan su comprensión a través del pensamiento crítico y reflexivo, todo ello arraigado en contextos del mundo real.
- Comience con la comprensión existente. Las investigaciones en curso estimulan su comprensión existente, involucran su conocimiento previo y permiten su integración, permitiéndoles aplicarlo en escenarios de la vida real o situaciones hipotéticas en el futuro.
- Reúna nuevos conocimientos. Es necesario que adquieras y domines los principios, leyes, conceptos y teorías fundamentales que te ayudarán a comprender los obstáculos que enfrentas. Los estudiantes deben integrar este nuevo conocimiento para abordar circunstancias difíciles.
- Aprende lecciones de errores o reveses constructivos. Los errores deben verse como oportunidades de aprendizaje y no como indicadores de precaución o estrés; sirven como punto de partida para la reflexión, la autorregulación y el desarrollo de una nueva comprensión. Esto requiere conversación, examen crítico, toma de decisiones y formulación de soluciones. Crear una discrepancia en la comprensión o la percepción. Es

necesario presentar un desafío intelectual que contradiga sus creencias, tradiciones, ideas y sentimientos, creando en última instancia una sensación de disonancia en el estudiante.

- Evaluar el avance de los estudiantes de un nivel académico al siguiente. Evaluar los errores cometidos por los profesores de matemáticas es crucial, ya que este análisis permite reorganizar sus prácticas instruccionales.
- Foster Es importante que los estudiantes desarrollen habilidades interpersonales, comprendan sus fortalezas, debilidades y talentos. La colaboración se extiende más allá del mero trabajo en equipo; Implica que todos los miembros participen en pie de igualdad, contribuyendo como pares. Responsable.

2.2.2.3. Teorías de aprendizaje de las matemáticas

Como señaló Ruiz (2011), esta sección explorará dos teorías clave: la teoría de la absorción y la teoría cognitiva. Cada uno de ellos ilustra variaciones en la esencia del conocimiento, los procesos a través de los cuales se obtiene y las implicaciones de la comprensión.

2.2.2.4. Teoría de la absorción

El autor (Ruiz, 2011) plantea que el conocimiento se incrusta en la mente a través de influencias externas. Esta teoría abarca varios tipos de aprendizaje.

Aprendizaje asociativo: El aprendizaje asociativo, tal como lo explica la teoría de la absorción, postula que el conocimiento matemático comprende principalmente una recopilación de información y técnicas.



En esencia, adquirir conocimientos y habilidades implica establecer conexiones. La creación precisa y automatizada de combinaciones numéricas fundamentales.

En conclusión, la teoría de la absorción sugiere que el conocimiento matemático consiste en un conjunto de hechos y prácticas que se interconectan a través de elementos fundamentales conocidos como asociaciones.

Aprendizaje pasivo y receptivo: Aprendizaje pasivo y reactivo: visto desde este ángulo, el aprendizaje consiste principalmente en imitar información y técnicas, lo que lo convierte fundamentalmente en un esfuerzo pasivo.

Las organizaciones se definen principalmente por el dicho "la práctica conduce al dominio".

Las personas que buscan conocimientos simplemente necesitan tener la mente abierta y comprometerse a poner sus habilidades en práctica. En esencia, el acto de aprender gira fundamentalmente en torno a la capacidad de recordar información.

Aprendizaje acumulativo: En la teoría de la asimilación, el desarrollo del conocimiento implica la construcción de un depósito de información y tecnología. El conocimiento se mejora mediante la formación de nuevas conexiones y asociaciones. En otras palabras, "ampliar nuestra comprensión implica fundamentalmente aumentar el número de conexiones que tenemos almacenadas".



Aprendizaje eficaz e integrado: La teoría de la absorción postula que los niños carecen de conocimientos, pero pueden adquirir información fácilmente. Dado que el aprendizaje asociativo es fundamentalmente un proceso repetible, debe ocurrir de manera rápida y consistente. La formación debe realizarse sobre una base consistentemente estable.

Control externo: Esta teoría postula que el aprendizaje debe regularse externamente. El profesor debe influir en las reacciones del alumno empleando un sistema de recompensas y castigos, indicando que la motivación del niño para aprender y su regulación se originan en fuentes externas. (Ugaz, 2021).

2.2.2.5. Teoría cognitiva

La teoría cognitiva postula que el aprendizaje es un proceso dinámico en el que los individuos construyen activamente su propia comprensión interactuando con su entorno. Desde este punto de vista, el aprendizaje trasciende la mera recopilación de información; es un proceso activo en el que los individuos combinan nuevas experiencias con el conocimiento existente, lo que da como resultado la formación de nuevos marcos cognitivos. (Ruiz, 2011).

Construcción activa del conocimiento. La construcción activa de conocimiento denota la capacidad de un individuo para interpretar y estructurar la información que encuentra, desarrollando así su propia comprensión del mundo que lo rodea. En lugar de simplemente absorber información, las personas interactúan activamente con ella, utilizando su razonamiento y reflexión para derivar significado de sus experiencias. Este proceso dinámico sugiere que los estudiantes vayan más allá de simplemente imitar o repetir; cultivan sus



propias ideas y conocimientos participando en análisis críticos y comparando nuevos conceptos con sus conocimientos existentes. (Aizencang N. 2005)

Cambios en los procesos de pensamiento. A medida que las personas adquieren nuevas experiencias, sus procesos de pensamiento evolucionan. El desarrollo cognitivo es un proceso continuo de reorganización de las creencias, marcos y perspectivas que dan forma a nuestros procesos de pensamiento. Por ejemplo, los niños pasan gradualmente del pensamiento concreto a una forma de razonamiento más abstracta y lógica a medida que se desarrollan. Estos ajustes son cruciales para abordar cuestiones más complejas y adaptarse a nuevas circunstancias, ya que las mentalidades tradicionales pueden no ser suficientes para abordar los desafíos emergentes. (Aizencang N. 2005)

Limitaciones de la educación. La teoría cognitiva reconoce que existen limitaciones en el proceso de aprendizaje. El aprendizaje no siempre es posible en cualquier momento, ya que depende de la etapa de desarrollo del individuo. Las personas pueden realmente aprender y comprender información sólo cuando están preparadas, lo que significa que han alcanzado un grado de madurez cognitiva que les permite integrar conocimientos específicos. Esto se conecta con el concepto de zonas de desarrollo, lo que sugiere que el aprendizaje tiene más éxito cuando los individuos reciben apoyo dentro de un nivel adecuado de desafío. (Aizencang N. 2005)

Gobernanza interna. En última instancia, la regulación interna es un componente fundamental de la teoría cognitiva, ya que los alumnos dependen no sólo de influencias externas sino también de su propia capacidad para supervisar y dirigir su viaje de aprendizaje. Esta autogestión abarca habilidades



como elaborar estrategias, coordinar y seguir el propio desarrollo. Los individuos eligen intencionalmente sus métodos y tiempos de aprendizaje, evalúan su comprensión, modifican sus enfoques y buscan ayuda cuando es necesario. La capacidad de autorregularse es crucial para un aprendizaje independiente y exitoso, lo que permite a las personas abordar nuevos desafíos cognitivos por sí mismas. (Aizencang N. 2005)

En conclusión, la teoría cognitiva destaca la participación proactiva de los alumnos en la construcción del conocimiento, la naturaleza evolutiva de sus procesos de pensamiento, las limitaciones de su crecimiento cognitivo y la importancia de la autorregulación para un aprendizaje eficaz.

2.2.2.6. Clasificación del aprendizaje de las matemáticas

Como señala Smartick (2009), se describen las fases iniciales del desarrollo del pensamiento lógico matemático. En el ámbito del conocimiento lógico matemático, existe un proceso de clasificación que sirve como paso inicial hacia la comprensión de conceptos matemáticos más avanzados. La clasificación establece un marco de conexiones cognitivas que permite a los niños categorizar objetos identificando sus similitudes y diferencias, basándose en diversos atributos como forma, color y tamaño. Estas conexiones forman la base para el desarrollo del razonamiento matemático lógico. Piaget considera que estas conexiones lógicas son fundamentales para la clasificación, secuenciación, comprensión numérica y representación gráfica. Smartick ofrece una serie de ejercicios de clasificación con formas básicas que los niños ya conocen, como círculos, cuadrados y triángulos. Definición operativa de la variable.



Clasificación, uso de los diagramas de Ven: La clasificación que utiliza diagramas de Venn implica mostrar visualmente la organización de elementos en conjuntos distintos, con cada conjunto representado por un círculo u forma ovalada. Estos diagramas están diseñados para fortalecer diferentes aspectos de la comprensión lógica y analítica, así como las habilidades prácticas para la resolución de problemas. (Smartick 2009)

Clasificación según la forma y el color: Ordenar por forma y color: se requiere que el niño organice en el círculo los objetos que coincidan con la forma especificada en la etiqueta. Comience a categorizar objetos según su forma, centrándose inicialmente en un atributo específico.

Clasificación con negación: La clasificación con negación implica que el niño considere la forma, el color o ambos atributos, e identifique objetos que no se ajusten a esas características específicas.

Clasificación de reconocimiento de los criterios: Reconocimiento de criterios de clasificación: Otra de las tareas que realizan los estudiantes con Smartick consiste en identificar los componentes de un grupo y determinar los criterios de clasificación utilizados. A diferencia de tareas anteriores en las que recibía criterios de clasificación para clasificar los objetos en consecuencia, esta vez necesita identificar y etiquetar los criterios que ya se han establecido. (Smartick 2009)

2.2.2.7. Enseñanza de juegos en el proceso de aprendizaje de la matemática.

Como señala Solórzano (2010), no existe un enfoque único para el uso de juegos en la educación. Las experiencias pueden variar desde formatos de



talleres complejos hasta sesiones enfocadas donde un solo juego sirve para presentar, reforzar o solidificar contenido curricular específico. Independientemente del formato, existen varias pautas metodológicas valiosas para diseñar dichas actividades. Las consideraciones clave al seleccionar juegos incluyen: priorizar los conceptos matemáticos que desea enfatizar; garantizar que los juegos no se basen únicamente en el azar; optar por aquellos con reglas sencillas y requisitos materiales mínimos; y elegir juegos atractivos que no sean demasiado caros ni complicados, idealmente basados en juegos populares fuera del entorno escolar.

1. Después de seleccionar el juego, se debe realizar un examen exhaustivo de sus componentes matemáticos y se deben definir claramente los objetivos de aprendizaje específicos para cada estudiante.
2. Al presentar los juegos a los estudiantes, también es beneficioso aclarar sus objetivos educativos. En otras palabras, los involucra explicándoles lo que harán y las razones detrás de ello. Esto incluye describir los resultados esperados de la actividad, como divertirse, adquirir conocimientos y colaborar con sus compañeros.
3. Al diseñar la actividad, es beneficioso permitir múltiples rondas del mismo juego (preferiblemente en diferentes sesiones) para ayudar a los estudiantes a perfeccionar sus estrategias. Sin embargo, es importante dar a los estudiantes la opción de interrumpir o modificar el juego propuesto después de varias rondas, ya que obligarlos a continuar podría despojar a la actividad de su esencia divertida.



4. También se recomienda fomentar actitudes positivas hacia las relaciones sociales.

5. Fomentar la independencia de grupos pequeños dentro de la organización y fomentar la comunicación verbal entre los estudiantes. Una forma de lograrlo es emparejar a los estudiantes en equipos de dos, implementando una regla que les obligue a llegar a un consenso antes de tomar cualquier acción.

6. En última instancia, es importante que recordemos reservar momentos específicos para las discusiones con los estudiantes a lo largo de las distintas etapas del proceso.

Como señala Solórzano (2010), una vez finalizado el juego, es fundamental analizar colectivamente los procesos de resolución que surgieron durante el juego. Esto debería ir acompañado de fomentar el intercambio de experiencias y fomentar la articulación de las lecciones aprendidas. Los juegos ayudan a los profesores a involucrar a sus alumnos, transformando las lecciones en experiencias divertidas, intrigantes y vibrantes.

Fomentar los fenómenos psíquicos para potenciar su desarrollo orgánico, mental y fisiológico. A través del juego, un niño transforma los conocimientos adquiridos en habilidades accesibles que pueden aplicarse a lo largo de la experiencia educativa. El juego de la primera infancia debe ser desestructurado, espontáneo e impulsado por la propia creatividad e iniciativa del niño. El niño es capaz de jugar a su propio nivel y utilizar sus habilidades y recursos personales. (Smartick 2009)

2.2.2.8. Dimensión del aprendizaje de matemáticas

2.2.2.8.1. Resuelve problemas de cantidad

Se hace evidente cuando los niños, tanto niños como niñas, muestran curiosidad por los objetos que los rodean y descubren sus atributos sensoriales, como la forma, el color, el tamaño y el peso. A partir de esta base, los niños comienzan a formar relaciones que les permiten comparar, categorizar, ordenar, restar, sumar y contar en función de sus criterios, necesidades e intereses individuales. Estas actividades les permiten abordar desafíos diarios asociados con el concepto de cantidad. (Minedu, 2016).

2.2.2.8.2. Resuelve de forma movimiento y localización

Se vuelve evidente cuando los niños y las niñas forman conexiones entre sus cuerpos y el espacio, los objetos y los individuos de su entorno. Los niños navegan por su entorno explorando e interactuando con su entorno, lo que les permite alcanzar e interactuar con objetos que captan su interés, así como conectarse con otros.

Estas actividades les permiten desarrollar conceptos fundamentales de espacio, forma y medición. (Minedu, 2016).

2.2.2.9. Relación entre el Juego lúdico y el aprendizaje de las matemáticas

Participar en actividades lúdicas y aprender matemáticas mejora significativamente una variedad de funciones humanas, incluidas las habilidades cognitivas, motoras y sociales. Este enfoque fomenta interacciones esenciales en la educación matemática, destacando la importancia de diferentes dimensiones en el proceso de aprendizaje.

Montes (2021) realizó una investigación correlacional destinada a evaluar la conexión entre los métodos lúdicos y el aprendizaje de las matemáticas. Utilizó Rho de Spearman para su análisis estadístico, que reveló una fuerte correlación de $r=0.81$ entre las dos variables. Además, hallazgos adicionales indicaron relaciones significativas con coeficientes de correlación de $r=0.769$, $r=0.633$ y $r=0.723$. En última instancia, el estudio concluyó que existe una relación sólida entre los métodos lúdicos y el aprendizaje en matemáticas.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Métodos lúdicos libres

Se trata de actividades divertidas y recreativas en las que pueden participar personas de cualquier edad. En sus años de formación, los niños juegan para disfrutar, buscar el amor y entablar relaciones. Al mismo tiempo, participar en el juego fomenta su imaginación, creatividad y sentido de asombro, al mismo tiempo que les enseña habilidades vitales para la vida. (López, 2018).

2.3.2. Juegos de iniciación a la cantidad

Describe el viaje que emprende un individuo para adquirir conocimientos y habilidades, comenzando con su primer encuentro con un tema y culminando con su capacidad para aplicarlo de manera competente a través de sus propios métodos, estrategias y pautas. (Muñoz, 2023)

2.3.3. Juegos motores

El juego motor implica actividades organizadas o de forma libre que incorporan una variedad de experiencias físicas. Estas actividades implican un movimiento físico considerable y pueden cumplir diversos objetivos relacionados con las habilidades motoras, como mejorar las capacidades sensoriomotoras,



facilitar la comunicación, brindar oportunidades educativas, promover la recreación, fomentar el trabajo en equipo, involucrarse con la cultura o participar en deportes. (Mendoza, 2019).



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La investigación emplea un enfoque cuantitativo, con el objetivo de evaluar cómo la metodología lúdica influye en el aprendizaje matemático de niños de cinco años. El método cuantitativo se define por la recopilación de datos numéricos, la aplicación de análisis estadístico y la prueba de hipótesis. Esta investigación busca medir en qué medida las actividades recreativas mejoran el desempeño matemático de los estudiantes mediante la utilización de indicadores objetivos para identificar relaciones causales. (González, R., & Salazar, F. 2008).

3.2. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación está dirigida por el enfoque hipotético-deductivo. Esto se basa en una hipótesis que sugiere que emplear un enfoque lúdico mejora el aprendizaje de las matemáticas. A partir de esta hipótesis, se estructuran experimentos y se recopilan datos para confirmar su validez o refutación. El análisis de los resultados sirve como base para la deducción, ya sea apoyando o cuestionando la hipótesis inicial, permitiendo así formular conclusiones sólidas sobre el tema de investigación. (González, R., & Salazar, F. 2008).



3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se categoriza como aplicada, ya que pretende abordar un desafío práctico dentro del ámbito educativo, centrándose particularmente en mejorar el aprendizaje de matemáticas de estudiantes de educación temprana a través de la implementación de un enfoque lúdico. La investigación aplicada tiene como objetivo crear conocimientos teóricos al mismo tiempo que aborda directamente problemas y mejora las prácticas educativas. (Hernández Sampieri. 2014)

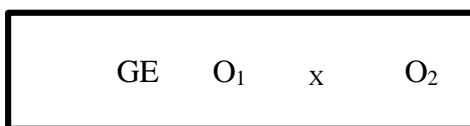
3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación es explicativo, dado que su objetivo principal es identificar las causas que explican el impacto de la metodología lúdica en el aprendizaje de las matemáticas. Este nivel de investigación va más allá de la mera descripción de fenómenos, buscando explicar por qué y cómo las actividades lúdicas influyen en el rendimiento matemático de los estudiantes, estableciendo relaciones causales entre las variables involucradas. (Hernández Sampieri. 2014)

3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es cuasi-experimental, lo que implica la manipulación de la variable independiente (metodología lúdica) y la observación de sus efectos en la variable dependiente (aprendizaje de las matemáticas). Aunque no se cuenta con una asignación aleatoria de los grupos, se trabaja con un grupo experimental (estudiantes que participan en las actividades lúdicas) y se compara su desempeño antes y después de la intervención. Esto permite evaluar la eficacia de la metodología lúdica en un entorno controlado.

(Hernández Sampieri. 2014)



Donde:

GE = Grupo experimental.

O₁ = Pre test a la muestra de estudio.

X = Aplicación de métodos lúdicos.

O₂ = Post test a la muestra de estudio.

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1. Población

La población de esta investigación está constituida por los 34 estudiantes de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, en Arequipa. Esta institución corresponde al nivel inicial y está adscrita a la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) de Arequipa. Se selecciona a esta población debido a su pertinencia para evaluar el impacto de la metodología lúdica en el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años.

Tabla 2

Población

Ugel	Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	N° de estudiantes Total
AREQUIPA	Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero,	5 años	Única	5 13 16
TOTAL				34

Nota: matrícula 2023.

3.6.2. Muestra

La muestra de la investigación está conformada por 16 estudiantes de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa. Estos estudiantes representan una parte significativa de la población total y permiten un análisis detallado de los efectos de la intervención lúdica en su aprendizaje matemático.

Tabla 3

Muestra

UGEL	Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	N° de estudiantes	
				Varones	Mujeres
AREQ UIPA	Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero	5 años	Única	15	19
TOTAL				34	

Nota: *matrícula 2023*

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.7.1. Técnicas

El método empleado para la recolección de datos es la observación, un enfoque esencial en la investigación educativa, que permite la observación directa y la documentación de las conductas y resultados de los estudiantes durante actividades atractivas. La observación cuidadosa de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje de matemáticas proporcionará información precisa y pertinente sobre la eficacia del enfoque de enseñanza. (González, R., & Salazar, F. 2008).



3.7.2. Instrumentos

La herramienta principal para la recolección de datos es la guía de observación, que está diseñada para evaluar las habilidades matemáticas de los estudiantes en contextos atractivos. Esta guía cuenta con indicadores definidos que permiten evaluar el avance de los niños en la comprensión de conceptos matemáticos, lo que respalda el análisis posterior de los datos recopilados. (González, R., & Salazar, F. 2008).

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

3.8.1. Validez

La credibilidad de los instrumentos fue confirmada mediante la evaluación y el análisis de tres especialistas en educación infantil y metodologías lúdicas. Los especialistas confirmaron que la guía de observación es adecuada para evaluar los constructos propuestos y aseguraron que los ítems dentro de la herramienta están en línea con los objetivos de la investigación. (González, R., & Salazar, F. 2008).

3.8.2. Confiabilidad

La confiabilidad de los instrumentos se evaluó a través de la consistencia interna de Kuder-Richardson (KR-20), un método estadístico utilizado para evaluar la uniformidad de los ítems dentro de la guía de observación. El KR-20 es especialmente eficaz para escalas dicotómicas, como las utilizadas en este estudio, ya que garantiza que los resultados sean consistentes y reproducibles. (Hernández Sampieri. 2014)



3.9. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El proceso de recolección de datos se creó en varias etapas. Inicialmente, se eligió un grupo de 16 estudiantes y se implementaron las atractivas actividades creadas para el aprendizaje de las matemáticas. A lo largo de cada sesión, se hizo un seguimiento de los estudiantes utilizando la guía validada anteriormente. Las observaciones se llevaron a cabo de forma continua durante un período de tiempo específico para garantizar la recopilación de datos pertinentes. Finalmente, se examinaron los hallazgos en función de las categorías definidas en la herramienta de observación, lo que facilitó la evaluación de la hipótesis propuesta. (Hernández Sampieri. 2014)



CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Se discuten los hallazgos derivados del uso de la herramienta lista de verificación tanto en el pretest como en el postest con niños de cinco años.

En conclusión, los juegos motores para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años encarnan un enfoque educativo progresivo que fusiona la actividad física con el crecimiento cognitivo. Los fundamentos históricos de esta estrategia, subrayados por figuras influyentes en pedagogía y psicología, resaltan la evolución de la educación en la primera infancia. Si bien aún existen desafíos en su implementación, no se pueden pasar por alto los beneficios de este método para fomentar la participación, las habilidades sociales y la comprensión matemática. A medida que avanzamos hacia un futuro en el que los paradigmas educativos continúan cambiando, la incorporación de juegos motores en la educación matemática temprana sigue siendo una vía prometedora que aboga por el desarrollo integral de la infancia. En resumen, la intersección de los juegos motores y las matemáticas para niños de 5 años refleja una tendencia educativa significativa que combina la actividad física, la

interacción social y el desarrollo cognitivo.

Objetivos específicos: Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de 5 años.

Tabla 4

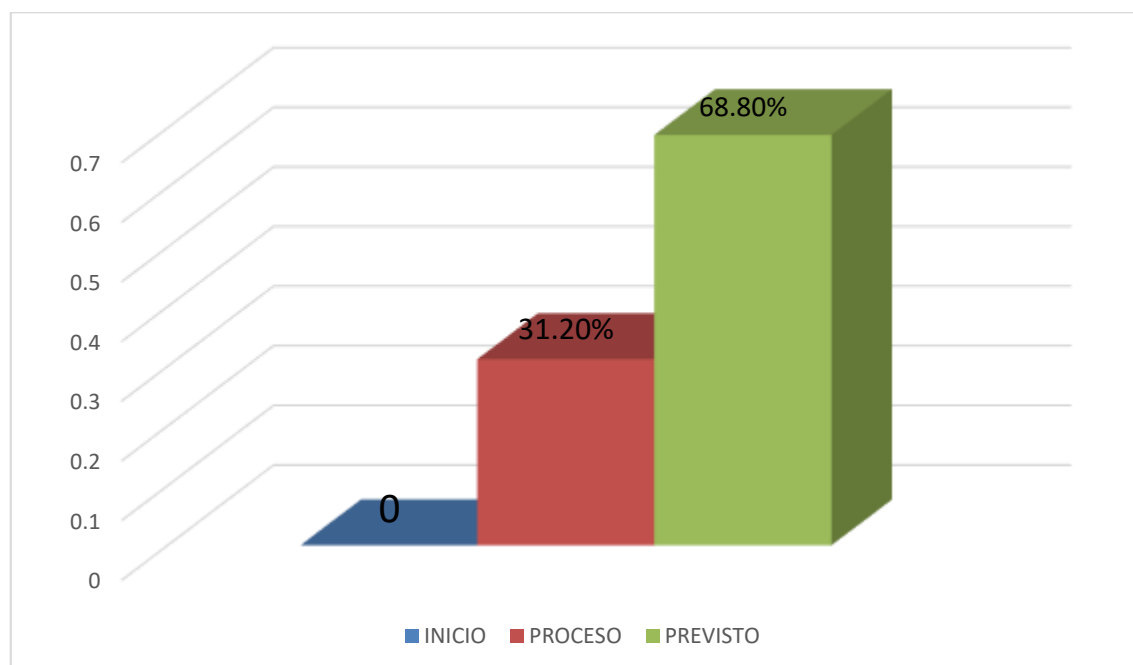
Nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test

Logro	fi	%
Logro previsto	0	0
Proceso	5	31.2
Inicio	11	68.8
Total	16	100%

Nota. Según instrumentos aplicados.

Figura 1

Nivel de aprendizaje de matemáticas, según pre test



Nota: Tabla 6



INTERPRETACIÓN

Con base en los hallazgos presentados en la Tabla 4 y la Figura 1, queda claro que antes de la implementación de técnicas lúdicas, el 68,8% de los niños estaban categorizados en un nivel principiante. Los resultados indican que el mayor número de niños de cinco años necesitan la aplicación de estrategias atractivas para adquirir habilidades matemáticas.



Aplicar los métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución

Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.

Tabla 5

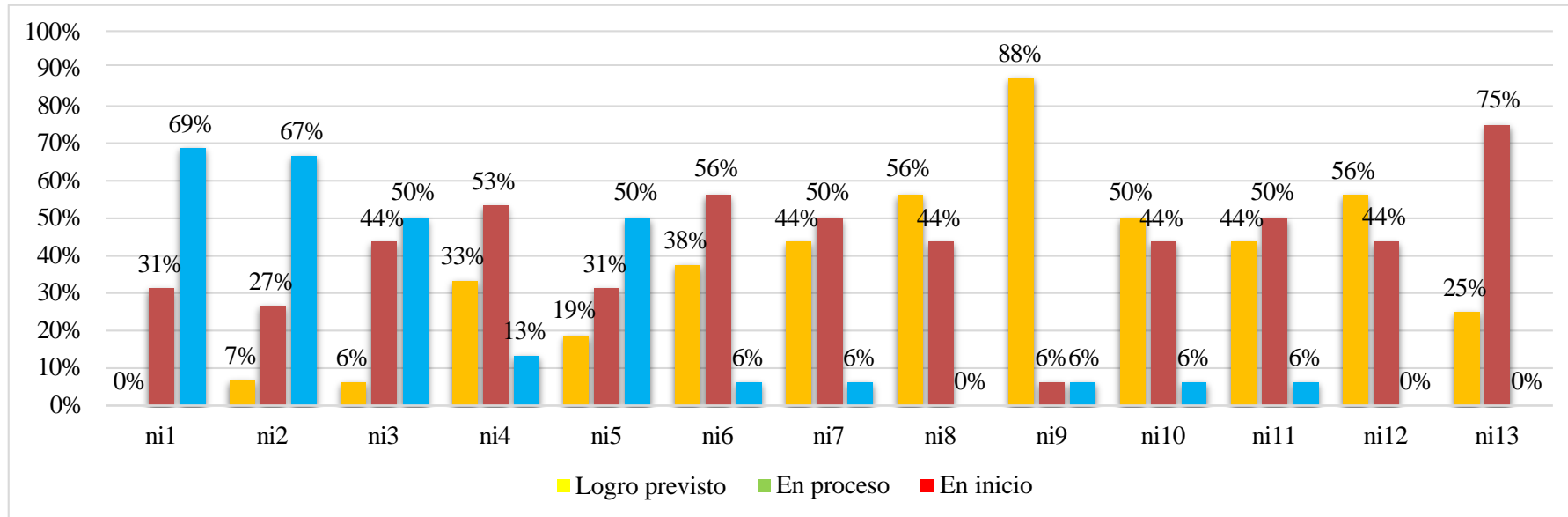
Nivel de aprendizaje, según post test

Nivel de logro	N1		N2		N3		N4		N5		N6		N7		N8		N9		N10		N11		N12		N13	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro previsto	0	0%	2	7%	1	0%	5	0%	3	19%	6	63%	7	44%	8	56%	14	75%	8	81%	7	75%	9	81%	4	88%
Proceso	5	31%	4	27%	7	44%	8	50%	5	31%	9	31%	8	50%	8	44%	1	25%	7	13%	8	19%	7	19%	12	13%
Inicio	11	69%	10	67%	8	56%	2	50%	8	50%	1	6%	1	6%	0	0%	1	0%	1	6%	1	6%	0	0%	0	0%
Total	16		16		16		16		16		16		16		16		16		16		16		16		16	

Nota. Según instrumentos aplicados.

Figura 2

Nivel de aprendizaje, según post test



Nota: Tabla 4

INTERPRETACIÓN

La Tabla 7 y la Figura 2 ilustran claramente los hallazgos de las 13 sesiones realizadas. Inicialmente, en la sesión 1, el 69% de los estudiantes se encontraban en un nivel principiante. Sin embargo, a medida que se fueron implementando progresivamente los métodos lúdicos, hubo una mejora notable, culminando en la sesión 13 donde el 75% de los niños alcanzaron el nivel de éxito esperado. En resumen, las sesiones realizadas con los niños de cinco años arrojaron resultados positivos.

Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test niños de 5 años.

Tabla 6

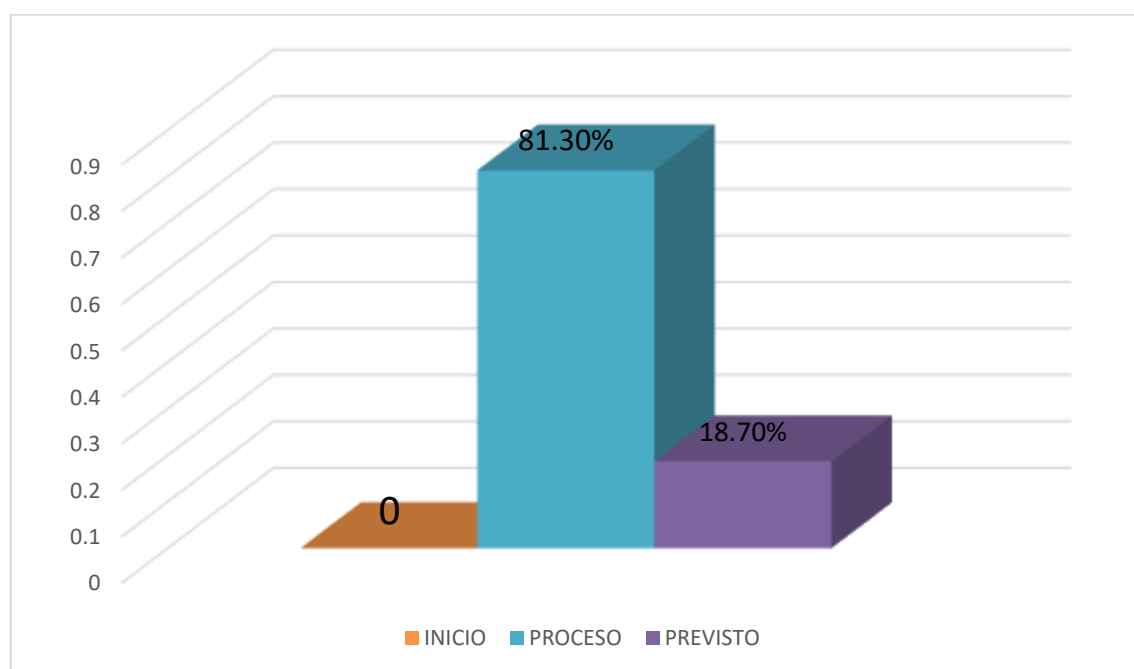
Nivel de aprendizaje de matemáticas post test

Nivel de logro	fi	%
Logro previsto	3	18.7
Proceso	13	81.3
Inicio	0	0
Total	16	100%

Nota. Según aplicación del instrumento.

Figura 3

Nivel de aprendizaje, según post test



Nota: Tabla 6

INTERPRETACIÓN

La Tabla 8 y la Figura 3 revelan que luego de la implementación de

métodos lúdicos, el 81,3% de los niños alcanzaron un nivel de proceso en su aprendizaje de matemáticas. Esto indica que la mayoría de los niños de cinco años lograron avanzar a este nivel de comprensión.

4.1.1. Prueba de normalidad para hacer el uso estadístico

Se tendrá en cuenta que,

Sí p es > 0.05 los datos son normales y paramétricas.

Sí p es < 0.05 los datos no son normales y son no paramétricas.

Tabla 7

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk	Gl	Sig.
Pre test	0,564	16	0,000
Post test	0,436	16	0,000

Nota. SPSS

En resumen, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk debido a que la muestra estuvo compuesta por menos de 30 participantes, específicamente 16 niños de cinco años. Esto ilustra la importancia de la igualdad como se refleja en la tabla, razón por la cual los datos del estudio no son paramétricos, lo que permite la aplicación de los métodos estadísticos adecuados.

Prueba de hipótesis del pre test y post test Hipótesis general

Planteamiento de hipótesis Nula (H_1) e hipótesis alterna (H_0)

H_1 : Los métodos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar

José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.

H0: Los métodos lúdicos no mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar

José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.

Tabla 8

Prueba de muestras relacionada

DIFERENCIAS EMPAREJADAS			T		GL	Sig. lateral
		Media	Desv.	Desviación error promedio	95% confianza	
Pre test	Post test	4.500	1.549	0.387	-5,326	-11.619 ,000

Nota. SPSS

Análisis e interpretación

La prueba T de Student indica que el nivel de significancia es claro. Equivale a 000, por lo que es menor a 0, 05, lo que sugiere que las técnicas lúdicas potencian el aprendizaje de matemáticas entre los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa. Preliminar Simón Bolívar de José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023. En consecuencia, aceptamos H1 y rechazamos Ho.

4.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Según el objetivo general: Los hallazgos de la prueba t de Student demuestran que el uso de métodos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje de las matemáticas entre los niños de cinco años, como lo refleja el nivel de significancia.

En su estudio de 2022, Gavidia exploró cómo los métodos lúdicos pueden mejorar el aprendizaje de las matemáticas. Su análisis descubrió una comparación estadística que indica un valor T de -19. 451 es menor que 1. Como



resultado, se confirmó la hipótesis alternativa, demostrando que el uso de técnicas lúdicas mejoró significativamente los logros de aprendizaje de las matemáticas de los niños de cuatro años del I. EP Amauta Excepcional Trujillo 2019.

Murillo (1996) sugiere que participar en actividades recreativas o juegos proporciona un medio esencial para que las personas comuniquen sus emociones y pensamientos más profundos. Esta plataforma brinda a las personas la oportunidad de expresar sus conflictos internos, lo que disminuye los efectos de las experiencias negativas.

El juego es un medio esencial para expresar pensamientos y emociones humanas complejas que a menudo son difíciles de expresar directamente. Durante el juego pueden surgir luchas internas, pero se pueden aliviar los efectos de las experiencias adversas.

Objetivo específico 1: De acuerdo con los resultados que se muestran en la Tabla 6 y la Figura 1, el 68,8% de los niños se encuentran en la categoría de nivel principiante. En conclusión, los resultados estadísticos revelan que los niños de cinco años demuestran un dominio limitado de las matemáticas y sus diferentes componentes.

Según los hallazgos de Mata y Ruiz (2011), las evaluaciones iniciales indicaron que el 47% de los niños demostraron un nivel moderado de habilidades matemáticas, mientras que el 53% fueron identificados como de baja capacidad matemática. No obstante, tras la introducción de métodos de enseñanza atractivos, el 80% de los niños alcanzaron un nivel alto de competencia, mientras que el 20% restante alcanzó un nivel medio.



La evaluación y la yuxtaposición de los hallazgos indican que la incorporación de técnicas lúdicas ha demostrado una mejora en el aprendizaje matemático de los niños pequeños. Este método sin duda mejora su crecimiento educativo. En una línea similar, la teoría de Groos de 1898 postula que el juego funciona no solo como un pasatiempo sino también como un elemento fundamental para la actividad física, facilitando el desarrollo de habilidades que se desarrollan plenamente al final de la infancia. El juego enfatiza el desarrollo de habilidades fundamentales necesarias para navegar por las responsabilidades de los adultos.

Objetivo específico 2. Los hallazgos demuestran un avance distintivo a lo largo de las 13 sesiones realizadas. En la primera sesión, el 69% de los estudiantes demostró un nivel de principiante. Para la decimotercera sesión, el 75% de los niños había alcanzado el nivel de desempeño esperado. En conclusión, las sesiones realizadas con los niños de cinco años fueron altamente exitosas.

En su tesis de 2017 titulada "El juego como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de los niños en edad preescolar en la Institución Educativa Soledad Román De Núñez (Campus Victoria Pautt)", Sandoval (2017) determinó que este estudio fomenta con éxito habilidades como la concentración, la observación, la atención y la agilidad cognitiva. Estas actividades mejoran el crecimiento cognitivo al mismo tiempo que promueven las dimensiones sociales y emocionales a través de la participación recreativa. Además, la integración de métodos lúdicos en el diseño de cursos aumenta la participación de los estudiantes y enriquece su experiencia de aprendizaje. Es más probable que los

niños comprendan los conceptos cuando sus experiencias de aprendizaje son agradables, lo que hace que el proceso de adquisición de conocimientos sea agradable y memorable. Por supuesto.

Los principios que examinaremos se basarán en el marco proporcionado por (Minedu, 2016). Comience por centrarse en escenarios impactantes: "Esto implica desarrollar o elegir una variedad de situaciones que satisfagan las necesidades e intereses variados de los estudiantes", "y dentro de estas situaciones, se deben sugerir posibles enfoques de aprendizaje".

En nuestra opinión, los juegos interactivos desempeñan un papel crucial en la mejora del aprendizaje de las matemáticas. Nuestros hallazgos validan la eficacia de los enfoques lúdicos y somos optimistas de que se pueden lograr los objetivos delineados para mejorar el bienestar de los niños de cinco años.

Objetivo específico 3. Los resultados que se muestran en la Tabla 8 y la Figura 3 demuestran que después de la introducción de técnicas lúdicas, el 81,3% de los niños alcanzaron un nivel significativo en su proceso de aprendizaje. Como resultado, los hallazgos indican que la mayoría de los niños de cinco años alcanzaron este nivel en su educación matemática.

En su tesis de 2018 titulada "La efectividad de las actividades recreativas en la educación matemática y su influencia en la motivación de aprendizaje", Ayala (2018) llegó a una conclusión. La investigación indicó que participar en actividades de ocio puede motivar a los estudiantes a explorar las matemáticas, enriqueciendo su trayectoria educativa al cultivar un entorno de enseñanza y aprendizaje de apoyo para la materia. Además, los hallazgos de los cuestionarios de motivación previa y posterior relacionados con las matemáticas demuestran



que participar en actividades recreativas mejora la motivación de los estudiantes en el contexto de la instrucción y el aprendizaje de las matemáticas. En tercer lugar, fue evidente que la integración de actividades de ocio en los métodos educativos mejora la motivación y el interés de los estudiantes en las matemáticas.

Mejorar la concentración puede mitigar la ansiedad, lo que da como resultado resultados positivos.

Los resultados indican que los métodos atractivos y lúdicos mejoran notablemente el aprendizaje de las matemáticas tanto para los niños de 5 años como para los estudiantes mayores. Coincidimos con su decisión de utilizar un diseño preexperimental en su enfoque de investigación.

4.3. LIMITACIONES DE ESTUDIO

4.3.1. Las limitaciones atribuidas al investigador

Nuestra investigación enfrentó ciertas limitaciones, incluido el acceso gratuito limitado a los medios relevantes para nuestra propuesta. Además, la biblioteca institucional carecía de recursos metodológicos integrales para apoyarnos como investigadores. Además, las condiciones imperantes en mi región de Puno restringieron aún más el acceso al centro educativo, obstaculizando nuestros esfuerzos.

4.3.2. Las limitaciones metodológicas

Las limitaciones identificadas incluyeron la escasez de datos confiables necesarios para caracterizar temas de investigación tanto internacionales como nacionales, lo que obstaculizó un diagnóstico integral.

Asimismo, "una limitación adicional es la ausencia de investigaciones



previas realizadas a nivel local". Se ha observado que "no existen estudios que aborden el tema de investigación en la localidad de Sihuas, y esta tendencia también se mantiene a nivel regional".



CONCLUSIONES

- PRIMERA.** El uso de métodos lúdicos ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa. A través de actividades de juego estructuradas, los estudiantes desarrollaron una comprensión más sólida de conceptos matemáticos básicos, mejorando notablemente sus habilidades en comparación con los resultados iniciales. La hipótesis se probó utilizando la prueba t de Student para datos paramétricos. Se ha establecido que existe una diferencia notable entre el pretest y el posttest, como lo indica el valor de significancia (p -valor 0,000) menor que 0.05 con lo que se prueba la hipótesis planteada.
- SEGUNDA.** El nivel de aprendizaje de matemáticas de los niños de 5 años, evaluado a través de un pre test, mostró un conocimiento básico de los conceptos matemáticos iniciales, indicando la necesidad de estrategias que potencien su comprensión y aplicación. Los resultados del pretest revelaron que el 68,8% de los niños se encontraban en un nivel alto, lo que indica que estos niños de 5 años enfrentaban desafíos en la comprensión de las matemáticas.
- TERCERA.** El estudio, se implementaron metodologías lúdicas, involucrando el desarrollo de 7 sesiones de aprendizaje realizadas durante un período de tres semanas. La aplicación de



métodos lúdicos en la enseñanza de matemáticas permitió a los niños desarrollar habilidades como el conteo, la clasificación y la resolución de problemas de manera más efectiva. Los estudiantes mostraron una participación activa y una mayor motivación hacia el aprendizaje.

CUARTA. En cuanto al objetivo específico 3, se evaluó la competencia matemática de los niños de cinco años mediante un postest. Los resultados revelaron que el 81,3% de los niños se encontraban en un nivel de procesamiento, tras la implementación de métodos de enseñanza lúdicos. Esto indica que la mayoría de los niños no alcanzaron el nivel de logro previsto. Por lo tanto, la evaluación del nivel de aprendizaje mediante un post test evidenció mejoras significativas en el rendimiento de los niños, quienes lograron superar las dificultades iniciales en conceptos matemáticos gracias a la metodología lúdica.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA.** A la Unidad de Gestión Educativa Local – Arequipa, incorporar métodos lúdicos en el currículo de matemáticas de la educación inicial, ya que facilitan la comprensión y retención de conceptos básicos y fomentan una actitud positiva hacia el aprendizaje. Es fundamental que los docentes reciban capacitación para implementar estos métodos de manera efectiva y continua.
- SEGUNDA.** Al director de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, realice evaluaciones diagnósticas regulares al inicio del año académico para conocer el nivel de aprendizaje previo de los estudiantes y así adaptar las estrategias de enseñanza de acuerdo con sus necesidades individuales.
- TERCERA.** Al personal docente de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, deben implementar actividades lúdicas como parte integral de las sesiones de matemáticas, incluyendo juegos de conteo, actividades de clasificación y otros ejercicios interactivos que permitan a los niños aprender de manera práctica y divertida. Además, se sugiere crear un banco de recursos lúdicos que los docentes puedan utilizar en sus clases.
- CUARTA.** Al personal docente de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, realizar evaluaciones periódicas de seguimiento para medir el progreso en el



aprendizaje de matemáticas y ajustar las actividades lúdicas según las necesidades detectadas en los estudiantes. Estas evaluaciones ayudarán a mantener la efectividad de la metodología lúdica y a proporcionar retroalimentación continua.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, P., & Castañeda, A. (2016). Actividades Lúdicas en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Niños de Preescolar en Arequipa. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Alarcón, C., & Rodríguez, M. (2021). Actividades atractivas para enseñar matemáticas a estudiantes jóvenes en educación infantil.
- Ayala (2018) Actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática.
- Caba. (2004) Al Arte De Jugar - Ensayos universitarios - 7233 Palabras.
- Chávez, S., & Ramos, T. (2023). La influencia de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades aritméticas en la educación de la primera infancia.
- Díaz, A., & Calderón, M. (2020). Enfoques atractivos para mejorar las habilidades matemáticas en la educación de la primera infancia.
- Fernández, R., & Escobar, L. (2016). Metodología Lúdica en la Enseñanza de Matemáticas en Educación Inicial. Revista Educativa Nacional, 15(2), 134-146.
- Flores, L., & Ramos, J. (2019). Participar en el juego sirve como un enfoque estratégico para fomentar las habilidades de pensamiento lógico en niños de cinco años.
- Gallardo (2018) Teorías del juego como recurso educativo.
- González, R., & Salazar, F. (2008). Aspectos Básicos Del Estudio De Muestra Y Población. Administración Curso, 1-76.
- Gutiérrez, M. (2018). El Juego en el Aprendizaje de Matemáticas en Preescolar. Revista de Educación Inicial del Perú, 16(1), 45-59.
- Hansen, D., & Silva, M. (2018). Fun with Numbers: Enhancing Math Skills through Play in Preschoolers. European Journal of Child Education, 52(1), 45-



60.

Hernández Sampieri. (2014). Metodología de la Investigación. Sexta Edición.

Huamán, J., & Quispe, R. (2022). Relación entre el juego simbólico y el desarrollo de habilidades matemáticas en la educación infantil.

Johnson, P., & Chen, R. (2019). Play-Based Approaches in Early Math Education: A Comparative Study. Educational Research Journal, 44(4), 220-235.

López, A., & Rojas, D. (2020). Aprendizaje Lúdico y Matemáticas en Niños de Preescolar. Revista Educativa Peruana, 22(2), 120-130.

López. (2018). Teorías del juego como recurso educativo

Martínez, G., & Pérez, H. (2017). Play-Based Learning and Its Role in Developing Math Skills. Journal of Educational Innovation, 39(5), 198-212.

Mendiola y Minedu. (2020). Las matemáticas en el nivel inicial.

Mendoza (2019) Juegos-motores.

Minedu (2016) EBR. Programa curricular de Educación Inicial. 167.

Minerva T. (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el AULA.

Montes (2021) El juego y las matemáticas. Escuela Profesional de Educación.

Muñoz. (2023). El juego y la iniciación deportiva en el ámbito escolar - Educación Física.

Murillo. (1996). La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal. 2.

Paredes, M., & García, L. (2020). La influencia de los juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas en la educación infantil.

Paredes, R., & Vílchez, J. (2022). Utilización de juegos atractivos para enseñar



matemáticas a niños de cinco años

Quea (2020) Investiga cómo los juegos didácticos influyen en el aprendizaje significativo de las matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1088 de Putina, Puno, durante el 2020.

Quea (2020) Juegos didácticos IEI 1088 Putina, Puno, 2020. ULADECH.

Quispe, J., & Rivera, L. (2020). Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje de Matemáticas en Niños de 5 Años de Arequipa. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Quispe, M., & Salcedo, J. (2021). Juego no estructurado en el contexto de la educación matemática para niños pequeños.

Ramírez, E., & Cárdenas, J. (2019). Juego y Matemática en Educación Inicial. Revista Pedagógica Andina, 18(3), 98-110.

Ramírez, S., & Valdez, P. (2021). Actividades matemáticas para mejorar la experiencia de aprendizaje de niños de cinco años.

Rojas (2019) Juego lúdico matemático I.E.I.676 San Martín De Porras. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

Ruiz (2011) Aprendizaje De Las Matemáticas.

Salazar, M., & Paredes, E. (2019). Aplicación de Juegos Didácticos para el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en Niños de 5 Años. Revista Educativa de Arequipa, 15(3), 90-105.

Salvador. (1996). El juego como recurso didáctico en el aula de Matemáticas.

Sandoval, R. O. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica IEI Román de Núñez.

Smartick (2009) Primeros pasos hacia el pensamiento lógico- matemático.

Smith, J., & Brown, T. (2021). The Impact of Play-Based Learning on



Mathematical Development in Early Childhood. *Journal of Early Childhood Education*, 35(2), 155-172.

Solorzano, T. (2010). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática.

Torres, A., & Montalvo, M. (2020). El papel del juego simbólico en la educación matemática temprana.

Torres, C., & Delgado, R. (2018). Efectos de la Metodología Lúdica en el Aprendizaje de Matemática en Niños de Nivel Inicial. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Santa María.

Torres, M. (2021). Efectos de Juegos Matemáticos en Niños de Preescolar en Arequipa. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Ugaz. (2021). Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas IEI Lima.

Vásquez, P. (2017). Juegos en la Educación Matemática de Niños de Educación Inicial. *Revista Educativa del Sur*, 23(4), 180-192.

Wang, L., & Li, F. (2020). Play and Learn: Enhancing Mathematical Skills through Interactive Play in Kindergartens. *International Journal of Education*, 48(3), 100-115.

Zúñiga, L., & Ramos, F. (2017). Juegos Matemáticos y su Impacto en el Aprendizaje de Niños de Educación Inicial en Arequipa. *Revista de Innovación Educativa*, 12(1), 120-134.



ANEXOS



ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Titulo	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023</p>	<p>General ¿De qué manera los métodos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023?</p> <p>Específico</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pretest en niños de cinco años? - ¿Cómo la aplicación de los métodos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años? - ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de cinco? 	<p>General Determinar si los métodos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de cinco años. - Aplicar los métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco. - Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños. 	<p>Hipótesis general:</p> <p>H1: Los métodos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.</p> <p>H0: Los métodos lúdicos no mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Simón Bolívar José Luis Bustamante Rivero, Arequipa 2023.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> GE O1 <u>X</u> O2 </div> <p>Dónde: Ge = Grupo experimental O1 = Pre test X = Métodos Lúdicos O2= Post test Población: 34 niños de 3,4, y,5 años. Muestra: 16 niños de 5 años Instrumento: Lista de cotejo Guía de observación Técnica: La observación Variables: V1 – Métodos lúdicos. V2 – Aprendizaje de matemáticas</p>

ANEXO 2 SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	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.	Lista de cotejo
Desarrollo de las actividades de aprendizaje			
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. 	- Video
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños observan un video de una canción: las figuras geométricas. https://www.youtube.com/watch?v=sxXn2Z6d qHc 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - Comentamos con los niños de que se trata la canción. - ¿Qué figuras geométricas hay en la canción.? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños donde encontramos estas formas - Las podemos reconocer todas. 	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> - la docente repartirá los bloques lógicos y vamos a agrupar por su forma. - decimos que formas agrupamos. - Que formas encontramos en el aula. - Que formas hay en los objetos de tu casa. - Los niños buscan por grupos traen a su grupo alguna forma que encontró - Expresa que es, su libro tiene forma de rectángulo, el plato tiene la forma de un círculo...y así los niños traen un objeto y lo expone. - Luego colocan los objetos en el centro dela mesa. 	Bloques lógicos Objetos Hoja ficha
	Aplicación	Representación (de lo concreto a lo simbólico): <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño dibuja la forma geométrica que encontró en un 	



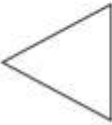





		objeto.	
		<p>Normalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha reconoce las figuras geométricas. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños expresan los objetos que encontramos y que todas las cosas tienen su forma - Recordamos los objetos que encontramos - Guardan los objetos en su lugar.. 	
CIERRE	Reflexión	Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil?	-

¿Cuántas formas geométricas hay?

- Cuenta las figuras geométricas que hay en el barco y escribe el número en el cuadrado respectivo.

Colorea ○ – amarillo / ◌ - Anaranjado / □ - celeste / ◻ – azul / △ – verde / ◊ -morado



		está arriba y el gato esta abajo ósea en parejas	
	Aplicación	Representación (de lo concreto a lo simbólico): - Cada grupo dibuja lo que hicieron, como relacionaron sus tarjetas Formalización	
		- En una ficha compara y reconoce las posiciones arriba – abajo, delante-detrás. Reflexión - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos Transferencia - Todas las cosas están en diferentes posiciones Todas las cosas cambian de posición cuando yo me muevo o cambio de lugar.	
CIERRE		- Los niños y niñas se ubican en asamblea y recuerdan lo trabajado - La maestra, niños y niñas extraer sus conclusiones de lo realizaron. que podemos diferenciar estas posiciones Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título: Me ubico en el espacio encima-debajo, cerca-lejos

Área:

Matemática

Tiempo: 45 min. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como "encima-debajo, cerca -lejos.	Lista de cotejo

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- Damos la bienvenida a los niños. - Formación. Saludo a Dios	Canción
	Motivación	- Les mostramos a los niños un video pedimos que la observen, ¿Qué paso con su mensaje del pulpo? ¿Cómo pudo encontrar los pedazos de su mensaje?	Video
	Recuperación de saberes previos	- ¿ todos los pedazos estaban en la misma posición? ¿ustedes saben diferenciar cerca y lejos?	Tesoros
	Conflictos cognitivos	- Dialogamos con los niños del problema que tuvo el pulpo - Ahora yo les tengo unas sorpresas escondí unos tesoros en unas bolsas. (previamente la docente escondió los tesoros). En el patio y ustedes tienen que encontrar, yo les diré cerca cerca cuando lo están y les diré lejos lejos cuando están muy lejos del tesoro.	Patio niños
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	- La docente indica que saldremos al patio y por equipos, dialogaran entre ellos a donde irán. cada grupo tiene que estar junto. - La búsqueda de los tesoros lo harán por equipos - Cuando el equipo encuentre su tesoro espera que los demás encuentren el suyo. - Salimos al patio sorteamos que equipo será el primero. - Los niños correrán en diferentes direcciones y la docente dirá cerca lejos	Ficha



		<p>muy cerca hasta que los niños puedan encontrar su tesoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego regresamos al aula y cada grupo saca su tesoro 	
	Aplicación	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan lo que hicieron en el patio. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha diferencia las posiciones encima debajo. cerca-lejos... <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos - Los niños expresan cual tesoro estuvo más lejos. <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ahora ya puedo reconocer las diferentes posiciones - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. 	
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? <p>Los niño juegan con sus tesoros encontrados</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Título: Identifico el lado derecho e izquierdo de mi cuerpo

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos a su izquierda, derecha y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas	Lista de cotejo

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	- Damos la bienvenida a los niños. - Formación. Saludo a Dios	Canción
	Motivación	La docente les muestra dos siluetas de manos grandes pegadas en un paliglobo	Siluetas de manos
	Recuperación de saberes previos	Le pedimos a los niños que cada uno tiene su nombre una se llama derecha y la otra se llama izquierda. Luego les pedimos que todos se coloquen a la izquierda	
	Conflictos cognitivos	Los niños comentan que no saben a dónde correr porque no saben cuál es el lado derecho y cual es el lado izquierdo.	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	- los niños se organizan en los grupos como lo harían poder reconocer el lado derecho y el lado izquierdo. - Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo - Cada grupo expone como lo hizo, como se organizaron. - Exponen que hicieron, unos pintando su mano, otros pegaron una cinta en su mano como el año pasado lo hicieron para recordar y diferenciar su mano derecha. Podemos hacer una pulsera y la colocaremos en la mano derecha.	Papelote Colores ficha
	Aplicación	Representación (de lo concreto a lo simbólico): - Cada grupo dibujan lo que hicieron para reconocer su mano derecha y su mano izquierda Formalización - En una ficha diferencia el lado derecho y el lado izquierdo Reflexión - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos	

		<ul style="list-style-type: none"> - Ahora si podemos colocarnos en el lado derecho y en el lado izquierdo cuando la docente lo pida. - Transferencia ahora ya puedo reconocer mi mano derecha y mi mano izquierda sin equivocarme - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. 	
CIERRE		<p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

¡Qué lindo acuario!

- Recorta y pega: la estrella de mar arriba a la derecha del caballito de mar.

Debajo del pulpo la ballena arriba a la izquierda el pez espada – debajo de la estrella de mar el pez payaso
 abajo a la izquierda el tiburón abajo a la derecha.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Título: Me ubico en el espacio hacia la derecha, hacia la izquierda.

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Lista de cotejo

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios 	Canción
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Les mostramos a los niños una lámina y les pedimos que la observen, ¿Qué tiene el niño en su lado derecho? ¿Qué tiene en su lado izquierdo el niño? 	lámina
	Recuperación de saberes previos	Algunos niños dirán lo que creen otros se quedarán callados.	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos con los niños de que tiene el niño en su lado derecho y en su lado izquierdo. 	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> - Les repartimos a los niños un estante dibujado en un papelote. - Los niños observan en el primero luego les repartimos siluetas de juguetes para ordenarlos según se nos pida. - Vamos a ordenar los juguetes: coloca el tren arriba a la izquierda, muñeca abajo a la derecha, el cuento arriba a la derecha, carrito al lado izquierdo del cuento, bloques entre el tren y el carrito, la casita abajo a la izquierda, osito al lado derecho de la casita, pelota entre el osito y la muñeca. 	Papelotes Siluetas de juguetes goma



		<ul style="list-style-type: none"> - Observamos los juguetes. - Colocan y pegan los juguetes según las indicaciones. <p>Todos los niños participan y opinan donde pegar.</p>		
Aplicación	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan lo que hicieron como ordenaron los juguetes. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha diferencia quien va a la derecha y quien va a la izquierda <p>reflexión</p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? <p>En la calle o en la casa pueden reconocer las posiciones derechas izquierda.</p>	Hoja	ficha	
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil?</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Título: Reconozco los ordinales.

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
1. Resuelve problemas de cantidad	1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo	Lista de cotejo

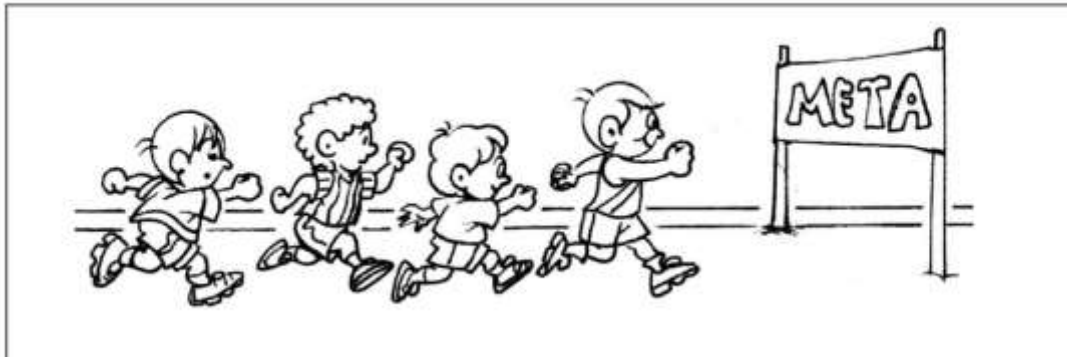
Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. Saludo a Dios 	Canción
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Les mostramos a los niños un video de los ordinales. ¿cuáles son los ordinales? ¿tu reconoces los ordinales? https://www.youtube.com/watch?v=ZrmBypBBH68 	video
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - A ver vamos a recordar quien vino primero al jardín hoy día y quien vino ultimo hoy día. - Les pedimos a los niños que observen la lámina y reconozcan en qué lugar están. ¿Qué lugar ocupa cada uno? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - Que niño esta primero - Que niño esta ultimo - Quien esta segundo - quien está en cuarto lugar cada niño ocupa un lugar 	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a cada grupo le da un edificio. - Se les pide a los niños que peguen: el pollito en el tercer piso, el pato en el primer piso, el loro en el quinto piso ,el sapo en el segundo piso y la tortuga en el cuarto piso. - Observamos a cada grupo que estrategias aplica para organizarse y colocar a cada animalito en su piso. - Observamos los trabajos de cada grupo. 	Edificio y siluetas de animalitos goma Papelote ficha

		Comentamos sobre lo que hicieron	
	Aplicación	<p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo dibujan lo que hicieron. - Se organizan para dibujar y todos participan. <p>Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - En una ficha diferencia los ordinales <p>reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos <p>Transferencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy? <p>En la calle o en la casa pueden reconocer el lugar que ocupan las personas, objetos, animales y todo lo que nos rodea</p>	
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité?</p>	

Primero y último

- Pinta el que va primero y encierra el que va ultimo de cada fila.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de aprendizaje**

DATOS INFORMATIVOS		
GRADO	Inicial	
DOCENTE	LUCERO MAYHUA FLORES	
ÁREA	Matemática	
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p> <p>Utiliza un repertorio variado de palabras y expresiones en quechua.</p>	<p>Reconoce imágenes relacionados al quechua.</p>	<p>Los niños pronuncian al menos 3 palabras en quechua.</p>
		<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>Participación activa en las actividades, correcta pronunciación de las palabras en quechua, y la capacidad para emparejar las imágenes con las palabras.</p>
		<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <p>Lista de cotejo</p>
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
<p>enfoque inclusivo</p>	<p>Los niños protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.</p>	
MATERIALES / RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con imágenes y palabras en quechua. - Mantas y objetos tradicionales quechuas. - Canciones y rimas en quechua. - Material audiovisual sencillo (canción infantil en quechua). 		

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
<p>INICIO</p> <p>MIN</p>	20
<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a ubicarse en asamblea - Propósito. Niños y niñas hoy aprenderemos palabras en la lengua de los abuelos el quechua. - Problematicación. La maestra muestra diferentes cartillas con imágenes y escritura en la lengua quechua y les pregunta, que es que dirá ¿Qué pasaría en el aula algunos compañeros hablarían el quechua y otro el castellano? ¿cómo nos podríamos comunicarnos? - Saberes previos - ¿Quiénes hablan el quechua? - ¿En tu casa quienes hablan el quechua? - ¿Dónde los has aprendido? - ¿Será importante hablar el quechua? ¿por qué? 	



- Motivación. Se le motivará con una canción tikay tikay							
DESARROLLO	60						
MIN							
<p>Antes del discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le muestra una manta tradicional quechua y se les pregunta si han visto alguna vez una similar ¿Dónde la vieron? ¿Cómo era? ¿para que se usa? <p>Durante el discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de vocabularios - Se presentan tarjetas con imágenes de objetos cotidianos como wawa que tiene el significado de bebé tanta que significa pan Hallpha significa tierra cada palabra se repite en voz alta con la participación de los niños <table style="margin-left: 100px; border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">-dibujo</td> <td style="padding-right: 20px;">-dibujo</td> <td>-dibujo</td> </tr> <tr> <td style="padding-right: 20px;">-Wawa</td> <td style="padding-right: 20px;">-pan</td> <td>- tierra</td> </tr> </table> - Juego de correspondencia (10 minutos) los niños emparejan las tarjetas. - Propia en las imágenes y las palabras en quechua hablan entre ellos se comunican en la lengua quechua y las relacionan con los objetos reales que tienen frente a ellos. - Canción y movimiento (10 minutos) - Se crea una canción o rima sencilla en quechua con las imágenes donde los niños se animan a cantar con gestos relacionados con las palabra que aprendieron. <p>Después del Discurso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños dibujan lo que les gusto de la actividad y escriben como cree que se escribe el quechua cierre. - Juego de correspondencia (10 minutos): Los niños deberán emparejar las tarjetas con las imágenes y las palabras en quechua con los objetos reales que tienen frente a ellos. 	-dibujo	-dibujo	-dibujo	-Wawa	-pan	- tierra	
-dibujo	-dibujo	-dibujo					
-Wawa	-pan	- tierra					
CIERRE	10						
MIN							
<p>Repaso: Se hace un repaso de las palabras aprendidas, reforzando la pronunciación.</p> <p>Reflexión: Se pregunta a los niños cómo se sienten al aprender palabras en quechua y se les anima a compartirlas en casa.</p> <p>Despedida: Se cierra la sesión con un abrazo grupal y una canción de despedida en quechua.</p>							

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de aprendizaje**

DATOS INFORMATIVOS			
GRADO	Inicial		
DOCENTE	LUCERO MAYHUA FLORES		
ÁREA	Matemáticas		
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna (quechua).</p> <p>Comprende el vocabulario básico en quechua: Identifica y reconoce palabras básicas relacionadas con objetos cotidianos.</p> <p>Expresa oralmente en quechua: Pronuncia palabras cotidianas en quechua correctamente.</p>	<p>Reconoce y relaciona palabras en quechua con las imágenes correspondientes.</p> <p>Pronuncia correctamente palabras básicas en quechua durante actividades guiadas.</p>	<p>Lista de palabras en quechua asociadas correctamente con imágenes.</p> <p>Los niños pronuncian al menos cinco palabras en quechua con precisión durante la sesión.</p>	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		<p>Reconocimiento de palabras: Capacidad para identificar y emparejar palabras en quechua con imágenes.</p> <p>Pronunciación: Claridad y precisión en la pronunciación de palabras básicas en quechua.</p>	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque Intercultural: Se fomenta el respeto y valoración de la lengua quechua como parte de la identidad cultural. - Enfoque de Derechos: Promover el derecho a la educación en la lengua materna y el respeto por la diversidad lingüística. 		<ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés y curiosidad por aprender nuevas palabras en quechua. - Participa activamente en las actividades, respetando las intervenciones de sus compañeros. 	
MATERIALES / RECURSOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con imágenes y palabras en quechua. - Objetos reales (frutas, animales, utensilios domésticos). - Audio o video con la correcta pronunciación de palabras en quechua. - Pizarra y marcadores. 			

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	20 MIN
<ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños y niñas a sentarse en la asamblea 	
Propósito	
<ul style="list-style-type: none"> - Hoy reconoceremos y relacionamos palabras en quechua 	



- Problematización
- ¿Qué palabras puedo pronunciar en quechua?
- ¿Quién te enseñó?
- ¿Que significa mamá en quechua?

Motivación. Se inicia con una breve charla sobre la importancia de la lengua quechua en la cultura andina.

DESARROLLO**60 MIN****DESARROLLO.**

- La docente muestra frutas reales y les pone en una canasta cada niño levanta una fruta las observa, manipula, menciona su nombre en quechua por iniciativa propia.

DURANTE EL DISCURSO.

- Presentación del vocabulario (15 minutos)
- Se muestra tarjetas con imágenes de objetos cotidianos y sus nombres en quechua por ejemplo wawa significa bebe, manka significa por ejemplo olla en que hablan en quechua y los menciona en voz alta.

-dibujo bebé

-Dibujo olla

- Juego de Asociación 10 minutos esta bien lo pone igual también la canción TAKI

Después del discurso

- Pedimos a los niños y las niñas que ubiquen y reconozcan los objetos de la pizarra con las tarjetas.
- Pedimos a cada niño que elija una tarjeta con las imágenes que le ofrecemos.
- Luego, le indicamos que digan en voz alta los nombre de cada imagen que eligieron.
- Les entregamos una ficha de aplicación.

CIERRE**10 MIN**

- Repaso: Se realiza un repaso de las palabras aprendidas, pidiendo a cada niño que pronuncie una palabra y la relacione con su imagen correspondiente.
- Reflexión: Se pregunta a los niños cómo se sintieron al aprender palabras en quechua y qué palabra les gustó más. Se invita a los niños a compartir las nuevas palabras con sus padres en casa.
- Despedida: Se cierra la sesión con una canción de despedida en quechua.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de aprendizaje**

GRADO	Inicial	
DOCENTE	LUCERO MAYHUA FLORES	
ÁREA	Matemáticas	
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE
<p>Competencia 1: Construye su identidad como parte de su cultura.</p> <p>Competencia 2: Se comunica oralmente en su lengua materna (quechua).</p> <p>Reconoce y valora su cultura: Identifica la importancia de la lengua quechua y su uso en la vida cotidiana.</p> <p>Expresa oralmente en quechua: Utiliza palabras y frases básicas en quechua en interacciones sencillas.</p>	<p>Desempeño 1: Participa en actividades que promuevan la valoración de la lengua y cultura quechua.</p> <p>Desempeño 2: Pronuncia palabras en quechua durante actividades que refuercen su identidad cultural.</p>	<p>Producto: Mural colectivo donde los niños plasman palabras en quechua junto a dibujos representativos.</p> <p>Desempeño: Los niños participan activamente en la creación del mural y en la discusión sobre la importancia de la lengua quechua.</p>
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		<p>Valoración de la cultura: Capacidad para expresar verbalmente la importancia de la lengua quechua.</p> <p>Participación activa: Grado de involucramiento en la creación del mural y en la discusión sobre la lengua quechua.</p>
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque Intercultural - Enfoque de Derechos 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra respeto y orgullo por la cultura quechua. - Participa con interés en actividades que promuevan la cultura quechua, compartiendo lo aprendido con sus compañeros y familiares. 	
MATERIALES / RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas grandes y colores para la creación del mural. - Imágenes representativas de la cultura quechua (trajes típicos, símbolos, etc.). - Audio o video con canciones en quechua. - Materiales para invitación de padres (cartas, folletos). 		



MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO MIN	20
<p>PROPÓSITO. Hoy realizaremos en rural y lengua quechua</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De que manera puedo realizar mi mural quechua? - ¿Quién me puede ayudar a escribir en quechua? <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguna vez has visto un mural? - ¿Cómo es? - ¿Para que me servirá un mural? ■ Formara parte de su vida cotidiana la lengua quechua ■ Que palabras pronuncian en la lengua quechua <p>MOTIVACIÓN</p> <p>Se inicia la actividad con una breve presentación de elementos culturales quechuas como trajes típicos y música.</p>	
DESARROLLO MIN	60
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antes de La lectura - La maestra muestra diferentes siluetas escrita en quechua y les pregunta ¿Qué es? ¿para qué nos servirá? ¿cómo será un mural? - Durante la Lectura - La maestra en una caja saca diferentes siluetas de poesía, rimas, canciones, chistes, escritos, en la lengua esta escrito la canción. - ¿para qué nos servirán todos los productos? - ¿Qué necesitamos para realizar nuestro mural? - ¿Que nombre lo pondremos a nuestro mural? <p style="text-align: center;">El mural se titulará "Mi Cultura Quechua"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participación de padres (10 minutos): Se invita a los padres a visitar el aula para observar el mural y compartir historias o palabras en quechua con los niños. - Los niños pueden explicar a sus padres lo que han aprendido y compartir la importancia de usar el quechua en casa. <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <p>Los niños y niñas por iniciativa propia, dibuja y escribe a su manera con garabatos, grafismos letras de poesía, canción rimas, danzas donde mencionan lo escrito y colocan las palabras alrededor de imágenes que representan la cultura quechua.</p>	
CIERRE MIN	10
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión: Se realiza una reflexión grupal donde los niños expresan cómo se sienten al aprender y valorar su lengua materna. - Se les pregunta qué les gustaría seguir aprendiendo sobre la cultura quechua. - Despedida: Se cierra la sesión con una canción en quechua, destacando la importancia de seguir aprendiendo y valorando su lengua y cultura. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de aprendizaje**

DATOS INFORMATIVOS		
GRADO	Inicial	
DOCENTE	LUCERO MAYHUA FLORES	
ÁREA	Matemáticas	
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE
<p>Competencia 1: Se comunica oralmente en su lengua materna (quechua).</p> <p>Competencia 2: Reflexiona sobre su aprendizaje, reconociendo sus logros y áreas de mejora.</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende mensajes en quechua: Reconoce y comprende palabras y frases sencillas en quechua. - Expresa oralmente en quechua: Utiliza palabras y frases básicas en quechua para comunicarse en situaciones cotidianas. <ul style="list-style-type: none"> - Autoevalúa su aprendizaje: Identifica los logros alcanzados en la comprensión y uso de la lengua quechua. 	<p>Desempeño 1: Participa en actividades evaluativas demostrando comprensión y uso de palabras y frases en quechua.</p> <p>Desempeño 2: Expresa oralmente en quechua con claridad, mostrando progreso en su habilidad para comunicarse en la lengua.</p> <p>Desempeño 3: Reflexiona sobre su aprendizaje, identificando palabras y frases que ha aprendido y áreas donde necesita mejorar.</p>	<p>Producto: Registro de respuestas en actividades de evaluación (juego de rol, preguntas y respuestas).</p> <p>Desempeño: Participación activa en las actividades evaluativas, demostrando un nivel adecuado de comprensión y uso del quechua.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
<p>Comprensión de mensajes: Capacidad para entender y responder correctamente a preguntas y situaciones planteadas en quechua.</p> <p>Uso de la lengua: Precisión y fluidez al expresar palabras y frases en quechua.</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje: Habilidad para identificar sus logros y áreas de mejora en el uso del quechua.</p>		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
Lista de cotejo		
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
<p>Enfoque Intercultural</p> <p>Enfoque de Derechos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra confianza y disposición para usar la lengua quechua durante las actividades evaluativas. - Reconoce y celebra sus avances en la comprensión y uso del quechua, aceptando con ánimo las áreas que necesita mejorar. 	
MATERIALES / RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con palabras y frases en quechua. - Escenarios o situaciones para el juego de rol (tienda, escuela, hogar). - Lista de preguntas y respuestas en quechua. - Fichas de autoevaluación (adaptadas a la edad) donde los niños puedan dibujar o señalar lo que han aprendido. 		

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	20
MIN	
Se les invita a los niños y niñas a sentarse en la asamblea	
PROPÓSITO	
<ul style="list-style-type: none"> - Hoy vamos a comunicarnos en quechua las palabras que hemos aprendido 	
PROBLEMATIZACIÓN	

<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué pasaría si en un jardín hablan todos el quechua y yo no hable como me comunico con mis compañeros? <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué palabras hemos aprendido en quechua?- ¿Para qué nos servirá?- ¿será importante hablar el quechua? <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- Se motiva con una breve conversación en quechua para poner en contexto a los niños se les pregunta como se sienten al hablar el quechua si le gusto aprenderlo	
<p>DESARROLLO</p> <p>MIN</p>	60
<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">- La maestra les hace recuerdo a los niños y niñas las palabras y frases que han aprendido en actividades anteriores donde la maestra les motiva a los niños y niñas a hablar la lengua quechua durante la evaluación. <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">- Juego de rol (20 minutos) la maestra les propone a los niños y niñas participar en un juego de rol donde simulan situaciones cotidianas (ir a la tienda, en la escuela, hablar en casa utilizando palabras frases en quechua.- Cada niño tomara un turno para interactuar el rol asignado. <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none">- Evaluación con Preguntas y Respuestas (10 minutos): El docente realizará preguntas en quechua sobre objetos, acciones o situaciones, y los niños responderán en quechua.- Las preguntas se ajustarán al nivel de los niños, asegurando que sean desafiantes pero accesibles.- Autoevaluación (10 minutos): Se entregarán fichas de autoevaluación adaptadas para que los niños dibujen o marquen lo que más les ha gustado aprender en quechua y en qué les gustaría mejorar.- Se les anima a expresar cómo se sienten acerca de su progreso.	
<p>CIERRE</p> <p>MIN</p>	10
<p>Reflexión grupal: Los niños compartirán con sus compañeros lo que han aprendido y en qué creen que han mejorado. El docente reforzará los logros de cada niño, motivándolos a seguir practicando el quechua.</p> <p>Despedida: La sesión se cierra con una canción en quechua que los niños han aprendido en sesiones anteriores, celebrando los avances en su aprendizaje.</p>	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. Propósitos de aprendizaje

DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE	LUCERO MAYHUA FLORES	
ÁREA	Personal social	
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE
<p>Desarrolla su identidad personal y social.</p> <p>CAPACIDADES</p> <p>Autorregulación emocional: Reconoce y maneja sus emociones de manera efectiva.</p> <p>Interacción con los demás: Respeta y valora las emociones de sus compañeros.</p>	<p>Los estudiantes identifican y expresan de manera verbal y no verbal sus emociones durante diferentes actividades de la sesión.</p> <p>Los estudiantes muestran respeto y empatía hacia las emociones de sus compañeros.</p>	<p>Participación activa en las dinámicas de identificación de emociones.</p> <p>Expresión clara de emociones mediante dibujos, dramatizaciones, y discusiones grupales.</p>
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		<p>Identifica y expresa adecuadamente sus emociones en diferentes situaciones.</p> <p>Muestra respeto y comprensión hacia las emociones de los demás.</p> <p>Participa activamente en las actividades propuestas.</p>
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
<p>Enfoque de Derechos: Promoción del respeto y la empatía hacia las emociones propias y ajenas.</p> <p>Enfoque de Igualdad de Género: Fomentar un ambiente inclusivo donde todas las emociones son válidas, independientemente del género.</p>	<p>Muestra apertura y disposición para compartir sus emociones.</p> <p>Respeta las intervenciones de sus compañeros y valora sus aportes.</p>	
MATERIALES / RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas y marcadores de colores. - Tarjetas con imágenes de diferentes emociones. - Cuentos o videos breves que representen situaciones emocionales. 		

MOMENTOS DE LA SESIÓN



INICIO MIN	20
<ul style="list-style-type: none">- Se saluda a los niños y niñas <p>PROPÓSITO.</p> <p>Que los niños y las niñas identificar las emociones que sienten y las causas que las originan a través de la lectura y aprendan a encontrar la calma</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>¿Por qué se presentan determinadas emociones en el aula?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué son las emociones?- ¿qué puedo hacer para calmar y (tranquilizarnos) las emociones?- ¿cómo se sienten hoy? <p>MOTIVACIÓN</p>	
DESARROLLO MIN	60
<p>Actividad 1: Identificación de Emociones</p> <p>Se reparten tarjetas con imágenes de diferentes emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa, etc.). Los estudiantes deberán relacionar las imágenes con situaciones vividas en la escuela o en casa.</p> <p>Actividad 2: Expresión de Emociones</p> <p>Los niños dibujan en cartulinas cómo se sienten en ese momento y explican su dibujo al grupo.</p> <p>PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Les ha gustado la actividad?- ¿Ha sido fácil elegir la emoción? ¿difícil?- ¿Todos elegimos una misma emoción? ¿por qué? <p>DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA</p> <ul style="list-style-type: none">- Todas las personas experimentamos diversas emociones, estas son reacciones innatas que surgen en determinadas situaciones o por nuestros pensamientos.- Así puede que unos síntomas una emoción y otros, otras. cada uno llega al aula que se encuentren. Es importante respetar las emociones de cada uno y cada una <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES</p> <ul style="list-style-type: none">- La docente propone a los niños y niñas comentar de las emociones a su familia lo a realizado hoy en clase sobre las emociones.- Las emociones no son buenas o malas en si puede que nos parezcan agradables o desagradables pero das ellas están ahí por una razón, ayudamos a adaptarnos a nuestro entorno.	
CIERRE	10 MIN
<ul style="list-style-type: none">- Reflexión: Los niños reflexionan sobre cómo se sintieron al expresar sus emociones y cómo podrían mejorar la gestión de sus emociones en el futuro.	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de aprendizaje**

DATOS INFORMATIVOS		
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE
<p>Comprende y produce textos orales y escritos.</p> <p>CAPACIDADES</p> <p>Comprensión lectora: Identifica información relevante en textos narrativos y expositivos.</p> <p>Reflexión sobre el proceso de aprendizaje: Analiza cómo las emociones influyen en su capacidad para comprender y recordar información.</p>	<p>Los estudiantes identifican la relación entre sus emociones y su capacidad para comprender un texto leído en clase.</p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre cómo las emociones positivas y negativas afectan la retención de información..</p>	<p>Realización de un resumen del texto leído, señalando cómo se sintieron durante la lectura.</p> <p>Participación en una discusión grupal sobre las emociones experimentadas y su impacto en la comprensión del texto.</p>
		<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>Identifica de manera clara cómo sus emociones influyen en la comprensión y retención del contenido del texto.</p> <p>Participa activamente en la reflexión y discusión grupal sobre el impacto de las emociones en el aprendizaje.</p>
		<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</p> <p>Lista de cotejo</p>
<p>ENFOQUES TRANSVERSALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de Gestión del Aprendizaje: Promover la autoconciencia y el manejo de emociones para mejorar el proceso de aprendizaje. - Enfoque Inclusivo o de Atención a la Diversidad: Considerar las diferentes experiencias emocionales de los estudiantes y cómo estas influyen en su aprendizaje. 	<p>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés y disposición para reflexionar sobre sus emociones durante el proceso de aprendizaje. - Respeta las experiencias y emociones de sus compañeros, compartiendo sus propias vivencias de manera abierta. 	
<p>MATERIALES / RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Texto narrativo o expositivo acorde al nivel del grupo. - Fichas de reflexión sobre emociones. - Pizarra y rotuladores. - Hojas de papel y lápices para la realización del resumen. - Carteles con preguntas orientadoras para la discusión. 		

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	20
MIN	
<p>Se saluda a los niños y niñas y procede con la actividad PROPÓSITO. ¿Hoy exploramos, reconocemos, expresamos, describimos y regulamos</p>	



nuestras emociones?	
<p>Actividad Motivadora: Se presenta un texto breve y se invita a los estudiantes a leerlo en silencio. Previo a la lectura, se les pide que presten atención a cómo se sienten durante la misma.</p> <p>Preguntas Generadoras: ¿Cómo se sienten al leer este texto? ¿Creen que sus emociones podrían afectar su comprensión del mismo?</p>	
DESARROLLO MIN	60
<p>Actividad 1: Lectura y Reflexión Los estudiantes leen el texto proporcionado, prestando atención a sus emociones. Después de la lectura, completan una ficha de reflexión en la que describen cómo se sintieron y cómo creen que esas emociones afectaron su comprensión.</p> <p>Actividad 2: Realización de un Resumen Basándose en su comprensión del texto, los estudiantes escriben un resumen del contenido. Luego, se les pide que comparen el resumen con las emociones que experimentaron, reflexionando sobre si las emociones facilitaron o dificultaron la tarea.</p> <p>Actividad 3: Discusión Grupal En grupo, los estudiantes comparten sus resúmenes y reflexionan sobre la relación entre sus emociones y su capacidad para entender y recordar el texto. El docente facilita la discusión, ayudando a los estudiantes a identificar patrones comunes y diferencias.</p>	
CIERRE MIN	10
<ul style="list-style-type: none">- Reflexión: Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido acerca de cómo sus emociones influyen en su aprendizaje. Se discute la importancia de gestionar las emociones para mejorar la comprensión y retención de información.- Conclusión: Se refuerzan los puntos clave, como la importancia de estar conscientes de las emociones durante el proceso de aprendizaje y cómo trabajar en su manejo para favorecer el rendimiento académico.- Compromiso: Los estudiantes se comprometen a aplicar estrategias de manejo emocional en futuras actividades de aprendizaje.	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

Título: Conociendo las figuras geométricas

Área: Matemática

Tiempo: 45 min. **Propósitos de aprendizaje**

DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE	LUCERO MAYHUA FLORES	
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE
<p>COMPETENCIA 1: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>CPACIDADES.</p> <p>Manejo de conflictos: Desarrolla habilidades para resolver conflictos de manera pacífica.</p> <p>Colaboración: Promueve el trabajo en equipo y la empatía en las interacciones cotidianas.</p> <p>Autoconciencia emocional: Identifica y regula sus propias emociones para contribuir a un ambiente positivo en el aula.</p>	<p>Los estudiantes identifican y aplican estrategias para mantener un ambiente emocionalmente positivo en el aula.</p> <p>Los estudiantes demuestran habilidades para manejar conflictos y colaborar de manera efectiva con sus compañeros.</p> <p>Los estudiantes expresan emociones de manera adecuada y respetuosa, contribuyendo al bienestar colectivo.</p>	<p>Participación en actividades colaborativas donde se aplican estrategias para promover un ambiente positivo.</p> <p>Reflexión escrita sobre cómo las estrategias implementadas afectaron el ambiente emocional del aula.</p> <p>Observación de interacciones positivas y manejo efectivo de conflictos durante la sesión.</p>
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		<p>Participa activamente en la implementación de estrategias para promover un ambiente positivo.</p> <p>Demuestra habilidades para manejar conflictos y colaborar de manera efectiva.</p> <p>Expresa sus emociones de forma respetuosa y contribuye al bienestar emocional del grupo.</p>
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque de Convivencia Escolar: Fomentar el respeto mutuo, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. - Enfoque de Igualdad de Género: Promover un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes, sin distinción de género, 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra disposición para colaborar y apoyar a sus compañeros. - Maneja los conflictos de manera pacífica y respetuosa. - Contribuye a mantener un ambiente de respeto y armonía en el aula. 	

contribuyan al bienestar del aula.
MATERIALES / RECURSOS
<ul style="list-style-type: none">- Tarjetas con ejemplos de situaciones conflictivas y estrategias de resolución.- Carteles y materiales para crear un "Mural de Emociones Positivas."- Hojas de papel y lápices para la reflexión escrita.- Espacio amplio para realizar dinámicas grupales.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	20 MIN
Se les saluda a los niños y niñas y les da la bienvenida y inicio con la actividad	
PROPÓSITO. Hoy detectaremos las emociones y crearemos un aula de bienestar emocionalmente positivo.	
PROBLEMATIZACIÓN	
¿De qué forma nos podemos dar cuenta de las emociones de nuestros compañeros(as) de aula? ¿Qué estrategias podemos utilizar para aliviar sus emociones?	
Saberes Previos	
El enojo, la tristeza, la ira, la alegría ¿Qué vienen a ser?	
¿En alguna ocasión te sentiste triste o melancólico?	
¿En qué situación se han sentido triste o melancólico?	
¿Cada emoción tiene su propia forma de expresión? ¿cuáles son?	
¿Cómo expresas tus emociones?	
¿Qué estrategias utilizas para controlar tus emociones?	
Actividad Motivadora: Se presenta una breve dramatización o video que muestra un conflicto en el aula y su resolución positiva. Se discute cómo los personajes manejaron sus emociones y cómo resolvieron el conflicto.	
DESARROLLO	60 MIN
Actividad 1: Identificación de Estrategias Positivas	
Se forman grupos pequeños y se les entrega tarjetas con situaciones conflictivas comunes en el aula. Los estudiantes discuten en grupo y proponen estrategias para resolver cada situación de manera pacífica y positiva.	
Actividad 2: Creación del Mural de Emociones Positivas	
Los estudiantes colaboran para crear un mural donde reflejan las emociones positivas que quieren fomentar en el aula. Cada estudiante dibuja o escribe una emoción positiva y una estrategia para mantenerla, como el respeto, la cooperación, o la amabilidad.	



Actividad 3: Simulación y Práctica	
Los estudiantes escogen una de las situaciones discutidas y la dramatizan, aplicando las estrategias positivas propuestas. Luego, el grupo reflexiona sobre cómo las estrategias ayudaron a resolver el conflicto y mejorar el ambiente emocional.	
CIERRE	10 MIN
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión: Los estudiantes escriben una breve reflexión sobre cómo las estrategias implementadas durante la sesión afectaron el ambiente emocional del aula y qué pueden hacer para seguir promoviendo un ambiente positivo. - Conclusión: Se refuerzan las ideas clave sobre la importancia de un ambiente emocionalmente positivo para el aprendizaje y la convivencia en el aula. - Compromiso: Los estudiantes se comprometen a aplicar las estrategias discutidas en su vida diaria y en el aula para mantener un ambiente de bienestar colectivo. - 	

DATOS INFORMATIVOS		
ÁREA	Matemáticas	
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE
<p>Competencia 1: Desarrolla habilidades para la autoevaluación y mejora continua en su proceso de aprendizaje.</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoevaluación: Analiza cómo las estrategias emocionales han influido en su rendimiento académico y bienestar. - Reflexión Crítica: Evalúa de manera crítica los cambios en su bienestar emocional y rendimiento académico tras la implementación de las estrategias. - Aplicación de Estrategias: Aplica estrategias para mejorar el rendimiento académico y el bienestar emocional en el futuro. 	<p>Los estudiantes analizan cómo las estrategias implementadas han afectado su rendimiento académico y bienestar emocional.</p> <p>Los estudiantes reflexionan sobre las mejoras observadas y proponen ajustes o nuevas estrategias para el futuro.</p> <p>Los estudiantes demuestran capacidad para aplicar estrategias de manejo emocional en su aprendizaje diario.</p>	<p>Informe escrito sobre el impacto de las estrategias en su rendimiento académico y bienestar emocional.</p> <p>Participación en una discusión grupal sobre los resultados observados.</p> <p>Realización de una autoevaluación y propuestas de nuevas estrategias.</p>
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		<p>Capacidad para analizar de manera crítica cómo las estrategias implementadas han afectado su rendimiento académico y bienestar emocional.</p> <p>Calidad y profundidad del informe escrito sobre el impacto de las estrategias.</p> <p>Participación y aporte en la discusión grupal y en la formulación de propuestas de mejora.</p>
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque de Convivencia Escolar: Fomentar la reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra disposición para reflexionar de manera crítica sobre el impacto de las estrategias en su desempeño académico y emocional. 	



sobre la importancia del bienestar emocional en el rendimiento académico y la convivencia.	<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en la discusión grupal y en la propuesta de nuevas estrategias. - Demuestra una actitud positiva hacia la autoevaluación y la mejora continua.
MATERIALES / RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de reflexión y autoevaluación. - Ejemplos de estrategias implementadas para referencia. 	

MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	20
MIN	
<p>Se saluda a los niños y niñas se inicia con la actividad programada PROPÓSITO: Hoy reconoceremos como las emociones impactan en el rendimiento académico y bienestar emocional Actividad Motivadora: Se inicia con una breve presentación sobre la importancia de evaluar el impacto de las estrategias emocionales en el rendimiento académico y bienestar emocional. Se explican los objetivos de la sesión y cómo se llevará a cabo la autoevaluación.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN ¿Qué pasaría cuando no calmamos nuestras emociones, como afectarían en nuestro bienestar emocional?</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las emociones que sienten las personas? - ¿Cada emoción tiene su propia forma de expresiones? cuales son - ¿A que le tienes miedo? - ¿Las emociones afectaran en tu rendimiento académico y bienestar emocional? ¿como te has sentido durante la semana? ¿con qué emoción te identificas? 	
DESARROLLO	60
MIN	
<p>Actividad 1: Autoevaluación y Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes completan una hoja de reflexión en la que analizan cómo las estrategias emocionales han influido en su rendimiento académico y bienestar emocional. Se les pide que describan mejoras, desafíos y cualquier ajuste necesario en las estrategias. <p>Actividad 2: Elaboración del Informe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basándose en sus reflexiones, los estudiantes redactan un informe que detalla los efectos observados en su rendimiento académico y bienestar emocional. El informe incluye ejemplos específicos de cómo las estrategias han sido efectivas o necesitan ajustes. <p>Actividad 3: Discusión Grupal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una discusión grupal donde los estudiantes comparten sus informes y reflexiones. El docente facilita la discusión, ayudando a los estudiantes a identificar patrones comunes, diferencias y áreas para mejorar. Se revisan las estrategias implementadas y se proponen nuevas ideas para futuros ajustes. 	
CIERRE	10
MIN	
<p>Reflexión Final: Los estudiantes reflexionan sobre la sesión y el proceso de evaluación. Se discuten las principales conclusiones sobre el impacto de las estrategias y cómo estas pueden ser mejoradas o adaptadas.</p>	



ANEXO 3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN- METODOLOGÍA LÚDICA

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

Nº	1. Tipos de Actividades Lúdicas	SI	NO
01	¿Se utilizan juegos de mesa con contenido matemático?		
02	¿Se realizan actividades con bloques, rompecabezas u otros materiales de construcción?		
03	¿Se integran juegos de rol o dramatización con contenido matemático?		
04	¿Se utilizan canciones y rimas que incluyen conceptos matemáticos?		
	2. Frecuencia de Uso	SI	NO
05	Las sesiones dedicadas a actividades lúdicas observadas se dan semanalmente		
06	La duración promedio de cada sesión de actividad lúdica es de más de 30 minutos.		
	3. Participación y Motivación	SI	NO
07	¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas?		
08	¿Se observa entusiasmo y motivación en los niños durante las actividades?		
	4. Recursos y Materiales		
09	¿Se utilizan diversos materiales lúdicos?		
10	¿Los materiales utilizados son apropiados para los objetivos de aprendizaje matemático?		



GUÍA DE OBSERVACIÓN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

N°	1. Comprensión Numérica	SI	NO
01	¿Los niños reconocen y nombran los números del 1 al 10?		
02	¿Los niños cuentan correctamente hasta 10 objetos?		
03	¿Los niños pueden realizar sumas simples (ej. $1 + 2$)?		
04	¿Los niños pueden realizar restas simples (ej. $3 - 2$)?		
	2. Reconocimiento de Formas y Patrones	SI	NO
05	¿Los niños reconocen y nombran figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo)?		
06	¿Los niños pueden identificar y crear patrones simples (ej. rojo-azul-rojo-azul)?		
	3. Conceptos de Medida y Tiempo	SI	NO
07	¿Los niños entienden conceptos básicos de medida (largo, peso, volumen)?		
08	¿Los niños reconocen y pueden nombrar los días de la semana?		
09	¿Los niños reconocen y pueden nombrar los meses del año?		
	4. Desempeño Académico		
10	¿Los niños obtienen buenos resultados en las evaluaciones formales de matemáticas?		
11	¿Los niños demuestran habilidades matemáticas en actividades informales y cotidianas?		
12	¿Se observa un progreso continuo en las habilidades matemáticas de los niños durante el periodo de observación?		



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

I. REFERENCIAS:

- 1.1. **EXPERTO:** Norma Elena FLORES VIZA
- 1.2. **CARGO ACTUAL:** DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. **GRADO ACADÉMICO:** Doctor en Educación
- 1.4. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** OBSERVACIÓN
- 1.5. **AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** LUCERO MAYHUA FLORES
- 1.6. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO, AREQUIPA 2023

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:

METODOLOGÍA LÚDICA

**ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

Nº	1. Tipos de Actividades Lúdicas	SI	NO
01	¿Se utilizan juegos de mesa con contenido matemático?		
02	¿Se realizan actividades con bloques, rompecabezas u otros materiales de construcción?		
03	¿Se integran juegos de rol o dramatización con contenido matemático?		
04	¿Se utilizan canciones y rimas que incluyen conceptos matemáticos?		
	2. Frecuencia de Uso	SI	NO
05	Las sesiones dedicadas a actividades lúdicas observadas se dan semanalmente		
06	La duración promedio de cada sesión de actividad lúdica es de más de 30 minutos.		
	3. Participación y Motivación	SI	NO
07	¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas?		
08	¿Se observa entusiasmo y motivación en los niños durante las actividades?		
	4. Recursos y Materiales		
09	¿Se utilizan diversos materiales lúdicos?		
10	¿Los materiales utilizados son apropiados para los objetivos de aprendizaje matemático?		



CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Esta formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	✓	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	✓	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	✓	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	✓	
INTENCIONALIDAD	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	✓	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	✓	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	✓	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	✓	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	✓	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: BUENO

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	


 UNIVERSIDAD ANDINA
 "HÉCTOR BERCELO VELA SOLÍS"
 Dra. María Elena Flores Vizcarra
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

I. REFERENCIAS:

- 1.1. **EXPERTO:** Norma Elena FLORES VIZA
- 1.2. **CARGO ACTUAL:** DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. **GRADO ACADÉMICO:** Doctor en Educación
- 1.4. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** OBSERVACIÓN
- 1.5. **AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** LUCERO MAYHUA FLORES
- 1.6. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO, AREQUIPA 2023

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:
APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

**ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

N°	1. Comprensión Numérica	SI	NO
01	¿Los niños reconocen y nombran los números del 1 al 10?		
02	¿Los niños cuentan correctamente hasta 10 objetos?		
03	¿Los niños pueden realizar sumas simples (ej. 1 + 2)?		
04	: ¿Los niños pueden realizar restas simples (ej. 3 - 2)?		
	2. Reconocimiento de Formas y Patrones	SI	NO
05	¿Los niños reconocen y nombran figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo)?		
06	¿Los niños pueden identificar y crear patrones simples (ej. rojo-azul-rojo-azul)?		
	3. Conceptos de Medida y Tiempo	SI	NO
07	¿Los niños entienden conceptos básicos de medida (largo, peso, volumen)?		
08	: ¿Los niños reconocen y pueden nombrar los días de la semana?		
09	¿Los niños reconocen y pueden nombrar los meses del año?		
	4. Desempeño Académico		
10	¿Los niños obtienen buenos resultados en las evaluaciones formales de matemáticas?		
11	¿Los niños demuestran habilidades matemáticas en actividades informales y cotidianas?		
12	¿Se observa un progreso continuo en las habilidades matemáticas de los niños durante el periodo de observación?		

CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Esta formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	✓	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	✓	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	✓	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	✓	
INTENCIONALIDAD	¿los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	✓	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	✓	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	✓	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	✓	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	✓	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: BUENO

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	

UNIVERSIDAD ANDINA
"NESTOR CÉSAR VELÁSQUEZ"
Dra. Norma Elena Flores Viza
REGISTRO NACIONAL DE LA EDUCACIÓN



**UNIVERSIDA ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

I. REFERENCIAS:

- 1.1. **EXPERTO:** María J. CHÁVEZ RONDÓN
- 1.2. **CARGO ACTUAL:** DIRECTORA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JESÚS TIABAYA - AREQUIPA
- 1.3. **GRADO ACADÉMICO:** Doctor en Educación
- 1.4. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** OBSERVACIÓN
- 1.5. **AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** LUCERO MAYHUA FLORES
- 1.6. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:

METODOLOGÍA LÚDICA

**ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

Nº	1. Tipos de Actividades Lúdicas	SI	NO
01	¿Se utilizan juegos de mesa con contenido matemático?		
02	¿Se realizan actividades con bloques, rompecabezas u otros materiales de construcción?		
03	¿Se integran juegos de rol o dramatización con contenido matemático?		
04	¿Se utilizan canciones y rimas que incluyen conceptos matemáticos?		
	2. Frecuencia de Uso	SI	NO
05	Las sesiones dedicadas a actividades lúdicas observadas se dan semanalmente		
06	La duración promedio de cada sesión de actividad lúdica es de más de 30 minutos.		
	3. Participación y Motivación	SI	NO
07	¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas?		
08	¿Se observa entusiasmo y motivación en los niños durante las actividades?		
	4. Recursos y Materiales		
09	¿Se utilizan diversos materiales lúdicos?		
10	¿Los materiales utilizados son apropiados para los objetivos de aprendizaje matemático?		

CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Esta formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	✓	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	✓	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	✓	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	✓	
INTENCIONALIDAD	¿los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	✓	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	✓	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	✓	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	✓	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	✓	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: BUENO

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	



Maria J. Chávez Rondon
DIRECTORA



UNIVERSIDA ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. REFERENCIAS:

- 1.1. **EXPERTO:** María J. CHÁVEZ RONDÓN
- 1.2. **CARGO ACTUAL:** DIRECTORA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JESÚS TIABAYA - AREQUIPA
- 1.3. **GRADO ACADÉMICO:** Doctor en Educación
- 1.4. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** OBSERVACIÓN
- 1.5. **AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** LUCERO MAYHUA FLORES
- 1.6. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:
APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

Nº		SI	NO
	1. Comprensión Numérica		
01	¿Los niños reconocen y nombran los números del 1 al 10?		
02	¿Los niños cuentan correctamente hasta 10 objetos?		
03	¿Los niños pueden realizar sumas simples (ej. 1 + 2)?		
04	: ¿Los niños pueden realizar restas simples (ej. 3 - 2)?		
	2. Reconocimiento de Formas y Patrones	SI	NO
05	¿Los niños reconocen y nombran figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo)?		
06	¿Los niños pueden identificar y crear patrones simples (ej. rojo-azul-rojo-azul)?		
	3. Conceptos de Medida y Tiempo	SI	NO
07	¿Los niños entienden conceptos básicos de medida (largo, peso, volumen)?		
08	: ¿Los niños reconocen y pueden nombrar los días de la semana?		
09	¿Los niños reconocen y pueden nombrar los meses del año?		
	4. Desempeño Académico		
10	¿Los niños obtienen buenos resultados en las evaluaciones formales de matemáticas?		
11	¿Los niños demuestran habilidades matemáticas en actividades informales y cotidianas?		
12	¿Se observa un progreso continuo en las habilidades matemáticas de los niños durante el periodo de observación?		

CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Esta formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	✓	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	✓	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	✓	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	✓	
INTENCIONALIDAD	¿los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	✓	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	✓	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	✓	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	✓	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	✓	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: BUENO

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	

María J. Chávez Rondón
DIRECTORA



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

I. REFERENCIAS:

- 1.1. EXPERTO:** Alejandro HUANCOLLO MACHACA
- 1.2. CARGO ACTUAL:** COORDINADOR LOCAL UGEL AREQUIPA SUR
- 1.3. GRADO ACADÉMICO:** Magister en Educación
- 1.4. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** OBSERVACIÓN
- 1.5. AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** LUCERO MAYHUA FLORES
- 1.6. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:

METODOLOGÍA LÚDICA

**ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

Nº	1. Tipos de Actividades Lúdicas	SI	NO
01	¿Se utilizan juegos de mesa con contenido matemático?		
02	¿Se realizan actividades con bloques, rompecabezas u otros materiales de construcción?		
03	¿Se integran juegos de rol o dramatización con contenido matemático?		
04	¿Se utilizan canciones y rimas que incluyen conceptos matemáticos?		
	2. Frecuencia de Uso	SI	NO
05	Las sesiones dedicadas a actividades lúdicas observadas se dan semanalmente		
06	La duración promedio de cada sesión de actividad lúdica es de más de 30 minutos.		
	3. Participación y Motivación	SI	NO
07	¿Los niños participan activamente en las actividades lúdicas?		
08	¿Se observa entusiasmo y motivación en los niños durante las actividades?		
	4. Recursos y Materiales		
09	¿Se utilizan diversos materiales lúdicos?		
10	¿Los materiales utilizados son apropiados para los objetivos de aprendizaje matemático?		

CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Esta formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	✓	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	✓	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	✓	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	✓	
INTENCIONALIDAD	¿los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	✓	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	✓	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	✓	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	✓	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	✓	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: BUENO

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	


 Mag. Alejandro Huancollo Machaca
 COORDINADOR LOCAL - PP.068
 UGEL AREQUIPA SUR



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

I. REFERENCIAS:

- 1.1. **EXPERTO:** Alejandro HUANCOLLO MACHACA
- 1.2. **CARGO ACTUAL:** COORDINADOR LOCAL UGEL AREQUIPA SUR
- 1.3. **GRADO ACADÉMICO:** Magister en Educación
- 1.4. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** OBSERVACIÓN
- 1.5. **AUTOR DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:** LUCERO MAYHUA FLORES
- 1.6. **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** METODOLOGÍA LÚDICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SIMÓN BOLÍVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO AREQUIPA 2023

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE:
APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

**ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN**

OBSERVADORA: Bach. LUCERO MAYHUA FLORES

N°		SI	NO
	1. Comprensión Numérica		
01	¿Los niños reconocen y nombran los números del 1 al 10?		
02	¿Los niños cuentan correctamente hasta 10 objetos?		
03	¿Los niños pueden realizar sumas simples (ej. 1 + 2)?		
04	: ¿Los niños pueden realizar restas simples (ej. 3 - 2)?		
	2. Reconocimiento de Formas y Patrones	SI	NO
05	¿Los niños reconocen y nombran figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo)?		
06	¿Los niños pueden identificar y crear patrones simples (ej. rojo-azul-rojo-azul)?		
	3. Conceptos de Medida y Tiempo	SI	NO
07	¿Los niños entienden conceptos básicos de medida (largo, peso, volumen)?		
08	: ¿Los niños reconocen y pueden nombrar los días de la semana?		
09	¿Los niños reconocen y pueden nombrar los meses del año?		
	4. Desempeño Académico		
10	¿Los niños obtienen buenos resultados en las evaluaciones formales de matemáticas?		
11	¿Los niños demuestran habilidades matemáticas en actividades informales y cotidianas?		
12	¿Se observa un progreso continuo en las habilidades matemáticas de los niños durante el periodo de observación?		

CRITERIO DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	INSTRUMENTO	
		SI	NO
CLARIDAD	¿Esta formulado con lenguaje claro, sencillo y apropiado?	✓	
OBJETIVIDAD	¿Las preguntas realmente recogen datos de la variable y las dimensiones?	✓	
ACTUALIZACIÓN	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variable de estudio?	✓	
SUFICIENCIA	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	✓	
INTENCIONALIDAD	¿los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	✓	
ORGANIZACIÓN	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	✓	
CONSISTENCIA	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento científico?	✓	
COHERENCIA	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	✓	
METODOLOGÍA	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por las variables y dimensiones?	✓	
PERTINENCIA	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de la variable de estudio?	✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: BUENO

CALIFICACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	MUY BUENO
Congruencia ítem-dimensión		20%	
Amplitud de contenidos		20%	
Redacción de los ítems		20%	
Ortografía		20%	
Presentación		20%	
TOTAL		100%	


Mag. Alejandro Huancollo Machaca
COORDINADOR LOCAL - PP.068
UGEL AREQUIPA SUR



ANEXO. BASE DE DATOS

N°	n1	n2	n3	n4	n5	n6	n7	n8	n9	n10	n11	n12	n13
1	1	2	4	5	4	4	4	5	2	4	4	2	2
2	5	1	5	2	4	5	5	1	3	1	3	5	3
3	5	2	5	3	5	5	1	3	2	5	5	1	1
4	2	2	3	4	5	2	1	5	1	2	5	1	3
5	2	3	1	5	4	2	5	1	4	2	1	5	5
6	4	4	2	5	2	5	1	2	2	2	4	1	2
7	4	2	3	2	5	3	4	3	5	4	3	2	1
8	4	3	1	1	1	2	1	5	3	2	4	5	5
9	2	5	2	2	4	4	3	3	1	4	5	1	2
10	5	1	5	1	5	4	3	2	5	3	3	5	5
11	4	4	1	2	2	1	3	5	2	4	1	5	1
12	4	1	5	4	1	3	2	2	4	1	4	1	4
13	2	5	5	1	3	4	2	3	3	1	5	2	5
14	1	5	4	2	4	1	3	5	1	4	2	3	1
15	4	3	5	2	4	2	1	4	4	5	4	3	1
16	4	2	3	5	2	1	5	2	1	4	5	3	1
17	4	2	3	2	5	1	1	2	4	4	1	2	1
18	1	4	5	5	2	5	2	3	3	1	4	4	5
19	1	3	5	2	3	2	5	4	2	5	3	2	1
20	3	3	1	5	3	3	2	2	2	1	2	5	3
21	1	4	4	2	1	3	2	4	4	2	1	1	4
22	3	4	2	4	2	3	4	1	3	3	1	2	2
23	3	2	5	4	1	3	4	2	5	3	5	2	4
24	2	2	4	2	3	1	4	1	3	1	4	4	4
25	4	2	4	3	2	2	4	5	4	5	3	5	3
26	3	1	3	5	3	4	2	5	2	4	3	2	5
27	1	3	3	1	1	2	5	1	2	3	1	2	1
28	4	2	4	5	2	3	1	2	1	2	5	4	4
29	5	3	2	5	4	2	3	2	1	5	1	2	5
30	1	1	3	3	1	3	5	5	2	1	4	3	5
31	2	5	4	3	3	5	4	4	3	2	1	3	3
32	1	5	2	5	1	5	2	1	1	5	3	2	5
33	2	5	3	1	3	2	2	4	1	2	1	4	5



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 18-11-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: LUCERO MAYRA FLORES

Dirección: CALLE CHICLAYO 422 SAN MARTIN DE SOCABAYA

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 73541687

Teléfono: 973 202479 email: luceritoypalomita24@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. JESUS MAMANI MAMANI

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: METODOLOGIA LÓGICA EN APRENDIZAJE DE LA MATEMATICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN INICIAL SIMÓN BOLIVAR JOSÉ LUIS BUSTAMANTE RIVERO, AREQUIPA 2023

Palabras claves, (3 a 5 términos): APRENDIZAJE, METODOS LÓGICOS, MATEMATICAS

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: DIDACTICA INTERCULTURAL - P03

Firma de Autor



huella digital

 18 DE NOVIEMBRE 2024

Fecha