

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL



**Juegos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes
de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, Higosbamba,
Sunchubamba, Cajamarca, 2024**

Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

Investigadora

Llanos Bardales, María Elena

Asesor – Código ORCID

Rojas Huamán, Ever

0000-0002-2914-2104

Cajamarca – Perú

2025

ÍNDICE GENERAL

Tema	Nº Pag.
Índice general.....	ii
Índice de tablas	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabra clave y línea de investigación	v
Título de investigación.....	vi
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Introducción	1
Metodología	19
Resultados.....	21
Análisis y discusión	28
Conclusiones y recomendaciones	31
Referencias bibliográficas.....	33
Anexos	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niños matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 926 Igozbamba-Cospan, 2024.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2 Pre-test. Nivel de aprendizaje de las matemáticas	21
Tabla 3 Post-test. Nivel de aprendizaje de las matemáticas	22
Tabla 4 Comparativa aprendizaje de las matemáticas Pre-test y Post-test	23
Tabla 5 Prueba de normalidad Shapiro-Wilk.....	24
Tabla 6 Estadísticos descriptivos	25
Tabla 7 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	26
Tabla 8 Estadístico de la prueba de Wilcoxon.....	26
Tabla 9 Matriz de operacionalización de variables.....	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pre-test. Nivel de aprendizaje de las matemáticas	21
Figura 2 Post-test. Nivel de aprendizaje de las matemáticas	22
Figura 3 Comparativa aprendizaje de las matemáticas Pre-test y Post-test.....	23

PALABRA CLAVE Y LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Palabra Clave

Tema	Juegos, aprendizaje de matemáticas
Especialidad	Educación inicial

Keywords

Topic	Games, learning mathematics.
Specialty	Initial education

Línea de investigación

Línea de Investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024**" del (a) estudiante: **LLANOS BARDALES MARIA ELENA**, identificado(a) con Código N° **2814100247**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 03 de noviembre de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

Juegos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de
cinco años Institución Educativa Inicial N°926, Higosbamba,
Sunchubamba, Cajamarca, 2024

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo propósito determinar en qué medida la aplicación de juegos influye en el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 926, ubicada en Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, durante el año 2024. El estudio se caracterizó por ser de tipo aplicado, adoptando un diseño preexperimental de un solo grupo, en el cual se aplicaron pruebas antes y después de la intervención (pretest y post-test). La muestra estuvo compuesta por 12 estudiantes de cinco años, quienes fueron evaluados mediante una prueba de aprendizaje matemático validada por expertos en el área. En la fase inicial, el pretest evidenció que el total de los estudiantes (100%) se encontraba en el nivel denominado Inicio (C), lo que refleja unas habilidades matemáticas bastante limitadas. Posteriormente, tras la implementación de 10 actividades lúdicas diseñadas con rigor pedagógico, los resultados del post-test mostraron una notable mejoría: el 83,3% alcanzó el nivel de Logro Previsto (A), mientras que el 8,3% logró el nivel Logrado (B) y otro 8,3% alcanzó un nivel destacado (AD). La aplicación de la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon confirmó la existencia de una diferencia significativa entre los resultados pre y post intervención ($p = 0.00 < 0.05$), validando así la hipótesis planteada. En consecuencia, se concluye que la incorporación sistemática y planificada de juegos, bajo lineamientos pedagógicos sólidos, constituye una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje de las matemáticas en la educación inicial. Más allá de la mejora en las competencias cognitivas, estos juegos también fomentan un aumento en la motivación y la participación activa de los menores. Finalmente, se aconseja la integración continua de actividades lúdicas en el currículo, la capacitación docente en metodologías activas y el involucramiento de las familias, para garantizar la consolidación y profundización de los logros educativos alcanzados.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the extent to which the use of games influences mathematics learning in five-year-old children at the Institución Educativa Inicial N° 926, located in Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, during the year 2024. The study was characterized as applied, adopting a single-group pre-experimental design, in which tests were administered before and after the intervention (pre-test and post-test). The sample consisted of 12 five-year-old students, who were evaluated using a mathematics learning test validated by experts in the field. In the initial phase, the pretest showed that all students (100%) were at the level called Beginner (C), reflecting fairly limited mathematical skills. Subsequently, after the implementation of 10 playful activities designed with pedagogical rigor, the post-test results showed a notable improvement: 83.3% reached the Expected Achievement level (A), while 8.3% achieved the Achieved level (B) and another 8.3% reached an outstanding level (AD). The application of the Wilcoxon signed-rank test confirmed the existence of a significant difference between the pre- and post-intervention results ($p = 0.00 < 0.05$), thus validating the hypothesis. Consequently, it is concluded that the systematic and planned incorporation of games, under solid pedagogical guidelines, constitutes an effective strategy for enhancing mathematics learning in early childhood education. Beyond improving cognitive skills, these games also promote increased motivation and active participation among children. Finally, we recommend the continuous integration of playful activities into the curriculum, teacher training in active methodologies, and family involvement to ensure the consolidation and deepening of educational achievements.

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de la investigación se ha revisando investigaciones

Antecedentes internacionales; Cáceres, et al. (2020) investigaron sobre la enseñanza de matemática mediante juegos, se plantearon como objetivo general analizar en que medida los juegos tradicionales pueden fortalecer las competencias matemáticas en los estudiantes de inicial. El estudio fue de tipo no experimental con enfoque cuantitativo y corte transversal. Se trabajó con 23 docentes de educación inicial aplicándose una encuesta para recabar datos. Los resultados obtenidos del análisis de chi cuadrado con un valor de 0,783 siendo mayor a 0,05 afirmando de esta manera que no existe relación entre las variables debido a que no han utilizado juegos con frecuencia, llegando a las siguientes conclusiones: Los juegos constituyen un componente esencial en los procesos de enseñanza y aprendizaje durante la infancia, dado que funcionan como herramientas pedagógicas dinámicas que captan y mantienen la atención de los niños y niñas, facilitando su involucramiento activo en el proceso educativo. Su implementación debe ser sistemática y continua, desde las etapas iniciales del desarrollo hasta la adolescencia, pues los juegos tradicionales — en particular— ofrecen un marco lúdico efectivo para el fortalecimiento de habilidades matemáticas y cognitivas de manera significativa y motivadora. En este sentido, su integración en el ámbito educativo requiere una planificación cuidadosa por parte del docente, ya que su uso inadecuado o superficial puede resultar en una pérdida de potencial formativo, generando desinterés en los estudiantes y obstaculizando el desarrollo de las competencias esperadas. La evidencia sugiere que persisten deficiencias en los aprendizajes escolares, especialmente en los niveles inicial y primario, atribuibles en gran medida a la escasa o ineficaz utilización de estrategias pedagógicas basadas en el juego. Por ello, es imperativo diseñar e implementar actividades lúdicas intencionales, alineadas con los objetivos curriculares, que no solo estimulen la participación infantil, sino que también promuevan el desarrollo progresivo de destrezas cognitivas, sociales y matemáticas. Esta aproximación pedagógica no solo enriquece la experiencia de aprendizaje en el presente, sino que

también sienta las bases para un mejor rendimiento académico en etapas posteriores de la formación escolar.

Cahuaya (2022) llevó a cabo un estudio en la Unidad Educativa 4 de Julio en La Paz para evaluar el impacto de las actividades lúdicas con materiales reciclados en el desarrollo de la noción lógico matemática en niños del nivel inicial. La investigación, de tipo aplicada con un diseño cuasi experimental, incluyó a 30 niños, divididos en grupos experimental y control. Se emplearon técnicas de observación y el test de habilidades básicas de iniciación del cálculo para recoger datos, cuya fiabilidad se verificó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Los resultados indicaron una participación activa y mejoras cualitativas y cuantitativas en las habilidades lógico matemáticas, especialmente en clasificación, seriación y conservación. Tras tres meses del programa "Matemática con mis manitos", se notaron avances significativos en las habilidades sociales, comunicativas, lúdicas, psicológicas, creativas y morales de los niños. Además, los niños mostraron mayor confianza y una mejor disposición para aprender. Un hallazgo importante fue que las actividades promovieron la inclusión de estudiantes con deficiencias intelectuales, facilitando un aprendizaje colaborativo donde los niños sin deficiencias ayudaban a sus compañeros, mejorando así la integración y las interacciones espontáneas entre ellos.

Chacha (2022) llevó a cabo un estudio en la Escuela de Educación Básica "Carlos Antonio Mata Coronel" en Azogues, centrándose en el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes. La investigación, de carácter aplicado y con un diseño pre experimental, incluyó a 10 estudiantes. Se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos y el cuestionario como instrumento. Los hallazgos del estudio mostraron que la integración del juego como estrategia didáctica activa resultó en una participación entusiasta y activa de los estudiantes en las actividades matemáticas, incrementando notablemente su interés en el aprendizaje. El estudio destaca la efectividad del juego como herramienta educativa, especialmente en el ámbito de las matemáticas, una materia que a menudo puede percibirse como desafiante o intimidante por los estudiantes. Al incorporar el juego, no solo se facilita un ambiente de aprendizaje más

atractivo y dinámico, sino que también se promueve una mayor interacción y participación activa. Esto sugiere que las estrategias didácticas que incorporan elementos lúdicos pueden ser especialmente valiosas en la educación básica, donde el desarrollo de habilidades fundamentales como el pensamiento lógico es crucial.

Antecedentes nacionales

Romero (2023) exploró el efecto del método lúdico en la capacidad para resolver problemas de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal de Masisea. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, fundamentándose en un método hipotético-deductivo para abordar la hipótesis. La muestra estuvo compuesta por 20 niños seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se aplicó una prueba pedagógica de 20 ítems con escala dicotómica, validada por tres especialistas y cuya confiabilidad se confirmó mediante el coeficiente KR-20. Los resultados evidenciaron una significancia estadística de 0.000, lo que demuestra que el método lúdico ejerce un impacto significativo en la resolución de problemas de cantidad en niños de esta edad, validando de este modo la hipótesis propuesta.

Pérez y Roxana (2021) realizaron una investigación con el propósito de analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del aprendizaje matemático de niños de tres años pertenecientes a la Institución Educativa N.º 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, ubicada en Chiclayo. El objetivo central del estudio consistió en determinar en qué medida la implementación de talleres basados en juegos didácticos favorece el aprendizaje matemático en dicha población infantil. La investigación se clasificó como de tipo aplicada, con un diseño preexperimental y un enfoque metodológico cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 20 niños seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se emplearon encuestas y un cuestionario estructurado en escala de Likert, los cuales fueron sometidos a validación por tres especialistas y presentaron un nivel de confiabilidad considerado aceptable. Los resultados obtenidos en la fase de pretest evidenciaron que el 20 % de los participantes se encontraban en proceso de aprendizaje, mientras que el 80 % se ubicaban en un nivel inicial. Tras la implementación de actividades didácticas, se

observaron mejoras significativas en la capacidad de los niños para resolver problemas matemáticos relacionados con situaciones cotidianas. La conclusión del estudio es que los talleres de juegos didácticos han influido positivamente en el aprendizaje matemático de los niños, con sesiones que se llevaron a cabo de manera lúdica y con apoyo familiar a través de plataformas digitales. Esto permitió el desarrollo exitoso de las 15 sesiones planeadas.

Castillo (2022) llevó a cabo una investigación en la Institución Educativa Privada Bruning School de Cajamarca sobre el impacto de los juegos lúdicos en el aprendizaje matemático de niños de cinco años. El estudio, de carácter experimental, contó con una población de 30 niños, seleccionando una muestra de 10 mediante un muestreo no probabilístico. Se empleó la observación como técnica de recolección de datos y una lista de cotejo desarrollada por la docente como instrumento. Los análisis se realizaron utilizando la prueba t de Student, donde el valor de T obtenido fue 0, menor que 2.35, indicando una mejora significativa en el aprendizaje matemático, como se evidenció en los resultados del Pre Test y Post Test. En conclusión, los juegos lúdicos implementados en este programa educativo demostraron ser efectivos para mejorar significativamente las habilidades matemáticas de los niños de cinco años en la institución.

Antecedentes locales

Cruzado (2022) desarrolló una investigación de tipo aplicada en la Institución Educativa N.º 111 “El Cumbe”, situada en Celendín, con el objetivo de examinar el efecto de los juegos de construcción en el fortalecimiento de las capacidades matemáticas de niños de cinco años. El estudio se enmarcó en un diseño preexperimental y contó con una muestra intencional integrada por 22 estudiantes, seleccionados de la población total del plantel educativo. Para la recopilación y el análisis de la información se emplearon métodos de carácter cualitativo y cuantitativo, utilizando como instrumentos la observación sistemática, listas de cotejo y fichas de registro, los cuales posibilitaron la evaluación del desempeño matemático antes (pretest) y después (postest) de la intervención pedagógica. Los hallazgos iniciales revelaron que, antes de la implementación de las actividades lúdicas, el 81,8% de los

participantes presentaba un nivel medio de competencia matemática; solo el 4,5% se ubicaba en el nivel bajo, mientras que el 13,6% alcanzaba el nivel alto. Posterior a la implementación de la intervención pedagógica basada en juegos de construcción, se evidenció un aumento en el porcentaje de estudiantes que alcanzaron el nivel alto (18,2%), mientras que el grupo correspondiente al nivel medio permaneció constante (81,8%) y no se registraron participantes en el nivel bajo. La aplicación de la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon reveló una mejora estadísticamente significativa en las capacidades matemáticas ($p = 0,000 < 0,05$), lo que demuestra que las variaciones obtenidas no fueron producto del azar. En este sentido, el estudio desarrollado por Cruzado (2022) aporta evidencia empírica consistente que respalda la eficacia de los juegos de construcción como estrategia pedagógica para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas básicas en niños de cinco años, consolidando su valor como recurso didáctico en el ámbito de la educación inicial.

Lozano (2022) desarrolló una investigación en la Institución Educativa Inicial N.º 943, ubicada en Sócata, con el propósito de analizar la influencia de los juegos didácticos en el fortalecimiento de las capacidades de clasificación y seriación en niños de cinco años. El estudio se enmarcó en un enfoque aplicado y adoptó un diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 70 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra representativa de 23 niños. Para la evaluación de la efectividad de los juegos didácticos implementados, se empleó la técnica de observación como principal instrumento de recolección de datos. Los resultados pre-intervención mostraron que 5 estudiantes (21,7%) estaban en un nivel bajo de habilidades de clasificación y seriación (puntuación de 12 a 20 puntos), mientras que 18 (78,3%) estaban en un nivel medio (puntuación de 21 a 30 puntos). Tras la intervención, todos los estudiantes evaluados (100%) alcanzaron el nivel medio de habilidades. El análisis estadístico mediante los rangos con signo de Wilcoxon confirmó una mejora significativa ($p = 0.000 < 0.05$), lo que llevó a la aceptación de la hipótesis alternativa del investigador. Esto indica que los juegos didácticos son efectivos para mejorar las capacidades de clasificación y seriación en esta población estudiantil.

Garay (2022) llevó a cabo una investigación aplicada de tipo explicativo, con diseño preexperimental en modalidad de pre-test y post-test, con el fin de examinar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de las nociones espaciales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial (I.E.I.) N.º 1626 “Bolívar”. La muestra estuvo conformada por 17 estudiantes, seleccionados como grupo único para evaluar los cambios en sus competencias antes y después de la intervención pedagógica. En el Pre Test, los resultados mostraron que la mayoría de los participantes (12 de 17, es decir, el 70,6%) se encontraban en el nivel medio de desarrollo de las nociones espaciales; un porcentaje menor correspondió al nivel bajo (2 estudiantes, 11,8%) y al nivel alto (3 estudiantes, 17,6%). Tras la implementación de la intervención basada en juegos de construcción, se observó un cambio significativo en la distribución de niveles: el nivel “logro medio” aumentó hasta representar el 82,4% (14 de 17 estudiantes), mientras que el nivel “alto” se mantuvo en el mismo porcentaje (17,6%), sin registro de estudiantes en el nivel bajo. La prueba estadística paramétrica t de Student reveló una mejora significativa en el desempeño de las nociones espaciales tras la intervención ($p = 0,008 < 0,05$), lo cual permite afirmar con confianza estadística que los juegos de construcción ejercen un efecto positivo y cuantificable en el desarrollo de estas competencias cognitivas en niños de cuatro años. En consecuencia, Garay (2022) concluye que esta estrategia lúdica constituye un recurso pedagógico eficaz y pertinente para promover el fortalecimiento de las nociones espaciales en la educación inicial, validando su integración en prácticas docentes sistemáticas.

En cuanto a la fundamentación científica:

Se define al **juego**, es esencial para el crecimiento y la educación de los infantes, brindándoles la oportunidad de enriquecer su creatividad, investigar su entorno, y comunicar su única perspectiva del mundo a través de la expresión oral y el movimiento. Este proceso de juego fomenta tanto el desarrollo de habilidades sociales y emocionales como las capacidades motrices, las cuales se consolidan a través de la interacción con otros niños y adultos (Perez , 2021).

El juego constituye un recurso fundamental para el aprendizaje, especialmente entre los niños más jóvenes, llegando a ser, en muchos casos, el método de enseñanza más efectivo. Mediante actividades lúdicas, los niños tienen la capacidad de afinar sus sentidos y absorber conocimientos de manera inconsciente. Así, facilitamos su exploración de nuevos conceptos, como vocabulario, figuras geométricas o paletas de colores, al tiempo que promovemos su habilidad para interactuar con otros niños (Báez, 2024).

El juego desempeña un papel crucial al ofrecer a los niños un medio para investigar y comprender su entorno. Esta actividad lúdica no solo les permite ejercitar y expandir su capacidad de imaginación y creatividad, sino que también les ayuda a construir y dar significado a su percepción del mundo. A través del juego, los pequeños tienen la oportunidad de experimentar con diferentes roles, escenarios, y soluciones, lo que enriquece su desarrollo cognitivo y emocional. Es fascinante observar cómo, mediante el juego, los niños no solo se divierten, sino que también adquieren habilidades y conocimientos fundamentales de manera natural y efectiva (Unicef, 2018).

Importancia del juego en la educación inicial

El juego constituye un recurso pedagógico esencial en el proceso de aprendizaje de niños y niñas, dado que desempeña un papel fundamental en la educación infantil al promover experiencias significativas de construcción del conocimiento. Comprender su función dentro del ámbito educativo y aplicarlo de manera intencionada permite favorecer un aprendizaje activo y participativo. En este sentido, se destaca ante los futuros docentes la relevancia del juego como estrategia formativa, brindándoles diversas dinámicas que pueden ser implementadas en el aula para propiciar aprendizajes a través de actividades lúdicas. Entre los principales beneficios del juego se encuentran su contribución al desarrollo psicomotor, la estimulación de las funciones cognitivas, el fortalecimiento de las habilidades sociales y la facilitación del crecimiento emocional de los niños (Universidad Europea, 2022).

El juego constituye una necesidad inherente y universal en el ser humano, presente desde los primeros momentos de la vida y persistiendo a lo largo de todas las etapas del desarrollo. Desde el nacimiento, el juego desempeña un rol fundamental en la

configuración de capacidades cognitivas, afectivas y sociales que sustentan el crecimiento integral del niño y su proceso de aprendizaje. Según Psikids (2020), su importancia se fundamenta en tres dimensiones esenciales: primero, sirve como preparación simbólica y práctica para las responsabilidades y competencias propias de la vida adulta; segundo, constituye un componente central de la inteligencia infantil, facilitando la exploración, la resolución de problemas y la construcción de conocimientos; y tercero, actúa como un fenómeno social que promueve la interacción, la cooperación y la internalización de normas culturales. Así, el juego no es meramente un pasatiempo, sino un pilar pedagógico y psicológico indispensable en el desarrollo humano.

El juego trasciende el mero disfrute o la simple distracción, constituyéndose como una actividad fundamental que activa y potencia múltiples dimensiones del desarrollo infantil. En este espacio lúdico, los niños experimentan, exploran y evalúan sus propias capacidades frente a diversas situaciones de la vida, lo que les permite construir aprendizajes significativos en contextos auténticos. Como señala la Asociación en Favor de las Personas con Discapacidad Intelectual (2017), el juego ejerce una influencia transversal sobre los cuatro pilares del desarrollo humano: favorece el crecimiento cognitivo al promover la resolución de problemas, la memoria y el pensamiento simbólico; fortalece el desarrollo social mediante la interacción, la cooperación y la toma de turnos; estimula el ámbito emocional al permitir la expresión, regulación y comprensión de sentimientos; y contribuye al desarrollo motor al exigir coordinación, equilibrio y control corporal. Por tanto, el juego no es un complemento secundario de la educación, sino un eje central en la formación integral del niño.

Dimensiones de juegos

La chungu, es un juego infantil que puede variar en su forma y reglas dependiendo de la región, el desarrollo del juego es el siguiente. Sentados en una manta por parejas o grupos acuerdan un turno y los frejoles que seleccionarán. El juego consiste en tomar una porción de frejoles mezclados y tirando al aire con el dorso de la mano y recibéndolo en la palma, debe tratar de seleccionar los frejoles acordados. Si el jugador no logra escoger ningún frejol de los acordados pierde su turno y el juega el

siguiente si es en grupo, y es en pareja su compañero (Dirección Regional de Educación Cajamarca, 2016).

El gato y el ratón, es una actividad colectiva de carácter lúdico-popular, ampliamente practicada en contextos infantiles. Su estructura se basa en la formación de un círculo humano, en el cual los participantes se sostienen de las manos, creando un espacio cerrado por donde se desarrollará la dinámica del juego. Dos niños son seleccionados —ya sea de forma aleatoria o mediante sorteo— para asumir los roles de “gato” y “ratón”. Mientras los demás niños, manteniendo el círculo, giran en un mismo sentido y entonan una rima tradicional —“Ratón que te agarra el gato, ratón que te va a agarrar; si no te agarra esta noche, mañana te agarrará”—, el ratón intenta evadir al gato desplazándose con movimientos rápidos y zigzagueantes a través de los espacios entre los brazos de los integrantes del círculo, así como alrededor del perímetro. Los niños del círculo deben mantener sus brazos levantados para impedir el paso directo del gato, aunque permiten que el ratón se deslice por los huecos, siempre sin romper la conexión física entre ellos. El gato, por su parte, debe perseguir al ratón sin forzar ni alterar la integridad del círculo. El juego concluye cuando el gato logra tocar al ratón; en ese momento, se produce un intercambio de roles: el ratón capturado asume ahora la identidad del gato, mientras que este último elige a un nuevo compañero para que tome el rol del ratón, reiniciándose así la dinámica (Medina, 2023). Esta práctica no solo fomenta la coordinación motriz y la agilidad, sino que también promueve la cooperación, la escucha activa y la internalización de normas sociales a través de la participación grupal.

El sol y la luna, es un juego infantil que consiste en que dos jugadores se pongan de acuerdo en silencio para que sean uno el sol y el otro la luna los demás hacen y trencito y cogidos de las manos el sol y la luna cantarán: “Que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde sea quedar”, allí cogen al rey que ha de pasar donde te vas al sol o la luna, el atrapado deberá decir a donde va y se colocará de tras formando una fila, continúan hasta que el tren se terminen si desean pueden cambiar a otros nombres para confundir a los que están en el tren como cuchara y tenedor, plátano y manzana, etc, al finalizar se forman dos columnas y se fijara una línea en el centro, se cogen de las

manos o con una cuerda o soga los demás se cogerán fuerte de la cintura jalaran cada grupo a su lado, el juego se convierte en una competencia de fuerza, gana el equipo que jala al otro a su lado (DREC, 2016).

El rey manda, es un juego de orientación motriz diseñado para niños de 6 a 8 años, que se desarrolla dentro de un espacio físico delimitado, donde todos los participantes deben permanecer durante toda la dinámica. El docente asume el rol de “rey” y emite órdenes imperativas relacionadas con acciones motoras específicas —como “tocar el pie derecho”, “dar un salto alto”, “saltar a una pata sin desplazarte”, “sentarte”, “girar hacia la derecha”, “bailar” o “cantar una canción”—, las cuales los estudiantes deben ejecutar de manera rápida, precisa y en sincronía. Estas instrucciones estimulan la atención, la coordinación, el control corporal y la capacidad de respuesta inmediata. Para fomentar la participación activa y el liderazgo, el profesor puede designar ocasionalmente a uno de los alumnos como nuevo “rey”, otorgándole la responsabilidad de emitir las órdenes siguiendo las mismas pautas. Esta estrategia no solo promueve el desarrollo de habilidades motrices fundamentales, sino que también fortalece la escucha atenta, la auto-regulación y la toma de roles sociales dentro de un entorno estructurado y lúdico (Zumaquero, 2020).

El rayuelo, es una actividad tradicional infantil que combina destreza motriz, equilibrio y concentración. Para su desarrollo, se traza en el suelo una secuencia de cuadrados numerados —generalmente del 1 al 8—, delimitados por líneas que los separan. En cada turno, un jugador lanza una piedra (o marca similar) hacia el cuadrado número 1, con la condición de que no toque ni sobrepase sus bordes. Si el lanzamiento es válido, el jugador debe recorrer toda la secuencia saltando sobre una sola pierna, evitando con precisión pisar las líneas divisorias: solo puede apoyar el pie dentro del interior de cada casillero. Al alcanzar el cuadrado 8, el jugador realiza un giro completo sobre una pierna y regresa por el mismo camino, manteniendo las mismas restricciones. Al llegar al cuadrado 2, debe detenerse, recoger la piedra del cuadrado 1 sin perder el equilibrio y finalizar el recorrido saltando fuera de la estructura. Cualquier error —como tocar una línea, perder el equilibrio o pisar con ambos pies— implica la pérdida del turno, debiendo cederlo al siguiente jugador, quien continuará desde el

último cuadrado alcanzado correctamente. El objetivo del juego consiste en completar exitosamente el recorrido por todos los cuadrados en orden, lanzando la piedra a cada uno de ellos en secuencia. El primer jugador que logre realizar todo el trayecto sin infringir las reglas resulta ganador. Este juego, además de promover la coordinación óculo-manual y el control postural, fomenta la disciplina, la paciencia y la resolución de desafíos espaciales, convirtiéndose en una herramienta lúdico-educativa valiosa para el desarrollo motor en la infancia (Pérez y Gardey, 2024).

El juego según la perspectiva educativa, desde una perspectiva educativa, Acuña y Gutiérrez (2018) sostienen que el juego —en sus diversas manifestaciones— puede ser integrado de manera intencional tanto en contextos de educación formal como en los ámbitos no formales e informales. En particular, los juegos tradicionales, heredados de generaciones anteriores y practicados por los niños desde tiempos ancestrales, constituyen un pilar fundamental en la experiencia infantil. Estas prácticas lúdicas merecen ser reconocidas y sistematizadas dentro de los currículos educativos como estrategias pedagógicas significativas. Los establecimientos escolares pueden incorporarlos mediante la creación de espacios específicos —como rincones de juegos tradicionales— o su inclusión en las sesiones de Educación Física, garantizando su continuidad cultural y su valor formativo. Su utilización consciente en el proceso enseñanza-aprendizaje no solo contribuye a la preservación de las identidades culturales regionales, sino que también permite transmitir costumbres, valores y saberes colectivos que de otro modo podrían desaparecer. Así, el juego tradicional se convierte en un medio dinámico para el desarrollo integral del niño, potenciando dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y motrices, al tiempo que fortalece el vínculo entre la escuela y el entorno sociocultural en el que se inserta.

Aprendizaje de matemáticas

El aprendizaje de la matemática constituye un pilar esencial en la educación infantil, pues posibilita a niñas y niños el desarrollo de competencias cognitivas fundamentales, como el razonamiento lógico, la resolución de problemas, la argumentación y el pensamiento crítico. Estas capacidades no se limitan al ámbito escolar, sino que se transfieren y aplican de manera transversal en diversos contextos de su vida cotidiana,

social y futura profesional, contribuyendo así a su formación integral como ciudadanos capaces de analizar, interpretar y tomar decisiones fundamentadas (Ministerio de Educación, 2020).

En la educación inicial, el aprendizaje matemático comienza a partir de los conocimientos intuitivos e informales que los niños poseen al ingresar a la institución educativa. Los docentes desempeñan un papel fundamental al promover el desarrollo de procesos infantiles como la resolución de problemas, el razonamiento, la representación, la comunicación y la conexión de conceptos matemáticos, así como al facilitar la interacción de los niños con ideas matemáticas esenciales (Alsina et al., 2022).

Competencias, se definen como el conjunto de habilidades, capacidades y conocimientos que posee un individuo y que le permiten desempeñar de manera eficaz una tarea específica. Estas se adquieren a través de procesos de aprendizaje y formación, y constituyen un elemento esencial para el adecuado desarrollo de actividades en los contextos donde se requieren (Enciclopedia de significados, 2024).

Competencias matemáticas, se refieren al conjunto de habilidades y conocimientos que permiten a una persona utilizar los conceptos matemáticos de manera efectiva en diversas situaciones, tanto en contextos académicos como en la vida cotidiana. Estas competencias van más allá de la simple capacidad para realizar operaciones aritméticas; implican la comprensión profunda de los conceptos matemáticos y la habilidad para aplicar estos conocimientos de manera crítica y razonada.

Desde la perspectiva de la **teoría sociocultural de Vygotsky**, el desarrollo psíquico individual no puede entenderse sin una previa interacción social. El ser humano es producto de un proceso de construcción sociocultural, el cual se manifiesta a través de su participación activa en contextos sociales significativos. Bajo esta concepción, el aprendizaje no ocurre de manera aislada, sino que se genera en la interacción constante con el entorno, incluyendo la escuela, los docentes, los estudiantes, las familias y la sociedad en general. En consecuencia, la inteligencia y los procesos psicológicos superiores deben ser analizados en relación con la vida social. En este marco, la figura

del docente adquiere un papel fundamental como mediador, ya que facilita tanto el desarrollo de estos procesos como el tránsito hacia la zona de desarrollo próximo.

De acuerdo con Vygotsky (1979), en el desarrollo cultural del niño, toda función psicológica superior surge inicialmente en el plano social (interpsicológico) y posteriormente se internaliza en el plano individual (intrapsicológico). Este principio se aplica a diversas funciones cognitivas como la atención voluntaria, la memoria lógica y la formación de conceptos, las cuales tienen su origen en la interacción social. Desde esta perspectiva, la escuela cumple un rol esencial en el desarrollo infantil, al fomentar el tránsito desde procesos psicológicos básicos hacia funciones superiores. Para Vygotsky, el aprendizaje no solo influye en el desarrollo, sino que ambos procesos están interrelacionados y se potencian mutuamente. En el ámbito pedagógico, esto implica una ampliación del papel del aprendizaje en la formación del niño, transformando a las instituciones educativas en espacios activos, que promuevan la autonomía, la autodisciplina y el aprendizaje significativo tanto dentro como fuera del aula. Uno de los principios fundamentales de su teoría es que aquello que el niño puede hacer hoy con el acompañamiento de un adulto, será capaz de realizarlo de forma independiente en el futuro; este planteamiento se relaciona con su concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP). En este sentido, el desarrollo psíquico infantil ocurre en dos etapas: primero como interacción social y, luego, como internalización individual. Así, muchos docentes adoptan como estrategia pedagógica partir del nivel de conocimiento previo del estudiante, proporcionando la mediación adecuada para avanzar en el proceso de aprendizaje.

Justificación de la investigación; en la justificación teórica, el aporte científico se da con el aporte del nuevo conocimiento sobre uso juegos tradicionales para mejora el aprendizaje en el área de matemática y en lo social sirve para los padres de familia, docentes y estudiantes. Desde el punto de vista didáctico el presente proyecto de investigación contribuye a la mejora del aprendizaje de la matemática de manera lúdica, entretenida y divertida para los estudiantes, generando además un ambiente de confianza y acogedor.

Justificación de la investigación

Desde el enfoque teórico, la presente investigación aporta nuevo conocimiento sobre la utilización de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para optimizar el aprendizaje en el área de Matemática. Este estudio contribuye al cuerpo científico existente al evidenciar cómo el empleo de actividades lúdicas con raíces culturales puede favorecer el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de educación inicial o primaria. Asimismo, ofrece fundamentos teóricos que respaldan la pertinencia del juego como medio de aprendizaje significativo y como recurso metodológico innovador dentro del proceso educativo.

En el ámbito social, la investigación beneficia a los distintos actores del entorno educativo: padres de familia, docentes y estudiantes. Para los docentes, proporciona orientaciones metodológicas que enriquecen su práctica pedagógica; para los padres, fomenta la valoración del juego como herramienta educativa; y para los estudiantes, promueve un aprendizaje más dinámico, participativo y contextualizado en su realidad sociocultural.

Desde la perspectiva didáctica, el proyecto contribuye al fortalecimiento del aprendizaje matemático a través de una metodología lúdica, entretenida y motivadora, que transforma el aula en un espacio de confianza, interacción y disfrute. De esta manera, se fomenta no solo la adquisición de conocimientos matemáticos, sino también el desarrollo integral de los estudiantes en un ambiente acogedor y estimulante.

La justificación práctica de este estudio radica en que, a través de la observación en el contexto educativo, se ha identificado que los estudiantes presentan dificultades significativas en el aprendizaje de las matemáticas. Esta problemática genera un rendimiento académico deficiente y una creciente frustración con respecto a las nociones matemáticas, lo que motiva la necesidad de investigar en busca de soluciones efectivas que contribuyan a mejorar su desempeño y comprensión en esta área.

Una vez realizada la reflexión crítica, del desarrollo de mi práctica pedagógica, mediante el análisis de los diez sesiones de aprendizaje e identificando mis fortalezas

y debilidades, concluyo que existe una abismal diferencia entre ambas, prevaleciendo las debilidades, lo cual es un precedente negativo de mi labor pedagógica, por lo que se merece una atención inmediata y meticulosa para convertirlo en una fortaleza la misma que favorecerá a brindar una educación pertinente y por ende duradera en los estudiantes del nivel inicial

La presente investigación se orienta hacia la recopilación, análisis e interpretación de información vinculada con teorías contemporáneas y estrategias pedagógicas que abordan la capacidad de los estudiantes para comunicar y representar ideas matemáticas de manera efectiva. Este proceso permitirá fundamentar teóricamente la propuesta y fortalecer la práctica docente a partir de la reflexión crítica sobre el propio quehacer educativo. El estudio se sustenta en el paradigma socio-crítico, el cual promueve la transformación de la práctica educativa mediante la participación activa, el análisis reflexivo y la búsqueda de soluciones contextualizadas a las problemáticas del aula. En correspondencia con dicho paradigma, se adopta el enfoque cualitativo, característico de la investigación-acción pedagógica, que posibilita la comprensión profunda de los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la mejora continua de las estrategias didácticas empleadas. De este modo, la justificación metodológica se centra en la aplicación de un proceso investigativo que no solo genera conocimiento teórico, sino que también repercute directamente en la práctica educativa, favoreciendo un aprendizaje matemático más comunicativo, significativo y contextualizado.

Para el perfeccionamiento de la práctica pedagógica, resulta indispensable el diseño de actividades sistemáticas que aseguren la viabilidad de la propuesta a través de un enfoque pedagógico innovador y de la implementación de un plan de acción estructurado. Dicho plan debe contemplar estrategias metodológicas coherentes con el propósito de desarrollar en los estudiantes la capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas, favoreciendo procesos de aprendizaje más reflexivos, participativos y significativos. Asimismo, se llevará a cabo la validación del instrumento de medición utilizado para evaluar la efectividad de la actividad pedagógica, la cual estará a cargo de un experto en el área educativa. Este proceso garantizará la confiabilidad y validez del instrumento, asegurando que los resultados

obtenidos reflejen de manera objetiva y precisa el impacto de la propuesta en el mejoramiento de la práctica docente y en el aprendizaje de los estudiantes.

De igual manera, la justificación social radica en que este trabajo servirá como fuente de referencia para futuras investigaciones, además de contribuir a la mejora de la práctica pedagógica y proporcionar una formación significativa a los estudiantes del nivel inicial.

Por último, la presente investigación se justifica en lo científico, contribuyendo en los docentes de educación inicial a reflexionar sobre la importancia de la enseñanza de las matemáticas en los estudiantes desde sus primeros años. Para eso se facilitará estrategias de cómo trabajar los juegos en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

Problema: El juego es esencial en la vida de los niños ya que es su principal forma de expresarse. Más allá de ser simplemente una fuente de entretenimiento y un componente de su tiempo libre, el juego también fomenta el desarrollo sensorial, motor y emocional. Actúa como un medio crucial para que los niños procesen situaciones difíciles, miedos y angustias. Debido a su importancia en el crecimiento y el aprendizaje infantil, es fundamental que las familias y otros cuidadores valoren y promuevan activamente el juego. Los adultos deben apoyar el juego no solo participando con los niños, sino también seleccionando juegos apropiados y proporcionando a los niños la libertad de explorar y jugar a su manera (UNICEF, 2023).

En el ámbito pedagógico con los estudiantes, se ha observado la escasa implementación de actividades efectivas que favorezcan el desarrollo de la orientación del pensamiento matemático. Asimismo, se ha notado un limitado conocimiento sobre actividades lúdicas que podrían fomentar el pensamiento matemático de manera divertida, como juegos tradicionales y otras actividades recreativas.

En la Institución Educativa Inicial N°926 Igosbamba-Cospan, se presenta una problemática similar a la del contexto nacional: las matemáticas son el área en la que los estudiantes muestran un rendimiento más bajo. Además, se evidencia una carencia de estrategias pedagógicas apropiadas para el aprendizaje de esta disciplina. Frente a

esta situación, el presente trabajo de investigación propone el uso del juego como estrategia para desarrollar la competencia de resolución de problemas relacionados con la cantidad.

Por lo que se realizó la investigación con el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos mejoran el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, 2024?

En cuanto a la definición conceptual

La variable independiente: Los juegos son el resultado de la actividad humana mediante la cual se transforma la realidad y se modifica el entorno. Su esencia radica en la capacidad de cambiar la realidad a través de su reproducción. Los juegos se adaptan a las diversas sociedades y grupos humanos que han surgido a lo largo del tiempo, reflejando su enorme valor en el proceso de formación de la personalidad, en el desarrollo de las convicciones morales y en la adquisición de cualidades que capacitan al individuo para su mejor desempeño dentro de la sociedad (Chilón, 2018).

Respecto a la variable dependiente: Competencia resuelve problemas de cantidad.

Actuar y pensar en situaciones de cantidad conlleva a resolver problemas relacionados con cantidades que se pueden contar y medir para mejorar en forma progresiva el sentido numérico y de magnitud, la construcción del significado de las operaciones, así como la aplicación de diversas estrategias de cálculo y estimación; para la comprensión de esta competencia se necesita que se despliegue diversas capacidades de matematizar situaciones, comunicar y representar ideas matemáticas, generar y utilizar estrategias para resolver problemas o al razonar y argumentar generando ideas matemáticas a través de conclusiones y respuesta (Quispe, 2019)

La hipótesis es que: Los juegos mejoran significativamente el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024.

El objetivo general de la investigación fue Determinar en qué medida la aplicación de juegos permiten mejorar el aprendizaje de la matemática en estudiantes de cinco años Institución Educativa Inicial N° 926, 2024.

Los objetivos específicos

Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, 2024, en el Pre-Test)

Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, 2024, después de trabajar los juegos (Post-Test).

Compara los niveles de aprendizaje de las matemáticas antes y después de la aplicación de los juegos en los niños de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, 2024.

METODOLOGÍA

Esta investigación es de carácter aplicado, ya que se distingue por tener objetivos concretos y de corto plazo, orientados a la acción. Es decir, su propósito es investigar con el fin de intervenir, transformar, modificar o generar cambios en un área específica de la realidad (Carrasco, 2017).

El diseño seleccionado para esta investigación es de carácter preexperimental, lo cual implica un nivel de control limitado y que no cumple con los requisitos propios de un experimento verdadero (Carrasco, 2017). El esquema utilizado es el siguiente:

$$\text{M: } O_1\text{-----}X\text{-----}O_2$$

Donde:

M: Muestra de Estudio

O₁: Evaluación inicial (pretest)

X: Intervención (Juegos).

O₂: Evaluación final (postest)

La población del estudio está conformada por los 12 niños y niñas que pertenecen a la Institución Educativa Inicial N°926 de Higosbamba-Cospán, en el año 2024.

Según el diseño de investigación, se ha considerado un único grupo como muestra. El tipo de muestreo utilizado fue no probabilístico, seleccionándose por conveniencia a los 12 niños matriculados en la Institución Educativa Inicial N°926 Igozbamba-Cospan, 2024.

Técnicas e instrumentos de investigación

Para dicha investigación se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

La técnica empleada en esta investigación es la observación. Según Carrasco (2017), la observación es un proceso intencional que permite captar las características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos en la realidad.

Instrumentos

Lista de cotejo de entrada, este instrumento lo aplique con la finalidad de ver cuál es el nivel de logro de aprendizaje antes de aplicar mi propuesta innovadora.

Lista de cotejo de salida, este instrumento lo apliqué al final de mi propuesta pedagógica con la finalidad de ver los logros obtenidos en mi práctica pedagógica.

Procesamiento y análisis de la información

Para el procesamiento y análisis de los datos, se aplicarán técnicas estadísticas que permitirán sistematizar y comprender la información obtenida durante el desarrollo de la investigación. Este proceso incluirá la organización y tabulación de los datos, la determinación de medidas estadísticas descriptivas —como promedios, porcentajes y desviaciones—, así como el análisis e interpretación de los resultados con el propósito de identificar tendencias, relaciones y posibles mejoras en la práctica pedagógica. De esta manera, se garantizará un tratamiento riguroso y objetivo de la información, asegurando la validez de las conclusiones derivadas del estudio.

RESULTADOS

Tabla 1

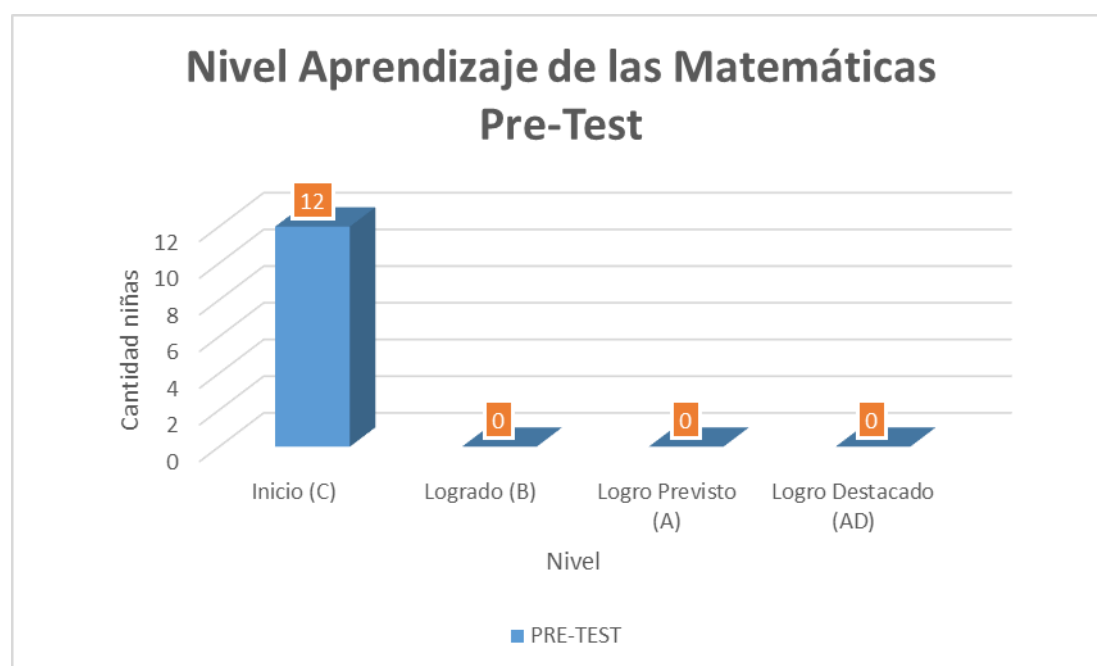
Pre-test. Nivel de aprendizaje de las matemáticas

		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Inicio (C)	12	100.0
	Logrado (B)	0	0.0
	Logro Previsto (A)	0	0.0
	Logro Destacado (AD)	0	0.0
	Total	12	100.0

Nota. Información procesada a partir de la lista de cotejo

Figura 1

Pre-test. nivel de aprendizaje de las matemáticas



Según los resultados del pretest, como se deduce de la tabla y la figura, de los 12 niños de cinco años (100.00%), se muestra que su aprendizaje se encuentra en el nivel de Inicio (C), sin que ninguno de ellos alcance otro nivel.

Tabla 2

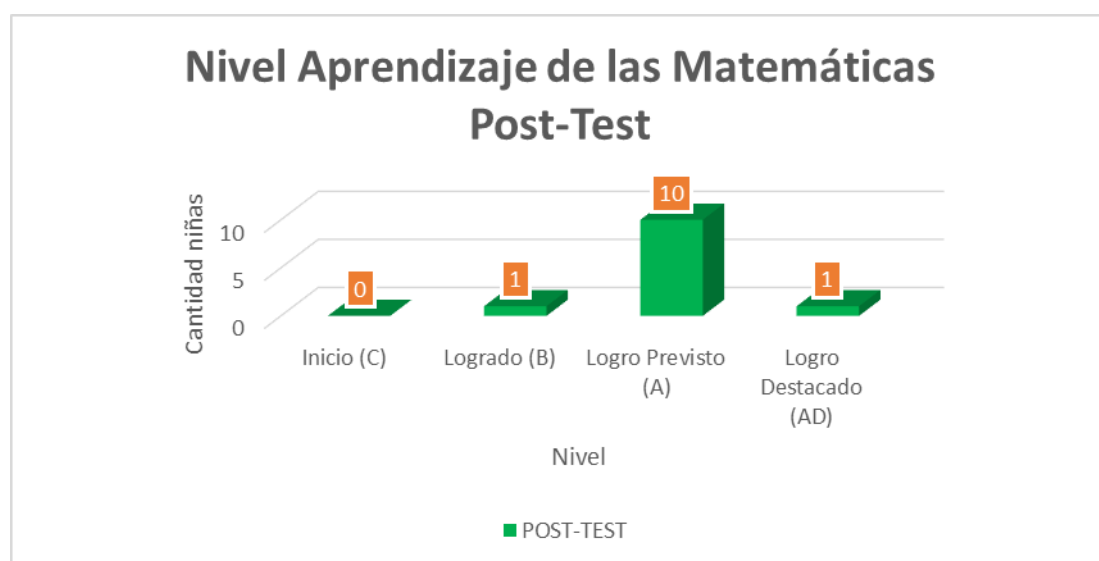
Post-test. Nivel de aprendizaje de las matemáticas

		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Inicio (C)	0	0,0
	Logrado (B)	1	8.3
	Logro Previsto (A)	10	83.3
	Logro Destacado (AD)	1	8.3
	Total	12	100.0

Nota. Datos procesados con SPSS.

Figura 2

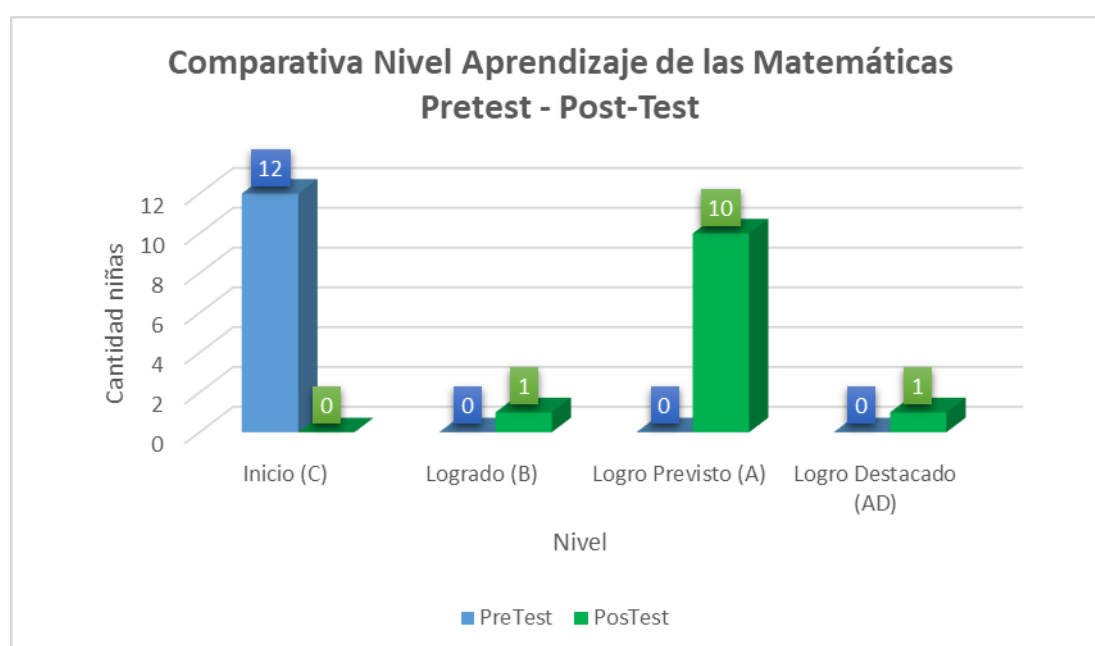
Post-test. nivel de aprendizaje de las matemáticas



En los resultados del post-test, como se deduce de la tabla y la figura, de los 12 niños de cinco años, se puede notar que 10 de ellos han avanzado en su aprendizaje hasta alcanzar el nivel de Logro Previsto (A). Al menos 1 niño aún muestra un aprendizaje en el nivel Logrado (B), mientras que otro niño ha alcanzado el nivel de Logro Destacado (AD).

Tabla 3*Comparativa aprendizaje de las matemáticas Pre-test y Post-test*

		F-Pre Test	% Pre Test	F-Pos Test	% Pos Test
Nivel	Inicio (C)	12	100	0	0,0
	Logrado (B)	0	0	1	8.3
	Logro Previsto (A)	0	0	10	83.3
	Logro Destacado (AD)	0	0	1	8.3
	Total	12	100	12	100

Nota. Datos procesados con SPSS**Figura 3***Comparativa aprendizaje de las matemáticas Pre-test y Post-test*

Según la interpretación de la tabla y la figura, inicialmente, los 12 niños (100% de la muestra) mostraban un aprendizaje de las matemáticas en el nivel Inicio (C). Sin embargo, en el post-test, solo 1 niño evidenció estar en el nivel Logrado (B), mientras que 10 niños, lo que representa el 83.3%, alcanzaron el nivel Logro Previsto (A). Finalmente, se observó que 1 niño alcanzó el nivel Logro Destacado (AD). Estos resultados reflejan un avance significativo en el aprendizaje de las matemáticas por parte de los niños, lo cual también se ilustra en la figura para una mejor visualización.

Prueba de hipótesis

Para la evaluación de la prueba de hipótesis se ha procedido a evaluar la normalidad de los datos, los descriptivos, aplicación de la prueba Signos de Wilcoxon y posterior interpretación de la hipótesis en función al valor de esta, obtenida.

Evaluando la distribución normal de los datos

Paso 1. Formulación de hipótesis

Ho. Los datos correspondientes al aprendizaje de las matemáticas siguen una distribución normal.

Ha. Los datos correspondientes al aprendizaje de las matemáticas no siguen una distribución normal.

Paso 2. Nivel de significancia

Se establece un nivel de confianza del 95%, con un nivel de significancia (alfa) de 0.05.

Paso 3. Selección de la prueba estadística

Debido al tamaño reducido de la muestra ($n \leq 50$), se optó por utilizar la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad de los datos.

Tabla 4

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Pre-test	0.860	12	0.048
Post-test	0.755	12	0.003

Paso 4. Criterio para la toma de decisión

Si el valor de p es menor que 0.05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Si el valor de p es mayor que 0.05, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alternativa (H_1).

Paso 5. Resolución y conclusión

Dado que el valor de p es inferior a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que indica que los datos del aprendizaje de las matemáticas no se distribuyen normalmente. En consecuencia, se empleará una prueba estadística no paramétrica.

Considerando que se evalúa el cambio entre las mediciones antes y después de la intervención, se selecciona la prueba de los signos de Wilcoxon para comparar las medias relacionadas.

Datos descriptivos

Tabla 5

Estadísticos descriptivos

		Pre-Test	Post-Test
Aprendizaje de las matemáticas	Media	14,08	30,83
	Mediana	14.00	32,00
	Varianza	1,356	9,788
	Desv. Desviación	1,165	3,129
	Mínimo	12	22
	Máximo	16	34

De acuerdo con la tabla, se observa que la media en el pre-test es de 14.08, mientras que en el post-test alcanza 30.83, lo que evidencia un cambio significativo. Esto permite inferir que, efectivamente, hubo un cambio en el aprendizaje de las matemáticas después de llevar a cabo las actividades de aprendizaje.

Tabla 6*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post-Test - Pre-Test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	12 ^b	6.50	78.00
	Empates	0 ^c		
	Total	12		

a. Post-Test < Pre-Test

b. Post-Test > Pre-Test

c. Post-Test = Pre-Test

De acuerdo con la tabla de los rangos de Wilcoxon, se observa que los rangos positivos son más altos en el post-test en comparación con el pre-test, lo que indica un cambio en el aprendizaje de las matemáticas en los niños.

Tabla 7*Estadístico de la prueba de Wilcoxon*

	Post-Test - Pre-Test
Z	-3,065 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0.002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La tabla muestra el análisis de hipótesis para la comparación de medias en el aprendizaje de las matemáticas entre los resultados del pretest y posttest, luego de la aplicación de las 10 actividades de aprendizaje basadas en juegos.

En la comparación de las medias relacionadas con las habilidades verbales, se observa un aumento significativo en la media del post-test (30.83) en comparación con la media del pre-test (14.08). Esta diferencia fue validada mediante la prueba de los signos de Wilcoxon, al obtener evidencia suficiente de los datos que permite generar una probabilidad de significancia experimental ($p = 0.00$), que es menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula (H_0) y a la aceptación de la hipótesis alternativa (H_a).

Esto demuestra que la aplicación de los juegos generó una mejora notable y estadísticamente significativa en el aprendizaje matemático de los niños de cinco años. En consecuencia, luego del análisis realizado, se confirma la hipótesis de investigación y se concluye que el uso de juegos contribuye de manera significativa al fortalecimiento del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 926, Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El análisis de los resultados muestra que la aplicación planificada de juegos como estrategia pedagógica generó un avance notable en el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años, pasando la mayoría del nivel inicial a niveles de logro previsto y destacado. Esta mejora estadísticamente significativa ($p = 0.00$) respalda la hipótesis de que el juego no solo motiva, sino que también desarrolla competencias cognitivas esenciales para las matemáticas.

Los hallazgos muestran que, antes de la intervención con juegos, la totalidad de los estudiantes (100%) se ubicaban en el nivel Inicio (C) del aprendizaje de las matemáticas, evidenciando un dominio muy limitado de las competencias básicas en esta área. Después de la aplicación de 10 actividades lúdicas, se observa un cambio sustancial: 83,3% de los estudiantes alcanzaron el nivel Logro Previsto (A), 8,3% alcanzaron Logro Destacado (AD), 8,3% se ubicaron en el nivel Logrado (B).

La Prueba de los Rangos con Signo de Wilcoxon confirmó que esta mejora es estadísticamente significativa ($p = 0.00 < 0.05$), lo que respalda la hipótesis de que el uso de juegos mejora el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de cinco años.

Los resultados concuerdan con Romero (2023), quien encontró que el método lúdico influye significativamente en la resolución de problemas de cantidad en niños de cuatro años ($p < 0.05$). La similitud radica en que ambos estudios utilizaron un diseño preexperimental y obtuvieron mejoras significativas después de la intervención.

Estos resultados concuerdan con los hallazgos de Castillo (2022), quien demostró que la implementación de juegos lúdicos favorece el aprendizaje matemático en niños de cinco años, confirmando que las actividades lúdicas constituyen una estrategia eficaz para potenciar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.

De igual manera, el presente estudio se alinea con los hallazgos de Cahuaya (2022), quien evidenció avances no solo en las habilidades lógico-matemáticas, sino también en aspectos sociales y de inclusión, lo que sugiere que el juego tiene un impacto integral en el desarrollo infantil.

Según Piaget (1970), en la etapa preoperacional (2 a 7 años), el aprendizaje de nociones matemáticas se desarrolla a través de la manipulación y la experiencia directa. Los juegos ofrecen precisamente este entorno, favoreciendo el paso de lo concreto a lo simbólico.

Vygotsky (1978) plantea que el aprendizaje es un proceso social mediado, y el juego se convierte en una "zona de desarrollo próximo" donde el niño, con el apoyo del docente, logra avances que no alcanzaría solo.

Desde la perspectiva de la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (1983), los juegos facilitan la asimilación de nuevos contenidos al vincularlos con experiencias previas y elementos motivacionales.

El aumento significativo en el nivel de aprendizaje posterior a la intervención lúdica confirma que los juegos constituyen una estrategia eficaz para la enseñanza de las matemáticas en educación inicial. No solo se logró que los estudiantes progresaran de un nivel inicial a niveles previstos y destacados, sino que también se fomentó un entorno de aprendizaje participativo y motivador.

Estos hallazgos reafirman que el aprendizaje en la infancia temprana es más efectivo cuando se aprovechan estrategias activas y significativas, tal como lo sustentan Piaget, Vygotsky y Ausubel. El juego, más que una actividad recreativa, se convierte en un recurso pedagógico capaz de potenciar las competencias cognitivas, sociales y emocionales necesarias para el desarrollo integral del niño.

La coincidencia con investigaciones anteriores en distintos contextos confirma que el impacto positivo de los juegos trasciende las realidades educativas específicas, siempre que su implementación sea intencional, estructurada y adaptada al nivel de desarrollo de los estudiantes. En este sentido, los hallazgos no solo ratifican la eficacia del juego como recurso didáctico, sino que también evidencian su potencial para generar mejoras sostenibles en el rendimiento académico y en las actitudes hacia el aprendizaje de las matemáticas.

Asimismo, los resultados fortalecen la evidencia empírica recogida en investigaciones previas, tanto nacionales como internacionales, demostrando que el impacto positivo de los juegos sobre el aprendizaje matemático trasciende contextos geográficos y culturales.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Se concluye que la aplicación de juegos mejoró significativamente el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cinco años. Los resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon ($p = 0.00 < 0.05$) confirman un incremento estadísticamente significativo en los niveles de logro alcanzados después de la intervención. Se acepta la hipótesis planteada: "Los juegos mejoran significativamente el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°926, Higusbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024".

Antes de la aplicación de los juegos, el 100% de los estudiantes (12 niños) se encontraba en el nivel Inicio (C), evidenciando un aprendizaje inicial con escaso dominio de las competencias matemáticas evaluadas en los niños de cinco años de la Intitucion Educativa Inicial N° 926, Higusbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024

Después de la intervención, se observó que el 83,3% de los estudiantes alcanzó el nivel Logro Previsto (A), el 8,3% logró un Logro Destacado (AD) y el 8,3% se ubicó en el nivel Logrado (B), reflejando un avance sustancial respecto a la situación inicial en los niños de cinco años de la Intitucion Educativa Inicial N° 926, Higusbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024.

La comparación muestra un cambio radical: de un 100% de estudiantes en nivel Inicio antes de la intervención, se pasó a un 91,6% en niveles de logro previsto o superior. La diferencia de medias entre pretest (14.08) y post-test (30.83) confirma que la estrategia lúdica tuvo un impacto positivo y significativo en el rendimiento matemático de los niños de cinco años de la Intitucion Educativa Inicial N° 926, Higusbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes incluyan juegos planificados en su programación, adaptados a la edad y nivel cognitivo de los niños, fomentando la manipulación de materiales, la exploración y la interacción social.

Implementar programas de formación docente en metodologías activas y estrategias lúdicas, así como promover la participación de los padres en actividades matemáticas en casa, fortaleciendo la conexión entre el aprendizaje escolar y el entorno familiar.

Implementar evaluaciones periódicas para medir el impacto de los juegos en el aprendizaje y realizar mejoras continuas. Dado el éxito en matemáticas, esta metodología podría extenderse a áreas como comunicación, ciencias y arte, potenciando el desarrollo integral de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña , O., & Gutierrez , M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Huancavelica*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica - Perú.
- Alsina, Á., Berciano, A., De Castro, C., Edo, M., Giménez, J., Jiménez, C., . . . Vanegas, Y. (2022). *Matemáticas en la Educación Infantil*. Universidad de Granada. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Aportaciones_al_desarrollo_del_curriculo_desde_la%20(1).pdf
- Asociación en favor de las personas con discapacidad intelectual. (1 de Febrero de 2017). Importancia del juego en el desarrollo infantil. Obtenido de <https://asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Ayala , L. F. (2018). *Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática*. Universidad Rafael Landívar, La Antigua Guatemala - 2018.
- Ayala, L. M. (2018). *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote - Perú.
- Báez, M. (Enero de 24 de 2024). Juegos para jugar en clase. Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/ocio/articulo/juegos-para-jugar-en-clase-51230.html>
- Cahuaya, L. (2022). *Actividades lúdicas con materiales reciclados para el desarrollo de la noción lógico matemática en niños de la segunda sección del nivel inicial de la Unidad Educativa 4 de Julio*. Universidad Mayor de San Andrés , La Paz - Bolivia.
- Carrasco , S. (2017). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima Perú: San Marcos.
- Carrasco , S. (2017). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima - Perú: San Marcos.

- Cáseres, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). *Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática*. Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, Santa Ana de Coro - Venezuela.
- Castillo, G. (2022). *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Bruning School Cajamarca*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Chimbote - Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/31438>
- Chacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*. Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22670>
- Chilón, N. (2018). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la construcción del número en niños de 5 años de la I.E.I. N° 035 "Isabel Flores de Oliva" distrito de San Juan de Lurigancho*. Universidad César Vallejo, Lima - Perú.
- Cruzado, M. E. (2022). *Juegos de Construcción y Capacidades Matemáticas, estudiantes de 5 años, IEI N° 111, El Cumbe*. San Pedro, Cajamarca - Perú. Obtenido de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/23349>
- Dirección Regional de Educación Cajamarca. (2016). *Compilación de juegos tradicionales y propuesta de formación pedagógica en servicio*. Cajamarca.
- Enciclopedia de significados. (16 de Febrero de 2024). *Significado de competencias*. Recuperado el 31 de Marzo de 2024, de <https://www.significados.com/competencias/>
- Garay, D. (2022). *Juegos de construcción y nociones espaciales en estudiantes de 4 años I.E.I. N° 1626 Bolívar*. Universidad San Pedro, Cajamarca - Perú. Obtenido de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/20925>
- Gil, A. (2009). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática en la primer etapa de Educación Básica*. Urumarco - Venezuela: Instituto Universitario Pedagógico.

- Huamán , R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba*. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Trujillo - Perú.
- Idrogo , D. (2017). *Aplicación de estrategias lúdicas de trabajo en equipo, para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 615, Nuevo Vaquería, Chadín – Chota*. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca - Perú.
- Lozano, N. (2022). *Juegos didácticos para la clasificación y seriación, estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 943, Sókota* . Universidad San Pedro, Cajamarca - Perú. Obtenido de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/2>
- Maza , N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote*. Universidad Nacional de Santa, Chimbote - Perú.
- Medina , V. (23 de Febrero de 2023). *Guía Infantil*. Obtenido de Gato y ratón. Juego clásico para niños: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/gato-y-raton-juego-clasico-para-ninos/>
- Minerva, C. (2001). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Obtenido de www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje*. Perú: Metrocolor S.A.
- Ministerio de Educación. (2020). *La matemática en el nivel inicial*. Lima - Perú. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Moreno , J. (2018). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de en los niños de quinto grado de primaria de la Institucion Educativa N°80690 Huancay - Gran Chimú*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Trujillo - Perú.

- Perez , A. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. Ecuador. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez, & Roxana, C. (2021). *Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo*. Universidad César Vallejo, Chiclayo - Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/91782>
- Pérez, J., & Gardey, A. (7 de Febrero de 2024). Obtenido de <https://definicion.de/rayuela/>
- Pinza , G., & Ureña , C. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Mons. Óscar Romero ubicado en el Cantón Joya de los Sachas en la Provincia de Orellana*. Universidad Nacional de Loja, Loja - Ecuador.
- Psikids. (4 de Marzo de 2020). La importancia del juego infantil. Obtenido de <https://psikids.es/2020/03/04/la-importancia-del-juego/>
- Quijije, G., & López, G. (2019). *El juego como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 4 y 5 años*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro - Ecuador.
- Quispe, M. (2019). *Juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Brilliant Kids, del Distrito Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Juliaca - Perú.
- Romero, S. (2023). *Método lúdico y resolución de problemas de cantidad en niños de cuatro años de una Institución Educativa Estatal, Masisea*. Universidad César Vallejo, Lima - Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/109202>
- Silva , Y. (2017). *Aplicacion de juegos lúdicos con material concreto para desarrollar la noción de agrupación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 583 - Pampagrande, Chota*. Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca - Perú.

- Tambo, L. (2015). *Las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de matemática en los y las estudiantes de segundo grado a y b del subnivel básica elemental, de Educación General Básica De La Escuela, “Miguel Riofrío N° 2”*. Universidad Nacional de Loja, Loja - Ecuador.
- Unicef. (Octubre de 2018). Aprendizaje a través del juego. New York.
- UNICEF. (2023). ¿Por qué el juego ayuda a desarrollar la inteligencia en la infancia? Uruguay. Obtenido de <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/por-que-el-juego-ayuda-desarrollar-la-inteligencia-en-la-infancia>
- Universidad Europea. (30 de Agosto de 2022). La importancia del juego en educación infantil. España. Obtenido de <https://universidadeuropea.com/blog/juego-educacion-infantil/>
- Vigotsky, L. (1934). *La imaginación y el arte la infancia*.
- Vigotsky, L. (1978). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pleyade.
- Zumaquero, J. (2020). *Juegos motores*. Obtenido de <https://ismaelcaracol.files.wordpress.com/2020/09/juegos-motores.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 8

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnica/ Instrumento
Variable independiente Juegos	La chungu	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	Observación Ficha de observación
	El gato y el ratón	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante la expresión muchos, pocos, ninguno, más que o menos que.	
	El sol y la luna	Expresa las propiedades de los objetos según dos atributos usando las expresiones todos algunos y ninguno	
	El rey manda	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos poco ningunos, masque, menos que.	
	El rayuelo	Empresa estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10. Comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.	
Variable dependiente Aprendizaje de la matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Agrupar objetos con un solo criterio: puede ser color, forma, tamaño o grosor.	Observación/ Ficha de observación
		Establece comparaciones entre colecciones de objetos o el peso de dos objetos, utilizando algunos cuantificadores como "muchos", "pocos "ninguno", "más que" "menos que"	
		Relaciona cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos.	
		Establece comparaciones entre colecciones de objetos o el peso de dos objetos, utilizando algunos cuantificadores como "muchos", "pocos "ninguno", "más que" "menos que".	
		Utiliza como estrategia los conteos espontáneos con objetos hasta 5.	
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Expresa su comprensión de las nociones espaciales "cerca de" "lejos de", "al lado de"; o de desplazamiento, como "hacia adelante" o "hacia atrás", "hacia un lado" o "hacia el otro lado", representándolas con su cuerpo y con objetos.	
		Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y de construir formas bidimensionales a través del modelado, dibujo o material concreto, comparar la medida de dos objetos.	
		Relaciona objetos de su entorno como pelotas, cajas, botellas, con alguna forma geométrica.	
		Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y de construir formas y tridimensionales a través del modelado, dibujo o material concreto, comparar la medida de dos objetos.	
		Usa las expresiones "es más largo que", "es más corto que" para mostrar su comprensión de la longitud.	

Anexo 2. Matriz de consistencia

TÍTULO	Juegos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de 5 años IEI 926, Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024			
PROBLEMA	VARIABLES	OBJETIVOS	HIPOSTESIS	MARCO METODOLOGICO
¿De qué manera los juegos mejoran el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de 5 años IEI 926, 2024?	V.I. Juegos V.D. Aprendizaje de las matemáticas	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	Tipo de investigación Aplicada Diseño de investigación Pre experimental Población: 12 estudiantes Muestra: 12 estudiantes
		Determinar en qué medida la aplicación de juegos permiten mejorar el aprendizaje de la matemática en estudiantes de 5 años IEI 926, 2024.	Los juegos mejoran significativamente el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de 5 años IEI 926, 2024.	
		OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFIOS	
		Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un pre test en estudiantes de 5 años IEI 926, 2024.		
		Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5 años IEI 926, 2024.		
		Compara los niveles de aprendizaje en las competencias desarrolladas antes y después de la aplicación de los juegos en estudiantes.		

Anexo 3. Instrumentos

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE: COMPETENCIAS MATEMATICAS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

ESTUDIANTE:

EDAD:**FECHA:**

C: Inicio (1) B: Logrado (2) A: Logro previsto: (3) AD: Logro destacado (4)

Nº	INDICADORES	VALORACIÓN			
		C	B	A	AD
1	Agrupar objetos con un solo criterio: puede ser color, forma, tamaño o grosor.				
2	Establece comparaciones entre colecciones de objetos o el peso de dos objetos, utilizando algunos cuantificadores como "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que".				
3	Relaciona cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos.				
4	Establece comparaciones entre colecciones de objetos o el peso de dos objetos, utilizando algunos cuantificadores como "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que".				
5	Utiliza como estrategia los conteos espontáneos con objetos hasta 5.				
6	Expresa su comprensión de las nociones espaciales "cerca de", "lejos de", "al lado de"; o de desplazamiento, como "hacia adelante" o "hacia atrás", "hacia un lado" o "hacia el otro lado", representándolas con su cuerpo y con objetos.				
7	Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y de construir formas bidimensionales a través del modelado, dibujo o material concreto, comparar la medida de dos objetos.				
8	Relaciona objetos de su entorno como pelotas, cajas, botellas, con alguna forma geométrica.				
9	Utiliza sus propias estrategias para ubicarse, desplazarse y de construir formas y tridimensionales a través del modelado, dibujo o material concreto, comparar la medida de dos objetos.				
10	Usa las expresiones "es más largo que", "es más corto que" para mostrar su comprensión de la longitud.				

Anexo 4. Validación del instrumento

INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

- I. **DATOS GENERALES:**
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO : SUSANA MEDINA GUEVARA
INSTITUCIÓN DONDE LABORAL : I.E.I 183 MOLLEPAMPA BAJA
INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : LISTA DE COTEJO

II. **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.																X				
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																X				
3. ACTUALIZACIÓN	Está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.																X				
4. ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica.																X				
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos.																X				
6. INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar La Influencia de los Medios de Comunicación																X				
7. CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos científicos sobre los Medios de Comunicación																X				
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, indicadores e ítems.																X				
9. METODOLOGÍA.	La estrategia responde al propósito de la investigación.																X				
10. PERTINENCIA	El inventario es aplicable.																X				
Total																	X				

III. **Opinión de aplicabilidad:**

_____Aplicable_____

IV. **Promedio de valoración:**

80

Fecha: 08-11-2021

Firma del experto:

DNI: 27571013



Fiabilidad

Escala: Ficha Observación Aprendizaje de las Matemáticas

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,783	10

Anexo 5. Matriz de datos

APRENDIZAJE DE LAS MATEMATICAS PRETEST

Estudiante	D1					D2					Total_Pre
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
Estudiante 1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	14
Estudiante 2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	14
Estudiante 3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	16
Estudiante 4	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	14
Estudiante 5	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	14
Estudiante 6	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	12
Estudiante 7	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	15
Estudiante 8	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	14
Estudiante 9	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	15
Estudiante 10	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	14
Estudiante 11	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12
Estudiante 12	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	15

APRENDIZAJE DE LAS MATEMATICAS POSTEST

Estudiante	D1					D2					Total_Pos
	PP1	PP2	PP3	PP4	PP5	PP6	PP7	PP8	PP9	PP10	
Estudiante 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
Estudiante 2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	33
Estudiante 3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	22
Estudiante 4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
Estudiante 5	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
Estudiante 6	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	32
Estudiante 7	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	33
Estudiante 8	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	32
Estudiante 9	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32
Estudiante 10	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	30
Estudiante 11	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32
Estudiante 12	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34

Anexo 6. Programa

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACION y HUMANIDADES

**PROGRAMA: JUEGOS PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE DE
LAS MATEMATICAS**

Investigadora

Llanos Bardales, María Elena

Asesor

Rojas Huamán Ever

Cajamarca

2024

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N° 926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 15 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: La aplicación de estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosba,mba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 01

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a realizar agrupaciones sencillas”

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO: Los niños de 5 años lograrán tener el conocimiento de agrupaciones

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupaciones	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños y niñas escuchan y observan una canción : “La granja de don Pepito” Asamblea: Socializamos las normas de convivencia elaboradas por ellos mismos. Responden las preguntas: ¿Qué observan en el video? ¿Qué animales conocemos ? ¿Qué animales se menciona en la canción? ¿Dónde viven estos animales? ¿Qué cuidados debemos de tener con ellos? ¿Qué animales tienen en su casa? ¿Cómo viven los animales que tienen en su casa?	Laptop, video Preguntas Dialogo	10
Desarrollo	Manipulamos siluetas de diferentes animales de la comunidad. (cuyes, conejos, gallinas) Observamos que animales tiene. Nombramos los animales que hemos visto. ¿Qué grupo de animales tiene mayor cantidad . Formamos 3 grupos teniendo en cuenta la especie de los animales. (Cuyes, conejo, gallinas) etc.	Siluetas de figuras de animales	30

	Jugamos a representar y agrupar los diferentes grupos de animales. Pedimos a los niños que se agrupen como los cuyes, las gallinas, los conejos y emitan sonidos onomatopéyicos. Se les pregunta ¿cómo se agrupan?, ¿cómo viven? ¿Cuál es su característica de los animales mencionados? Los niños y niñas dibujan lo que han observado, se organizan en grupo y lo exponen utilizando su propio lenguaje.	Niños Papelote Lápiz Crayolas Colores	
Cierre	En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto?,¿podemos agrupar materiales del aula?. Nos despedimos hasta el día siguiente,entonando una canción.	Dialogo Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N°926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 20 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 02

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a ordenar las sillas del carpintero”

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO: Los niños de 5 años logran ordenar objetos teniendo en cuenta 3 patrones.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Seriaciones	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños cantan una canción : “ La Sillita “ Responden las preguntas: ¿Conocen un carpintero? ¿Qué herramientas utiliza un carpintero? ¿Qué hace el carpintero? ¿Todas las sillas que hace el carpintero serán del mismo color? ¿Creen ustedes que podríamos ordenar las sillas por colores	Serruchos de cartulina plastificada. Niño (as) Figuras de serruchos. Figuras de sillas de cartulina plastificada.	10
Desarrollo	Jugamos a ser carpinteros, a la indicación se ordenan siguiendo el patrón: rojo, verde, azul, rojo verde azul. Luego de haber representado la secuencia nos sentamos para trabajar. Se entrega figuras de sillas de colores mezcladas, Para que lo ordenen siguiendo el patrón rojo, verde, azul	Dialogo Juego Figuras de un serrucho (rojo, verde, azul) Hojas en blanco	30

	Después se entrega hojas en blanco para que puedan dibujar las sillas que han observado y luego lo pintaran de acuerdo al color que se indica (tempera)	,temperas , pinceles.	
Cierre	E invitamos hacer asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas: ¿Que hicimos hoy? ¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿De qué manera podemos ordenar los materiales del aula? Nos despedimos hasta el día siguiente.	Dialogo Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBBAMBNA N°926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 25 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 03

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Ordenamos por tamaño las casas del albañil”

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO: Los niños de 5 años logran ordenar objetos por tamaño de acuerdo a su realidad.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	agrupaciones	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños canta una canción : “ La Casita “ Responden las preguntas: ¿Conocemos a un albañil? ¿A qué se dedica el Albañil? ¿ Que más hace el albañil? ¿Todas las casitas son del mismo tamaño y del mismo color. ¿Creen ustedes que podríamos ordenar las casitas por tamaño?	Canción Papelote Preguntas Dialogo	10
Desarrollo	Jugamos a ordenar las casitas siguiendo el patrón: Grande, Mediano, pequeño. Representamos las casitas con su cuerpo de los niños. Pedimos que se movilicen las casitas y luego lo representamos con ayuda de los niños. Jugamos hacer casitas y se les entrega material concreto para representar lo que han hecho con su cuerpo. Finalmente dibujaran y ordenaran las casitas por tamaño.	Bloques armables Niños Piezas de pliego	
Cierre	E invitamos hacer asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto?	Dialogo	5

	Nos despedimos hasta el día siguiente.	Niños	
--	--	-------	--

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N°926
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
- 1.4. FECHA : 30 DE MARZO

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 04

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Me divierto ordenando las casitas de mi comunidad”

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO: Los niños de 5 años logran tener el conocimiento de agrupaciones

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Razona y argumenta generando ideas matemáticamente	Contar hasta 10 objetos.	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Presentamos una canción en una Laptop. “Mi casita”	LAPTOP	10
Desarrollo	Después de cantar la canción Realizamos preguntas. Los niños responderán de manera ordenada. Realizamos preguntas referente a la canción ¿Les gusto la canción? ¿De qué nos habla la canción? ¿Les gustaría contar las casitas de su comunidad? Preguntamos a los niños: ¿Cómo son las casas de nuestra comunidad? ¿Son del mismo tamaño? ¿Son del mismo color? ¿Nosotros podremos construir casitas con material que tenemos?	Preguntas Participación y dialogo. Preguntas. La palabra dialogo. Pliego. Piezas armables.	30

	La docente reparte el material concreto (siluetas recortadas, palitos de chupete). Jugamos a construir casitas de diferentes tamaños y luego las contamos. Dibujamos todo lo que hemos realizado.	Papel bond, colores, lápiz y borrador.	
Cierre	Nos reunimos en asamblea y preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos? ¿De qué hemos hablado hoy? ¿Podrán dibujar las casitas que están cerca a la casa de ustedes.	Dialogo	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N° 926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 01 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higobamba del caserío de Higobamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 05

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a quitando objetos”

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Nociones aditivas: Situaciones para agregar y quitar objetos hasta 10.	Identifica cantidades y acciones de quitar hasta diez objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños participan del juego: “La mata gente” Pedimos a los niños a ponerse de pie para jugar a la mata gente en la que vamos quitando de 1 en 1 de manera sucesiva hasta llegar a la unidad. Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos niños había al inicio del juego? ¿Qué paso cada vez que se mataba un niño? ¿Cómo quedaba la cantidad de niños, aumentaba o disminuía? ¿Qué sucede con las cantidades cada vez que se quita uno? Los niños son informados que jugaran a quitar objetos.	Laptop Video Preguntas Dialogo Lluvia de ideas	10
Desarrollo	Jugamos a quitar, Cada niño sale y ubica su silla en círculo en ubicación contraria” Jugamos a quitar las sillas y cada vez que quitamos una vamos a contar cuantos van quedando y seguimos jugando sucesivamente hasta quitar todas las sillas.	Juego Niños Sillas	30

	Después se les entrega pepitas de colores y se les indica que quiten diferentes cantidades. Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.	Material concreto (pepitas de eucalipto de colores, chapitas)	
Cierre	Los niños en asamblea responden preguntas: ¿Que hicimos Hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué paso con las cantidades cada vez que quitábamos uno? ¿Les gusto? Nos despedimos hasta el día siguiente.	Dialogo Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA No 926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 05 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 06

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a contar colecciones de objetos”

2.4- duración: 45

III. PRODUCTO: Los niños de 5 años lograran ordenar objetos teniendo en cuenta 3 patrones.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Contar hasta 10 objetos	Propone acciones para contar hasta 10.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños participan del juego: Me divierto sorprendiendo a mi compañero Pedimos a los niños y niñas a ponerse de pie para jugar “amigo pasa la corriente “en la que vamos a ir contando a cuantos ya le paso la corriente hasta llegar a la totalidad de los alumnos participantes. Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿A cuántos les paso la corriente? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo quedaba la cantidad de niños, aumentaba o disminuía? ¿Qué sucede con las cantidades cada vez que se aumenta? Los niños son informados que jugaran a contar objetos.	Juego Niños dialogo	10
Desarrollo	Jugamos a contar utilizando el juego “el rayuelo Jugamos a contar en el piso realizamos un trazo de 10 cuadraditos enumerados.	Indicaciones Patio	30

	Repartimos pepas de eucalipto. chapita. piedritas Empezamos a saltar el grafico empezando por el primer cuadrado en donde podemos visualizar el número 1 y de manera sucesiva hasta el 10 y a medida que saltamos vamos agregando la cantidad que indica 1 pepita,2 pepitas,3 pepitas sucesivamente hasta 10 Al término de la actividad contamos las piedritas, pepitas, chapitas. Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.	Tiza Pepitas Chapitas Hojas bond Colores Lápiz	
Cierre	Los niños en asamblea responden preguntas: ¿Que hicimos Hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué paso con las cantidades cada vez que saltamos un cuadrado más? ¿Les gusto? Nos despedimos hasta el día siguiente.	Dialogo Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumento cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N°926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 10 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 07

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “jumos a observar pocos y muchos objetos dentro del aula”

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO:

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Comparación	Expresa comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos pocos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños participan del juego:” El sol y la Luna “ Pedimos la participación voluntaria de dos niños un niño y una niña uno será el sol y el otro será la luna y a los demás niños se pondrán en fila de uno y les preguntamos a donde desean ir, hasta llegar a la totalidad de los alumnos. Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿Dónde hay más niños en el sol o en la luna? ¿Cómo se sintieron? ¿Dónde hay pocos niños en el sol o en la luna? ¿Qué sucede con las cantidades cada vez que se aumenta? Los niños son informados del tema: Muchos pocos	Niños Dialogo	10
Desarrollo	. Jugamos a las “pelotas mágicas “	Pelotas de colores medianas	30

	Jugamos a lanzar pelotas dentro a dos cajas y que caigan dentro desde una determinada distancia de manera individual en la que participaran todos los niños. Luego verificamos donde hay muchas pelotitas, pocas pelotitas Repartimos hilos de colores, cuerdas pitas, soguilla para formar dos circulo en el piso, los niños y niñas ubicaran siluetas de pelotas. En la que se puede observar donde hay muchas siluetas de pelotas y/o pocas siluetas de pelotas. Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.	Hilos de colores Cuerdas Siluetas de cartón	
Cierre	En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto? Nos despedimos hasta el día siguiente.	Dialogo Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N°926
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
- 1.4. FECHA : 15 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 08

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos identificando cantidades para contar.

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO: Los niños de 5 años lograran tener el conocimiento de agrupaciones

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Elabora y usa estrategias	Contar hasta 10 objetos	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños participan observando y escuchando una canción” La gallina turuleca” Luego cantamos la canción con la ayuda de los videos más de una vez. Responden las preguntas: ¿Cómo se llama canción? ¿Qué hacia la gallina turuleca? ¿Cuántos huevo puso? ¿Cómo estaba la gallinita? ¿Dónde ponía los huevos la gallinita? ¿Se acuerdan en cuantos lugares puso los huevitos? Los niños son informados del tema: Nos divertimos identificando números para contar.	Laptop Video Canción niños	10

Desarrollo	Pedimos a los niños que salgan al patio para realizar la siguiente actividad. Jugamos al “Juego de la oca “ Primero realizamos un trazo de 10 cuadrados. La profesora realizara la parte demostrativa donde se tiro el dado y salto la cantidad que indica en el dado y los niños observan. Luego los niños e ordenan y empezarán a realizar el juego de uno en uno hasta terminar con los participantes Se realiza la repetición 1 a 3 veces como mínimo para que el niño conozca las cantidades del dado y pueda contar los cuadraditos que va saltando. De tantas veces que realiza el juego se podrá dar cuenta hasta cuantos cuadraditos pudo saltar. Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.	Patio Dado Tiza Alumnos Dialogo	30
Cierre	En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto? Nos despedimos hasta el día siguiente.	Dialogo Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9 NIVEL INICIAL 2024

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N° 926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 20 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 09

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “jugamos a contar los juguetes de los sectores “

2.4- DURACIÓN: 45

III. III- PRODUCTO:

IV. IV- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas.	Contar	Elige situaciones de su aula para recoger datos cuantitativos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños participan del juego:” El kiwi “ Repartimos una lata de leche a cada uno luego irán formando una torre, solo uno de ellos tendrá una pelota y se irán pasando de uno a uno para tirar y hacer caer la torre de tarros. Responden las preguntas: ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos latas tiene la torre? ¿Todas cayeron al piso? ¿Quién hizo caer más? ¿Les gusto el juego realizado Los niños son informados del tema: contamos en los sectores.	Latas Pelota Alumnos Dialogo	10
Desarrollo	Jugamos a ordenar los objetos de mi aula. Realizamos el juego “El rey manda” uno de los niños será el rey.	Dialogo Niños	30

	Nos paseamos por los sectores de aula y a través de este juego elegimos que objetos vamos a contar. Realizamos el conteo de los objetos del aula de manera sucesiva por lo menos hasta cinco grupos. Se entregará material concreto a los niños (as), números graficados en cartulina para que los niños jueguen relacionar y asocien lo concreto con lo abstracto. Los niños observan e interiorizan lo efectuado de manera directa. Se entrega una hoja en blanco para que dibujen lo que han realizado jugando.	Siluetas de números Hojas bond Lápiz	
Cierre	En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto? ¿Qué otras cosas que está en el aula se pueden contar así?? Nos despedimos hasta el día siguiente.	Dialogo Preguntas Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : HIGOSBAMBA N°926
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : MARIA ELENA LLANOS BARDALES
 1.4. FECHA : 20 DE ABRIL

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicar estrategias Lúdicas en el desarrollo de la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de Matemática en los estudiantes de 3,4 y 5 años de edad en la institución Educativa Inicial Higosbamba del caserío de Higosbamba distrito de Cospan provincia de – Cajamarca

2.2 SESIÓN: N° 10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a pescar los números”

2.4- DURACIÓN: 45

III. PRODUCTO: Los niños de 5 años logran tener el conocimiento de agrupaciones

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO - EDAD
MATEMATICA	Actúa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Situaciones de conteo.	Expresa en forma oral los números ordinales en contextos de la vida cotidiana sobre la posición de objetos y personas considerando un referente hasta el quinto lugar

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Los niños participan cantando una canción: “El elefante se balanceaba” Presentamos la canción en un papelote, primero lee la profesora en voz pausada y luego canta la canción por primera vez; luego entonamos todos a la voz de 3. Después de cantar la canción los niños responden preguntas: ¿Cómo se llama la canción? ¿Cuántos elefantes se balancearon en total? ¿Por qué no se rompía la tela de la araña? ¿Estaban aumentando o disminuyendo los elefantes? ¿Cómo sabíamos cuántos elefantes se subían a la tela de la araña? Los niños son informados que jugaran a contar objetos.	Juego Niños dialogo	10
Desarrollo	Jugamos a contar utilizando el juego “Pescando a los números “	Indicaciones Pizarra Plumones	30

	Nos ubicamos frente a la pizarra. En una caja que simulamos que es una pecera donde estarán los números mezclados del 1 al 10 En otra parte la docente tendrá que contar con diez figuras o imágenes iguales (pueden ser de peces o animales marinos) y con cañas de pescar. Jugamos a que todos los niños son animales marinos dejamos que ellos decidan que animales quieren representar y luego contamos cuantos alumnos imitaron ser animales de la misma especie Ejem: peces, abanico de mar, camarón. La docente elige a un niño al azar. Esta toma una caña de pescar y pesca un número. Luego lo pega en la pizarra con la ayuda de los niños y la docente, tantas figuras como el número indica (si saco el número 5, tendrá que colocar a lado 5 imágenes o figuras. Los niños dibujan todo lo que han realizado	Cajas Dibujos en cartulina Números dibujados en cartulina Niños Niño Caña de pescar Papel bond.	
Cierre	En asamblea: realizamos preguntas abiertas y dirigidas. ¿Que hicimos Hoy? ¿De qué se trató nuestra clase? ¿Les gusto? Nos despedimos hasta el día siguiente.	Dialogo Niños	5

VI. INSTRUMENTOS:

- ✓ Instrumentos cognitivos (Semi formales): Ficha de trabajo, cuaderno de experiencias.
- ✓ Reflexivos: No formal (de exploración) Preguntas de opinión.

BIBLIOGRAFÍA.

ANEXO:

Anexo 7. Evidencias





Anexo 8. Repositorio institucional


USP
 UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
Investigadora			
Llanos Bardales, María Elena		26698844 elenalia2013@yahoo.com.pe	
		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia Profesional	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
☐ Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría
☐ Doctorado			
4. Título del Documento de Investigación			
Juegos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de cinco años Institución Educativa Inicial N°926, Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público ² (info su-repositorio/abiertos/open-access)		☐ Acceso restringido ³ (info su-repositorio/abiertos/restricted-access) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁴

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁵



Lugar
Chimbote

Día
12

Mes
12

Año
2025

Firma Digital

Firma

¹ Según Resolución de Consejo Directivo N° 012-2019-SUNEDU-CB Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
² Ley N° 30011 Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Universidad de San Pedro de Macoris y D.S. 006-2011-PCM
³ Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia en exclusiva, pero que no puede hacer uso de la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
⁴ En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2014-CONCYTEC-DECI-Ministerio 5.2 y 6.1 que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
⁵ Las licencias Creative Commons (CC) son una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
⁶ Según el artículo 12.2 del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RD N° 47) Las universidades, instituciones e escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación e innovaciones, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales, promoviendo el uso de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente, incluidos todos por el Repositorio Digital (RD N° 47), a través del Repositorio ALICIA.

Anexo 9. Reporte de similitud

Juegos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en
estudiantes de cinco años Institución Educativa Inicial N°926,
Higosbamba, Sunchubamba, Cajamarca, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	2%
	Trabajo del estudiante	
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	2%
	Trabajo del estudiante	
3	repositorio.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.unamba.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	1%
	Trabajo del estudiante	
6	www.coursehero.com	1%
	Fuente de Internet	
7	www.slideshare.net	1%
	Fuente de Internet	
8	alicia.concytec.gob.pe	1%
	Fuente de Internet	
9	Submitted to PREGRADO	1%
	Trabajo del estudiante	
10	repositorio.unap.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

11	Submitted to Foundation University, Islamabad Trabajo del estudiante	1 %
12	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Area eped Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %

25	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	latam.redilat.org Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
28	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
33	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
34	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1 %
35	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to unia Trabajo del estudiante	<1 %
37	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
38	hdl.handle.net	

	Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
41	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
43	bibliotecavirtualoducal.uc.cl Fuente de Internet	<1 %
44	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	www.repositorioacademico.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to POSGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
48	apirepositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
52	risti.xyz Fuente de Internet	<1 %

53	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
54	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada Trabajo del estudiante	<1 %
55	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
56	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
57	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
58	grantreinger.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	repositorio.urp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
61	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
62	geo.ff.uni-lj.si Fuente de Internet	<1 %
63	www.deepdyve.com Fuente de Internet	<1 %
64	Submitted to Universidad Estatal Amazonica- Trabajo del estudiante	<1 %
65	altoscolegios.blogia.com Fuente de Internet	<1 %
66	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

67	repositorio.epnewman.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
68	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
69	www.actualidadenpsicologia.com Fuente de Internet	<1 %
70	www.produccioncientificaluz.org Fuente de Internet	<1 %
71	www.ruv.itesm.mx Fuente de Internet	<1 %
72	bibliotecadigital.oducal.com Fuente de Internet	<1 %
73	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
74	laip.sinaloa.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
75	recyt.fecyt.es Fuente de Internet	<1 %
76	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
77	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
78	www.revistasocialfronteriza.com Fuente de Internet	<1 %
79	Submitted to Escuela Educación Superior Pedagogica Publica Monseñor Francisco Gonzáles Burga Trabajo del estudiante	<1 %
80	mpt.gob.es Fuente de Internet	<1 %

81	pingpdf.com Fuente de Internet	<1 %
82	quehacerenvigo.es Fuente de Internet	<1 %
83	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
84	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
85	www.lmi.ub.es Fuente de Internet	<1 %
86	www.science.gov Fuente de Internet	<1 %
87	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
88	doczz.net Fuente de Internet	<1 %
89	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
90	repositorio.eesppjsco.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
91	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
92	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
93	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
94	www.eclac.cl Fuente de Internet	<1 %
95	www.lareferencia.info Fuente de Internet	

		<1 %
96	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
97	ciencia.lasalle.edu.co Fuente de Internet	<1 %
98	cis01.central.ucv.ro Fuente de Internet	<1 %
99	dehesa.unex.es Fuente de Internet	<1 %
100	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
101	funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet	<1 %
102	pdfslide.tips Fuente de Internet	<1 %
103	psicologiajuridica.org Fuente de Internet	<1 %
104	repositorio.uch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
105	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
106	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
107	repositoriodspace.unipamplona.edu.co Fuente de Internet	<1 %
108	repository.udistrital.edu.co Fuente de Internet	<1 %
109	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	<1 %

110	sicsm.org	Fuente de Internet	<1 %
111	www.grade.org.pe	Fuente de Internet	<1 %
112	www.guiainfantil.com	Fuente de Internet	<1 %
113	www.multiversidadreal.org	Fuente de Internet	<1 %

☐ Excluir citas
 ☐ Agregar
 ☐ Excluir coincidencias
 < 6 words
☐ Excluir bibliografía
☐ Activo

