

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



**ACTIVIDADES LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE  
EN MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°80477, PATAZ;2024**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en  
Educación Inicial**

**Autora:**

**Vásquez Torres, Jennise Karina**

**Asesor (000-0003-3453-6973)**

**Morales Ciudad, Jorge**

**Chimbote - Perú**

**2024**

## ÍNDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Palabras clave.....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	16
Resultados.....	18
Análisis y discusión.....	24
Conclusiones.....	26
Recomendaciones.....	27
Referencias bibliográficas.....	28
Anexos.....	32

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Distribución de la población muestral de Institución Educativa N°80477, Pataz;2024.....	16
<b>Tabla 2.</b> Niveles de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana;2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.....	18
<b>Tabla 3.</b> Niveles de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana;2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.....	19
<b>Tabla 4.</b> Comparación de los estadísticos en los niveles de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana;2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.....	21

### Palabras Clave

<b>Tema</b>	Actividades lúdicas , matemática
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

### keywords

<b>Topic</b>	Recreational activities, mathematics
<b>Specialty</b>	Initial education

### Línea de investigación

<b>Líneas de investigación</b>	<b>Área</b>	<b>Sub área</b>	<b>Disciplina</b>
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "ACTIVIDADES LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°80477, PATAZ;2024" del (a) estudiante: **VASQUEZ TORRES JENNISE KARINA**, identificado(a) con Código N° **1117101275**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **28%**, 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, 04 de septiembre de 2024

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**

Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024.

Playful activities and learning achievements in mathematics in 4-year-old children of Educational Institution No. 80477, Pataz;2024.

## **RESUMEN**

El desarrollo de este estudio de investigación, obedece a cumplir con el objetivo fundamental de: Determinar si la aplicación actividades lúdicas mejorará los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477 Provincia de Patate, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana;2024. Se seleccionó como estudiantes participantes del grupo muestra a un total de 14 estudiantes del aula de 4 años de educación inicial. Para lograr los propósitos se optó por un tipo de investigación explicativo, con diseño pre experimental. Se usó la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó la ficha de observación, validada por expertos. Midiéndose antes y después de las aplicaciones de las actividades lúdicas. Concluyendo: que se obtuvo una ganancia pedagógica de 12,29 de la media aritmética, cifra que indica la ganancia pedagógica y significativa de los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años, asimismo luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el  $t$  calculado es mayor que el  $t$  tabulado; resultados también que, permitieron dar como válida a la hipótesis alterna y por tanto, rechazamos la hipótesis nula.

## **ABSTRACT**

The development of this research study is to meet the fundamental objective of: Determine if the application of recreational activities will improve learning achievements in mathematics in four-year-old children of the Educational Institution N°80477 Province of Pataz, District of Chilia, Shacana Annex;2024. A total of 14 students from the 4-year initial education classroom were selected as participating students from the sample group. To achieve the purposes, an explanatory type of research was chosen, with a pre-experimental design. The observation technique was used and the observation sheet, validated by experts, was used as a data collection instrument. Measuring before and after the applications of recreational activities. Concluding: that a pedagogical gain of 12.29 of the arithmetic mean was obtained, a figure that indicates the pedagogical and significant gain in learning achievements in mathematics in four-year-old children, also after carrying out the hypothesis verification test where the calculations indicate that the calculated  $t$  is greater than the tabulated  $t$ ; Results also allowed us to consider the alternative hypothesis as valid and therefore, we rejected the null hypothesis.

## INTRODUCCIÓN

Según Paredes (2023) el mismo que desarrolló una tesis investigativa, cuya finalidad fundamental se centró en la determinación del impacto de diferentes acciones de juego o lúdicas para poder fortalecer las capacidades motrices finas de los escolares en el aula de 5 años de una determinada institución inicial en la ciudad de Chimbote, durante el año escolar 2023. El proceso metodológico empleado es el de la investigación cuantitativa explicativa, con diseño preexperimental. El estudio incluyó como participantes a un total de 41 alumnos del aula indicada, grupo del cual se seleccionó al grupo muestral integrado por un total de 21 escolares. A este total de escolares se les evaluó haciendo uso de la técnica de la observación directa mediante la lista de cotejo como instrumento; la misma que estuvo diseñada para evaluar los niveles de motricidad fina de los niños. El análisis de los datos se realizó con los programas Excel y SPSS. La prueba de Wilcoxon, empleada para comparar la hipótesis, arrojó un valor  $p < 0.05$ , lo que valida la hipótesis alternativa al mostrar mejoras significativas en los resultados del postest. Los resultados del pretest indicaron que el 76% de los estudiantes estaban en el nivel de proceso, mientras que, en el postest, el 19% alcanzó el nivel de logro destacado y el 67% llegó al nivel de logro. En conclusión, la implementación de la propuesta pedagógica en ejecución terminó demostrando que es una estrategia con importante y valiosa influencia en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades motoras finas en los estudiantes del grupo de muestra y por tanto puede también igualmente ser aplicable a otras áreas curriculares y el desarrollo de otras áreas.

Piundo (2023) la investigación que este autor desarrolló con fines de titulación, estuvo orientada a la mejora de las nociones sobre cantidad y número utilizando para ello las diferentes actividades lúdicas como herramienta didáctica aplicada a los estudiantes del aula azul, integrada por escolares de 4 años en el distrito de

Llacuabamba. En la aplicación se desarrolló la metodología aplicada con diseño experimental en el que se utiliza un pre y pos test, contando con la participación de un solo grupo muestra y control al mismo tiempo, la cual estuvo conformada por un total de 24 estudiantes de ambos sexos. Luego de la evaluación y proceso de los datos e información recopilada y la contrastación realizada entre la información del pre y pos test, se ha encontrado un 95% de seguridad, resultados que permite que se pueda concluir que la mejora y fortalecimiento en la construcción de los aprendizajes es bastante valioso y significativo. Además, estos resultados permiten que como investigadora se pueda aceptar la hipótesis planteada para el desarrollo de este estudio.

En la investigación realizada por Chacha (2022) en Ecuador, se implementaron la aplicación de diferentes actividades didácticas y estratégicas las mismas que se basan en el desarrollo y aplicación de los juegos que permitan fortalecer el desarrollo del pensamiento matemático y lógico de los escolares de la Institución Educativa “Carlos Mata Coronel” en una de las provincias del vecino país del Ecuador. En el desarrollo y aplicación de la investigación se hizo uso de la metodología cuantitativa con diseño de tipo descriptivo; en la misma que se trabajó con una muestra compuesta por 10 estudiantes de entre 4 y 6 años. Los resultados comparativos mostraron una mejora significativa en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. En el pretest, los estudiantes se encontraban en un nivel inicial con un 0% de logro en el pensamiento lógico-matemático. Tras la aplicación de las estrategias didácticas basadas en el juego, el pos test reveló un nivel de logro del 80%. En cuanto al nivel de proceso, el pretest indicó un 10%, que aumentó al 20% en el pos test. La investigación concluye que la implementación de juegos como estrategia didáctica es altamente efectiva en el fortalecimiento y para desarrollar las diferentes habilidades y destrezas en el pensamiento matemático. En este sentido, se recomienda integrar actividades lúdicas en las clases para fomentar un aprendizaje significativo que permita también contribuir en niveles satisfactorios en cuanto se refiere al rendimiento académico de los escolares en este nivel educativo.

Carrasco (2022) investigó sobre el nivel de influencia ejercida por la aplicación de la estrategia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los números de la I.E.I N° N° 577 San José Obrero, en la provincia de Ayabaca, en la Región de Piura. En el desarrollo de esta investigación de tipo aplicada y explicativa se utilizó el diseño experimental con enfoque cuantitativo, la muestra consistió en 7 escolares del aula de 5 años respectivamente, quienes fueron evaluados en dos momentos como parte de la evaluación diagnóstica y la de salida respectivamente y en cuya evaluación se utilizó como instrumentos debidamente corroborado por expertos la Ficha de observación y Lista de Cotejo, en los cuales se tuvo como principal principio la confidencialidad y cuidado de la integridad de cada participante. Al culminar con el respectivo análisis de la información encontrada, podemos evidenciar que un total de 58% de los estudiantes evaluados se encontraban en proceso en el pretest, mientras que después de aplicar las estrategias lúdicas, el 100% alcanzó un nivel de logro en el pos test, evidenciando una mejora significativa. La hipótesis general fue confirmada con la prueba estadística de Wilcoxon, que resultó en un valor p de 0,001, menor al umbral de  $p < 0,01$ , validando la efectividad del programa.

Sullon (2022) realizó un estudio, orientado a establecer los niveles de influencia y relación existentes entre la aplicación de la estrategia de las actividades lúdicas y su psicomotricidad de los escolares de inicial en una determinada institución de este nivel educativo en la provincia piurana de Sullana. La investigación empleó un enfoque básico, cuantitativo, y el diseño aplicado fue el de enfoque transversal y por tanto no correlacional, en la que se contó con la participación de una población total de 300 escolares entre varones y mujeres, de la cual se hizo una selección no probabilística e intencional de 87 niños de la misma institución. Se utilizaron dos listas de cotejo como instrumentos para evaluar las variables de actividad lúdica, así como la psicomotricidad respectivamente. La información analizada mostró una relación significativa entre las variables de estudio propuestas, considerando para tal fin diferentes dimensiones como la

cognoscitiva, motora y socioafectiva. Se concluyó con la existencia de una estrecha e importante relación entre las variables de estudio la misma que muestra una significatividad de ( $r = 0,764$ ), resultados bastante alentadores lo que permite que podamos proponer la implementación de esta estrategia en el desarrollo de las diferentes actividades pedagógicas que las maestras y maestros desarrollan con los escolares de inicial.

Hualppa (2022) tuvo como propósito la implementación de la propuesta pedagógica de las actividades lúdicas para incrementar las mejoras en el rendimiento educativo del área de matemática de los alumnetos del aula de 4 años de una Institución Inicial de carácter privado en el distrito limeño de San Juan Lurigancho, Lima, 2022. La metodología empleada fue de tipo explicativa, haciendo uso del diseño de pre y pos test, conocida como experimental, en este estudio se contó con la participación de un grupo mixto integrado por 16 escolares, los mismos que tienen pese a sus particularidades individuales, características en común como las condiciones socioeconómicas y culturales. A este grupo se le aplicó la evaluación para el recojo de información., utilizando el pre y pos test como evaluación diagnóstica y evaluación de verificación o de salida. Durante la evaluación diagnóstica los resultados fueron bastante bajos, pero no por ello menos motivadores, al contrario, se consideran como datos válidos y objetivos, toda vez que se tratan de los resultados de una evaluación diagnóstica o, de entrada. Así se tienen que, en la evaluación diagnóstica en las diferentes dimensiones para la variable dependiente, los resultados son muy poco favorables alcanzando el nivel de inicio un promedio del 78%. En proceso se encuentra un 11 y 9 alcanzan niveles de satisfacción en lo que aprenden y en lo que rinden. Por el contrario, los resultados del pos test indicaron que: En las diferentes dimensiones los estudiantes alcanzan niveles de satisfacción que superaron los resultados obtenidos en el pre test. En conclusión, tras la implementación de las actividades lúdicas, la mayoría de los estudiantes del grupo de muestra logró alcanzar niveles de logro previsto en lo que se refiere a la construcción de los aprendizajes de las matemáticas.

En Ayacucho, las investigadoras Aylas y Guzmán (2021) se propusieron determinar la influencia del juego en el área de matemáticas. La investigación fue de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra consistió en 20 niños de 4 años. Para la recolección de datos, se utilizó una ficha de observación. Los resultados del pretest, centrado en situaciones matemáticas para el aprendizaje significativo, mostraron que el 45,0% de los niños se encontraban en la escala de inicio. En contraste, el postest reveló que el 40,0% de los niños alcanzaron la escala de logro en el aprendizaje matemático. Estos hallazgos evidenciaron una influencia significativa del juego en el área de matemáticas. La investigación concluyó que existe una relación alta y significativa entre el uso del juego como estrategia y el desarrollo del aprendizaje significativo en matemáticas.

Según Ascencios (2021), autor que desarrolló una tesis de investigación, con fines de titulación, en la misma que se planteó como principal finalidad establecer el nivel de impacto que ejerce la estrategia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices gruesas en los escolares de la edad de 4 años de una determinada Institución Educativa del nivel educativo pre escolar en Llamellín. Para llevar a cabo el estudio, se utilizaron la técnica de la observación directa y la encuesta aplicando para ello la ficha de observación, así como el cuestionario respectivamente, instrumentos que tuvieron la respectiva validación y certificación de juicio de expertos en el tema y la especialidad. Se desarrolló el procedimiento de la investigación de tipo aplicada con un diseño preexperimental, y se empleó la correlación de Pearson para el análisis estadístico utilizando el software SPSS versión 25. Los resultados indicaron al 36% de escolares observado en un nivel de inicio, mientras que en el nivel medio o de proceso se encontraban un total de 64%; por lo que ninguno de ellos alcanzaba el nivel de logro satisfactorio, resultados que corresponden a la evaluación del pre test o, de entrada. Entre tanto que, los resultados evidenciados en el pos test mostraron que ningún estudiante permaneció en el nivel de inicio,

el 54.5% alcanzó el nivel de proceso y el 45.5% llegó al nivel logrado. Concluyendo que los estudiantes experimentaron un avance significativo en el desarrollo y fortalecimiento de las diferentes habilidades y dimensiones que corresponden a la capacidad motora gruesa gracias a la estrategia de la actividad lúdica.

Tantalean (2021) se propuso determinar cómo la estrategia en la que se considera como principal herramienta y recurso educativo la aplicación de actividades de carácter lúdico, influyen en los niveles de desarrollo de la psicomotricidad de los escolares en una de las aulas de 5 años en la IEI N° 304 en Chota. La hipótesis fue evaluada mediante la conocida prueba estadística t de Student en un estudio de corte longitudinal. Para el desarrollo y aplicación de este estudio se hizo uso de los procedimientos del enfoque aplicativo y explicativo, utilizó un diseño preexperimental con modalidad de pretest y postest, empleando un único grupo de muestra compuesto por 16 niños de 5 años. Las cifras del análisis de la información revelaron que la implementación de actividades lúdicas como recurso o herramienta educativa mejora significativamente los niveles de las diferentes dimensiones de la psicomotricidad en los estudiantes del grupo de muestra, la que estuvo conformada por un total de 22 escolares; puesto que, Antes de la intervención, el 31.3% de los niños estaban en un nivel de proceso; mientras que 68% de ellos evidencian niveles de logro satisfactorios. Después de la intervención, solo el 18.8% aún se encuentran ocupando el nivel de proceso o medio, mientras que el 81.3% alcanzó el nivel alto. Estos resultados concluyen que la propuesta de actividades lúdicas tuvo un impacto efectivo en la mejora de la psicomotricidad.

Pun (2022) se propuso investigar cómo el uso del juego como estrategia educativa influye en el desarrollo del conocimiento de los números en niños de 4 años en una institución educativa de Quilcas. La investigación se realizó con un enfoque aplicado, de nivel correlacional y un diseño cuasi experimental, incluyendo una muestra de 40 alumnos de 4 años. Para la recolección de datos,

se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una lista de cotejo. Al aplicar la prueba T de Student para muestras relacionadas fue aplicada para comparar los resultados del pretest y postest del grupo experimental, reveló un valor  $p = 0.001$  (menor a 0.05) y una diferencia de medias de -14.30, lo que permitió aceptar la hipótesis. Se encontraron diferencias mínimas a favor del postest en el grupo control ( $p = 0.001$ ;  $M = -0.70$ ), atribuidas al hecho de que este grupo continuó recibiendo instrucción tradicional en matemáticas durante el programa. Estas diferencias se corroboraron con las mejoras observadas en el postest del grupo experimental en comparación con el grupo control ( $p = 0.001$ ;  $M = 13.55$ ). la investigación concluye afirmando que el juego como estrategia educativa contribuyó de manera valiosa e importante en la construcción de los aprendizajes y pensamiento matemático en los escolares de este grupo. Además, nos da la posibilidad de poder proponer y sugerir a los maestros y maestras del nivel inicial que sus actividades pedagógicas busquen implementar mayores espacios para las actividades lúdicas, ya que entendiendo que estas son actividades principales ejecutadas por los estudiantes de esta edad, resultarán más gratificantes en su proceso educativo y desarrollo respectivamente.

Los referentes teóricos que sustentan las variables de estudio proporcionan un marco conceptual sólido que guía la investigación y la interpretación de los datos. Estos fundamentos teóricos permiten comprender y contextualizar cómo las actividades lúdicas y los logros de aprendizaje en matemáticas influyen en el desarrollo integral de los estudiantes. Al explorar las definiciones y clasificaciones de actividades lúdicas, así como los criterios para medir el progreso académico en matemáticas, se establece una base sólida para analizar cómo estas prácticas impactan en el proceso educativo. Este enfoque teórico no solo clarifica las dimensiones de estudio, sino que también facilita una comprensión más profunda del impacto de las estrategias pedagógicas en el rendimiento y desarrollo de los niños.

Las actividades lúdicas han sido reconocidas como herramientas fundamentales en el proceso educativo, especialmente en la primera infancia,

por su capacidad para integrar el aprendizaje con la diversión y el juego. Según Queyrat (2001), las actividades lúdicas son estrategias pedagógicas diseñadas con un propósito educativo específico, orientadas a establecer un clima de armonía entre los educandos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de desarrollar competencias. García y Llull (2009), en contraste, destacan que estos recursos se emplean principalmente en actividades dirigidas a la primera infancia, donde están estrechamente relacionados con el juego, el entretenimiento y la diversión, mostrando un éxito notable en el proceso educativo.

Así, las actividades lúdicas abarcan un conjunto de experiencias recreativas y placenteras que están sistemáticamente organizadas con un propósito pedagógico. Estas actividades buscan fomentar el desarrollo integral del educando, combinando diversión y aprendizaje para promover un crecimiento completo y equilibrado. Tello (2004) clasifica los juegos en varias categorías: juegos de dramatización, que permiten asumir roles diversos; juegos activos, que implican un gasto de energía y son comunes en los primeros años de vida; juegos cooperativos y competitivos, que pueden fomentar la colaboración o la competencia; y juegos pasivos, que son entretenidos y promueven el desarrollo intelectual sin requerir mucha energía.

Una de las principales ventajas de integrar actividades lúdicas en la práctica educativa durante la primera infancia es que fomentan la motivación. Bernal (2015) señala que estas actividades permiten que los estudiantes se enfrenten a desafíos y despierten su curiosidad por el contenido que se está enseñando. Además, las actividades lúdicas facilitan la participación activa de los niños, ya que actúan como estímulos que los involucran en el proceso educativo planificado. Este enfoque no solo mantiene el interés de los estudiantes, sino que también promueve una comprensión más profunda del material, con lo que se creará espacios para la construcción de los aprendizajes de manera dinámica, activa y enriquecedora. En consecuencia, la implementación de actividades lúdicas contribuye significativamente a un

aprendizaje más comprometido y significativo, beneficiando tanto a la motivación como a la participación activa de los niños en el aula.

Ríos (2019) destaca otra ventaja importante: las actividades lúdicas, considerando a éstas como valiosas para acabar con las formas de enseñanza en la misma rutina y de forma tradicional; dando oportunidad para desarrollar procesos de aprendizaje más desafiante. Este enfoque promueve la iniciativa y facilita el aprendizaje autónomo, permitiendo que los estudiantes construyan su conocimiento de manera más independiente. Finalmente, las actividades lúdicas permiten a los estudiantes aprender de manera más rápida al darles un sentido práctico a lo que están aprendiendo. Por ello, es esencial promover su inclusión en el aula. La ausencia de actividades lúdicas no sólo se considera como limitantes o barreras que impiden y limitan el desarrollo del aprendizaje; sino que la ausencia de estas como parte de la formación de los niños afecta considerablemente el desarrollo integral, así como de su proceso de socialización, exploración y relación con el contexto que le rodea.

En cuanto a los logros de competencia en el área de matemática, el Minedu (2009) señala que las mediciones relacionadas con los avances académicos reflejan los progresos alcanzados y proporcionan información cuantificada valiosa sobre la formación académica de los estudiantes. Estas mediciones incluyen conocimientos, aptitudes, habilidades y comportamientos que los estudiantes deben adquirir en una determinada área. Julca (2017) define los logros de aprendizaje como el resultado tanto cuantitativo como cualitativo del proceso educativo, enmarcado en el currículo. Estos logros representan la acumulación de capacidades desarrolladas por el estudiante durante su permanencia escolar, manifestándose a través de las calificaciones.

El área de matemática, según lo que considera el DON para el presente año, indica que, los niños y niñas desde el momento mismo en el que nacen, empieza su exploración de lo que les rodea y lo hacen de manera espontánea y natural mediante sus diferentes sentidos que le permiten tener contacto con su

entorno. Este proceso contribuye a que desarrollen habilidades de resolución de problemas, como agrupar, ordenar y reconocer cantidades. El aprendizaje de las matemáticas es crucial para resolver situaciones problemáticas en la vida diaria, permitiendo a los niños interactuar con una diversidad de materiales y situaciones. Por ello, el Ministerio de Educación del Perú (2016) considera el área de matemática como transversal dentro del plan de estudios para la educación básica regular, destacando competencias clave como la resolución de problemas de cantidad y de forma, movimiento y localización, que son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

El aprendizaje de las matemáticas juega un papel muy importante ya que nos permitirán resolver situaciones de problemáticas en nuestra vida diaria y es en esta área en la que el niño interactúa con una diversidad de materiales y situaciones donde manipulan y conocen la realidad a través de las diferentes sensaciones captan la información a través de sus sentidos, para lo cual es necesario el uso de material concreto estructurado o no estructurado.

Razón por la cual el Ministerio de Educación del Perú (2016), refiere que ciertas áreas curriculares son transversales dentro del plan de estudios para la educación básica regular, en nuestro estudio se considera el área curricular de matemática y sus respectivas competencias, las mismos que se convierten para nuestra investigación las dimensiones que a continuación se indicamos:

Dimensión 1. Competencia: Resuelve problemas de cantidad; el estudiante del nivel inicial alcanza el desarrollo de esta competencia cuando ha puesto o movilizado las capacidades siguientes:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Dimensión 2. Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. El desarrollo y logro de esta competencia se evidencia cuando los niños y niñas logran desarrollar y movilizar las capacidades siguientes:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Cabe señalar que para la respectiva verificación del logro que alcanzan los niños y niñas en cada una de estas capacidades, el docente tiene la posibilidad de precisar cada uno de los desempeños establecidos por el MINEDU considerando los propósitos y retos educativos que se propongan en cada una de las actividades pedagógicas que se desarrollarán.

En otras palabras, los desempeños, permiten a los docentes poder evidenciar de cada estudiante su nivel de logro que va alcanzando, estos pueden o no considerarse en las respectivas rúbricas o instrumentos de evaluación que se tengan que planificar para evaluar los productos que los estudiantes vayan evidenciando.

En la presente sección, se presenta la justificación de la investigación, la cual se articula en función de criterios establecidos que destacan la relevancia y el impacto del estudio propuesto. La justificación aborda la necesidad de investigar las variables en cuestión, proporcionando una base sólida para comprender por qué este estudio es pertinente y necesario en el contexto actual:

#### Justificación Teórica.

Las actividades lúdicas, se han consolidado como una herramienta pedagógica fundamental en la educación inicial, especialmente en el desarrollo de habilidades matemáticas. Según Queyrat (2001), estas estrategias se utilizan con el propósito de establecer un entorno educativo armonioso y eficaz para el desarrollo de competencias. En consecuencia, la teoría educativa sugiere que las actividades lúdicas pueden mejorar significativamente la comprensión de conceptos matemáticos básicos en niños pequeños, así como otros aprendizajes en otras áreas curriculares. La realización de esta investigación tiene sustento teórico en importantes investigaciones realizadas anteriormente y en diferentes contextos y no cabe duda que servirá también como aporte teórico para la realización de futuras investigaciones que se desarrollen sobre el tema.

### Justificación Metodológico

El diseño preexperimental de tipo explicativo se ha seleccionado para esta investigación con el fin de evaluar cómo las actividades lúdicas afectan el aprendizaje en matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa N°80477 en Pataz. Este enfoque metodológico implica la aplicación de un pretest y un postest dentro de un único grupo de muestra, lo que permitirá medir los cambios en el nivel de competencia matemática antes y después de la intervención. La recolección de datos se realizará mediante observaciones y listas de cotejo, facilitando una evaluación sistemática del impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje matemático. Lo valioso de esta metodología de investigación, es que permite que se puedan manipular las variables, acción que permite se pueda poder evidenciar mejoras o solución a los fenómenos presentados como parte de la problemática identificada.

### Justificación Social

El beneficio social del proyecto es considerable, dado que la Institución Educativa N°80477 se encuentra en una región con recursos limitados. La implementación de actividades lúdicas podría ofrecer una solución efectiva para mejorar el rendimiento en matemáticas, proporcionando a los niños de 4 años una base sólida en conceptos matemáticos básicos. Además, este enfoque permitirá a los docentes acceder a estrategias pedagógicas innovadoras y prácticas, adaptadas a las necesidades de su entorno y que potencialmente mejorarán la calidad educativa en la región. De esta forma los beneficiados con el desarrollo de este trabajo no sólo serán los estudiantes del grupo de estudio, sino que alcanza a los docentes en su conjunto y por ende a toda la familia educativa como forma de contribución social en el desarrollo de la educación de nuestro país.

### Justificación Científico

Desde el punto de vista científico, esta investigación aportará valiosa evidencia empírica sobre la eficacia de las actividades lúdicas en el desarrollo de

habilidades matemáticas en la primera infancia. Al utilizar un diseño preexperimental explicativo, el estudio permitirá analizar cómo la intervención lúdica impacta en el aprendizaje matemático, proporcionando datos que contribuirán al cuerpo de conocimiento existente en el campo de la educación inicial. La investigación ayudará a validar la hipótesis de que las actividades lúdicas son una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje matemático, y sus hallazgos podrán servir como base para futuras investigaciones y prácticas educativas, toda vez que parte de un procedimiento metodológico, el mismo que permite darle sustento de carácter científico.

El planteamiento del problema se describe, durante las observaciones realizadas en nuestra práctica pedagógica hemos sido observadores directos de cómo es de vital necesidad el hecho de interactuar con el mundo que nos rodea a partir de los primeros años de vida, esta interacción resulta indispensable para que, a partir de ella, los sujetos empiecen a conocer, explorar y experimentar con su entorno. Una de las principales actividades que en los primeros años de vida permite esta eficiencia en la interacción, sin duda son el conjunto de juegos o actividades lúdicas que los niños desarrollan, pues son estas actividades las que ocupan la mayor parte de su tiempo y espacio. Por lo que es necesario poder mirar a estas actividades no sólo como meras actividades de rutina sino como fuentes valiosas de desarrollo y de aprendizaje.

En Perú, el sistema educativo enfrenta varios desafíos significativos, especialmente en la educación inicial. Diversos estudios han mostrado que los niños en la primera infancia presentan dificultades notables en el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos, lo que tiene implicaciones a largo plazo en su desarrollo académico y cognitivo. A nivel nacional, el Ministerio de Educación (Minedu, 2020) ha identificado una brecha considerable en la calidad de la educación, particularmente en contextos rurales y socioeconómicamente desfavorecidos. Esta situación se refleja en la falta de recursos adecuados y en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades específicas de los niños.

El enfoque tradicional de enseñanza en matemáticas, que a menudo se basa en métodos abstractos y poco interactivos, resulta insuficiente para fomentar una comprensión sólida en los niños de esta edad y no sólo deficientes sino que las actividades resultan intrascendentes y con muy poca posibilidad de construir y obtener aprendizajes significativos. Las metodologías convencionales no logran conectar con el modo en que los niños aprenden mejor, es decir, a través del juego y actividades lúdicas que estimulan su curiosidad y participación. La falta de adecuación metodológica contribuye a que los estudiantes no adquieran las competencias matemáticas básicas necesarias para su desarrollo futuro.

Este problema se agrava en contextos socioeconómicos limitados, donde los recursos para la educación son escasos y los docentes enfrentan dificultades para encontrar y aplicar métodos pedagógicos innovadores y accesibles. La carencia de materiales, recursos didácticos adecuados y la falta de formación en metodologías modernas hacen que la enseñanza de matemáticas sea aún más desafiante en estas áreas.

En este contexto, surge la necesidad de explorar e implementar estrategias pedagógicas alternativas que puedan abordar estas deficiencias. Las actividades lúdicas se presentan como una solución prometedora, ya que tienen el potencial de hacer el aprendizaje matemático más atractivo y significativo. Estas actividades pueden fomentar la participación activa de los niños y facilitar la adquisición de conceptos matemáticos de manera efectiva y sobre todo es una actividad que se encuentra al alcance de todos y cero costos en cuanto a economía se refiere, lo único que se requiere es de la capacidad creadora e innovadora de los maestros para ponerlos en práctica articulándolos con las actividades pedagógicas y sus diferentes propósitos.

En la Institución Educativa N°80477 de Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana, que como características de contexto tiene principalmente a la

carencia de recursos educativos, infraestructura inadecuada y alberga a niños y niñas de escasos recursos económicos y cuyos padres de familia en su totalidad no son profesionales sino que se dedican a la agricultura y ganadería como fuentes principales de economía y que no tienen los conocimientos suficientes para desarrollar un trabajo de acompañamiento adecuado al aprendizaje de sus hijos. Por otro lado, se ha observado una creciente preocupación por el desarrollo del aprendizaje matemático en los niños de 4 años. La implementación de actividades lúdicas podría ofrecer una solución efectiva para mejorar el rendimiento en matemáticas de estos estudiantes. Este proyecto busca evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje matemático, proporcionando información valiosa sobre su efectividad y contribuyendo al desarrollo de estrategias pedagógicas más adecuadas para la región.

En ese sentido planteamos la siguiente pregunta: ¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024?

Variable independiente: Actividades lúdicas

Definición conceptual

Queyrat, (2001) son estrategias pedagógicas que se utilizan con un propósito educativo y para establecer un clima de armonía en los educandos que interactúan en el proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de desarrollar competencias.

Definición operacional

Las actividades lúdicas se desarrollarán con un programa el cual está conformado de: Fundamentación, objetivos, sesiones. que permitirá mejorar el logro de las competencias matemática.

Variable dependiente: logros de aprendizaje en el área de matemática

Definición conceptual

Minedu (2009) precisa que son mediciones relacionados a los avances de los progresos académicos de lo que se desea alcanzar y que representa una información valiosa cuantificada de la formación académica de los estudiantes ya que están incluidos los conocimientos, aptitudes, habilidades, comportamientos de aquello que los estudiantes deben adquirir en una determinada área.

#### Definición operacional

Para determinar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática se usará la ficha de observación que se aplicará en el pre y post test. Consta de dos dimensiones que están basadas en las competencias del área y 11 ítems que son los desempeños de la misma área.

La hipótesis quedó planteada de la siguiente manera: La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024.

Objetivo general: Determinar si la aplicación actividades lúdicas mejorará los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024.

#### Objetivos específicos:

Identificar el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.

Identificar el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.

Comparar el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas

## METODOLOGÍA

La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, considerando la de tipo experimental, de la cual Hernández (2014) formula que, en este tipo de investigación, es necesario la intervención directa de ciertas acciones a fin de poder manipular la variable dependiente para poder observar los efectos que produce en el fenómeno de estudio.

Según Hernández (2014), el diseño de investigación es de carácter pre – experimental, en el que se hace uso de dos evaluaciones fundamentales como son la del pre test, evaluación diagnóstica o de inicio con la participación de un mismo grupo al que se denomina grupo experimental y de control al mismo tiempo. a este grupo el grado de control es mínimo; considerando como diseño al siguiente:

Diseño es:

**GE O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

**Donde:**

GE : Niños de cuatro años

O<sub>1</sub> : Prueba (pre-test)

O<sub>2</sub> : Prueba (post-test)

X : Actividades lúdicas

En la ejecución de este estudio se tuvo la participación de 14 estudiantes de ambos sexos, todos ellos integrantes del aula de 4 años de la Institución Educativa N° 80477, Pataz; 2024.

### **Tabla 1**

*Distribución de la población muestral de Institución Educativa N°80477, Pataz;2024.*

<b>Grado y sección</b>	<b>Sexo</b>		<b>Total</b>
	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	
4 años	8	6	14

Fuente: Dirección de la IE

Los resultados obtenidos en el proceso de recojo de información fue gracias a la aplicación de la técnica de la observación de carácter sistemática y continua la misma que se dirigió al conjunto de los estudiantes que forman parte del grupo de investigados.

Para determinar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática se empleó la ficha de observación que se aplicó en el pre y post test. Constó de dos dimensiones que están basadas en las competencias del área de matemática y 11 ítems que vienen hacer los desempeños planteados en la misma área. En cuanto a la validez. Se refiere al grado en que un instrumento realmente logra medir los niveles de una determinada variable de manera confiable y objetiva. En este sentido en el desarrollo de esta investigación, se hizo necesario poder contar con la opinión de un Juicio de expertos. Al respecto, Hernández y otros (2014, p. 200) indica que en lo que se refiere a la confiabilidad de cualquier instrumento de medición hace referencia al grado en el que al aplicarlo de manera reiterada en los mismos objetos o sujetos de estudio producirá resultados iguales. En esta investigación, ésta estuvo dada mediante la aplicación del instrumento a un reducido grupo de la población muestral como piloto para luego del resultado se aplique la técnica estadística de R de Pearson con el que se determinará el índice de confiabilidad de 0,89. Toda evaluación de prueba como parte de una investigación es fundamental para calificar la validez de los instrumentos a aplicar a fin de que se cumpla con el respectivo procedimiento metodológico y científico.

Para las técnicas de procesamiento de datos Se emplearon distribuciones con las respectivas cifras porcentuales y de frecuencia, así como las conocidas como las

de tendencia central, y medidas de dispersión como la desviación estándar, la varianza, estadística inferencial como la prueba de diferencia de medias t de student, y para el procesamiento de la información los softwares MS-EXCEL y SPSS v. 23.

Con la finalidad de poder hacer la respectiva evaluación al programa a implementar, igualmente se hizo uso de una Ficha de observación la misma que estuvo conformada por un conjunto de ítems objetivos que nos permitieron el recojo de la información de manera asertiva, instrumento que fue aplicado en dos oportunidades claves e importantes conocidas como la prueba de pre y post test; evaluando el nivel de los logros de aprendizaje de las diferentes competencias en el área de matemática.

## RESULTADOS

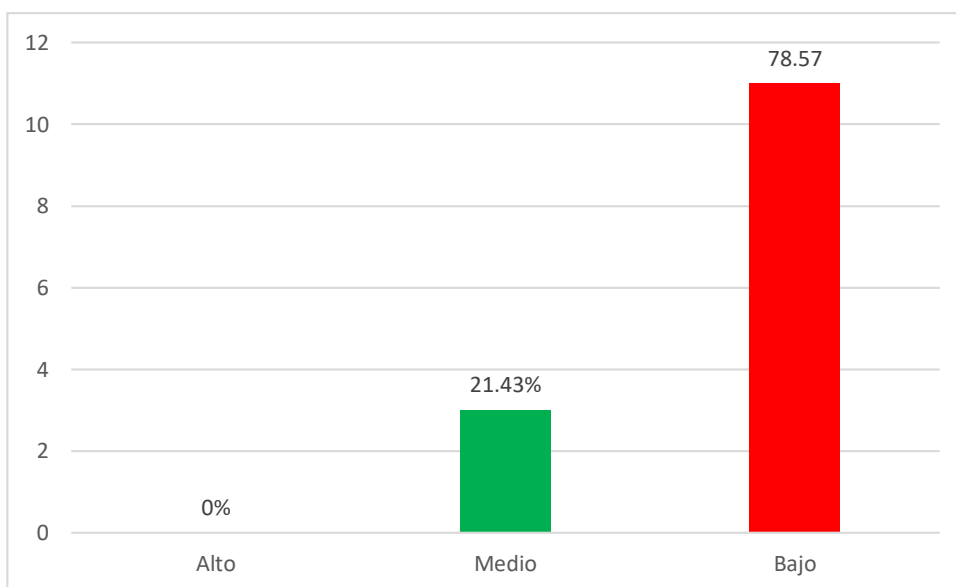
Toda la información debidamente recolectada durante los momentos de la evaluación diagnóstica y de salida respectivamente; los que luego de ser procesados de manera estadística, considerando cada una de las competencias, capacidades y desempeños respectivamente se han organizado en los gráficos y tablas que se presentan a continuación acompañadas cada una de ellas con sus respectivas interpretaciones.

**Tabla 2**

Niveles de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana;2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	0	0.00
Medio	3	21.43
Bajo	11	78.57
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100.00</b>

**Nota:** En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

**Figura. 1**

Porcentajes de niveles del Pre test de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.

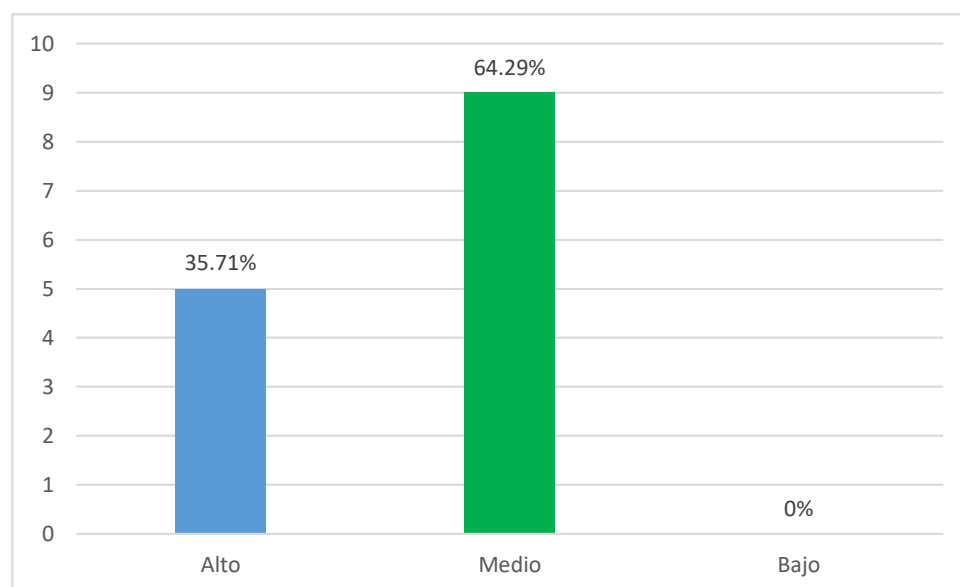
Interpretación. Tanto la tabla como su gráfica que lo acompaña nos muestran que del total de los estudiantes evaluados, ninguno de ellos alcanza el nivel satisfactorio o alto; sólo tres estudiantes; es decir el 21,43% se encuentran en un nivel medio o de proceso y el 78,57% de ellos lo que representa a 11 niños están en un nivel bajo en cuanto se refiere al desarrollo de aprendizajes en el área de matemática.

**Tabla 3.**

Niveles de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.

NIVELES	Pos-Test	
	f	%
Alto	5	35.71
Medio	9	64.29
Bajo	0	0.00
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100.00</b>

**Nota:** En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel

### Figura. 2

Porcentajes de niveles del Pos test de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.

Interpretación. Lo que nos evidencia la tabla y figura anteriores, evidencian que los resultados son valiosos y significativos por cuanto no tenemos a ningún niño que permanezca en el nivel de inicio, sino que todos han pasado a los niveles inmediatos superiores, tanto al nivel de proceso teniendo al 35.71% que se encuentran en un nivel alto, lo que quiere decir que son 5 estudiantes y a 9 niños los que representan el 64,29% se encuentran en nivel de logro medio.

**Tabla 4**

Comparación de los estadísticos en los niveles de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.

<b>Estadísticos</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Pos-Test</b>
Media aritmética	13.29	25.57
Desviación Estándar	1.7900	2.3517
Coefficiente de variación	13.47	9.20

**Nota.** La figura representa las medidas estadísticas.

**Interpretación.** Lo que la tabla anterior nos presenta es que la **diferencia** de media aritmética es de 12,29 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos los valores en la desviación estándar (1.7900 a 2.3517); estos resultados de manera teórica significa que se ha logrado favorecer contrarrestando al problema o fenómeno de estudio; debido a que los integrantes del grupo de muestra fueron homogenizándose en cuanto a su nivel de logro en el desarrollo de los aprendizajes de las matemáticas al haber intervenido con la variable independiente para favorecer a la dependiente.

Los resultados estadísticos, por tanto, han hecho posible que se termine rechazando a la hipótesis que fuera planteada como nula, lo que lleva a la investigadora a dar por validada y aceptada la hipótesis alterna. Resultados que permiten también concluir la existencia de eficacia en la aplicación de la propuesta metodológica consistente en las Actividades lúdicas como estrategia para el logro de aprendizajes matemáticos.

### Prueba de verificación de hipótesis.

Para comprobar la hipótesis que refiere a la aplicación de las actividades lúdicas mejora significativamente los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477 Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024

Se desarrolló de la siguiente manera:

Estadístico aplicado. Prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

#### Ilustramos mediante pasos::

1° Simbolicamente:

$$H_0 \quad d = 0$$

$$H_1 \quad d > 0$$

2° Estadístico

El estadístico de contraste en este caso es: la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

3° Operaciones respectivas

De las calificaciones del pre y pos tes calculamos las diferencias muestrales

Así:

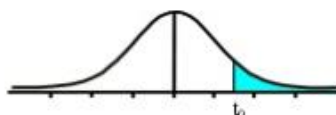
La media de las diferencias es **11.3** y la desviación típica **3.50**, además la raíz cuadrada de 13 = **3.61**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = 11.640$$

4° Tabla t -Student

Como el contraste es unilateral, buscamos en la tabla t-Student, con 13 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser **1.7709**.

Tabla t-Student



Se observa que el  $t_{(tab)} = 1.7709$

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4727	2.7707

5° Matemáticamente

Apreciamos que el valor del  $t_{(cal)} = 11.640$  es mayor que el  $t_{(tab)} = 1.7709$ , por consiguiente se rechaza la hipótesis nula.

6° Decisión estadística

Como el valor del t calculado es mayor que valor de t tabulado entonces como lo afirmamos líneas arriba nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar como válida la hipótesis alterna.

Esto nos permite corroborar que la aplicación de las Actividades Lúdicas como estrategia pedagógica permiten el logro significativo en la construcción de aprendizajes matemáticos en los estudiantes que formaron parte de nuestro grupo de estudio y que pertenecen al aula de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 80477 Provincia de Patate, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para el desarrollo de la presente investigación titulada “Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Patatz; 2024”, empleando en su desarrollo la metodología de carácter explicativa, habiendo considerado el diseño pre experimental; además se hizo uso de la técnica sistemática o sistémica, la misma que hace posible que se pueda desarrollar una observación de manera constante y permanente orientada a quienes integran el grupo de estudio o muestra, a quienes se les aplicó como se explicó en la metodología el instrumento de la Ficha de Observación. La población estuvo constituida por 14 niños cuatro años de la Institución Educativa mencionada. Con respecto al análisis de los resultados tenemos: en cuanto a los niveles de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años, antes de la aplicar las actividades lúdicas apreciamos que 11 niños representan el 78.57% y están en el nivel bajo, que 3 niños representan el 21.43% y están en el nivel medio, ningún niño está en el nivel alto, se considera que el nivel fue bajo en un 78.57%.

Asimismo, se identificó el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años después de la aplicar las actividades lúdicas apreciamos que 5 niños representan 35.71% se encuentran en un nivel satisfactorio o alto, por otro lado, se tienen a 9 niños representan el 64.29% quienes se encuentran en un nivel de proceso o medio, habiendo logrado que ninguno de los niños que integran nuestro objeto de estudio se encuentre en un nivel bajo o de inicio o previo a éste. Estos resultados permiten a la investigadora considerar que el nivel fue alto y medio respectivamente. La diferencia fue significativa en los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años al relacionar los resultados antes y después al obtener 12,29 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos los valores en la desviación estándar (1.7900 a 2.3517); lo que nos indica que de manera teórica es muy satisfactoria y favorable.

Para comprobar la hipótesis que refiere a la aplicación de las actividades lúdicas mejora significativamente los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477 Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, 2024. Se aplicó la Prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

Matemáticamente apreciamos que el valor del  $t_{(cal)} = 11.640$  es mayor que el  $t_{(tab)} = 1.7709$ , por consiguiente se rechaza la hipótesis nula.

Tomando una decisión estadística, como el valor del t calculado es mayor que valor de t tabulado entonces se termina por rechazar la hipótesis nula. Es decir, que las actividades lúdicas mejora de manera satisfactoria y significativa la construcción de los saberes y aprendizajes en el área curricular de las matemáticas en los estudiantes que integran el aula de cuatro años de la Institución Educativa N°80477 Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**; 2024. Por tanto, es una propuesta viable a esta y otras áreas curriculares respectivamente.

## CONCLUSIONES

Todo lo visto en el apartado anterior y las actividades realizadas como parte del desarrollo de este estudio de investigación, permitió a la investigadora poder arribar a las conclusiones que a continuación presentamos:

Se determinó que la aplicación de actividades lúdicas al obtener una ganancia pedagógica de 12,29 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando la mejora de los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477 Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024.

- Se identificó el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024, el cual fue bajo en un 78.57%, consideramos válido porque se trató de una prueba de diagnóstico.
- Se identificó el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024, el cual fue medio y alto en un 64.29% y 35.71%, consideramos válido porque se trató de una prueba de salida.

Comparar el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de **Shacana**;2024, se pasó de bajo a medio y alto, apreciándose un incremento positivo, asimismo luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el  $t$  calculado es mayor que el  $t$  tabulado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

## **RECOMENDACIONES**

- Considerando que las actividades lúdicas, constituyen las actividades de preferencia valiosa por los niños durante los primeros años de vida y que además resultan actividades motivadoras, creativas, dinámicas, practica y divertidas, es necesario que los docentes en los primeros años de la escolaridad, hagan de estas actividades que puedan ser utilizadas como estrategias educativas para el logro de propósitos pedagógicos; pero que al mismo tiempo pueden ser utilizadas como parte de la construcción de su seguridad y auto confianza personal como parte de su proceso socializador.
- El área de matemática, es una de las áreas fundamentales en todo el proceso educativo de los estudiantes, por lo que es necesario que, desde los primeros años de la escolaridad, los docentes puedan hacer del desarrollo de las actividades en esta área de manera lúdica y divertida a fin de ir rompiendo las brechas de concepto y creencias en relación a esta área.
- Finalmente, a los docentes, poder implementar en la labor docente actividades de desarrollo de carácter investigador a fin de enriquecer su labor pedagógica y contribuir significativamente a la educación y formación de los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, B. (2010) *Construir jugar y compartir. Un enfoque constructivista de las matemáticas en Educación Infantil*. Jaén. Enfoques educativos S.L
- Ascencio, H. (2021) *Actividades lúdicas y motricidad gruesa del nivel inicial, Institución Educativa Santo Domingo N°412 – Llamellin*. Universidad San Pedro. Perú. Recuperado de <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/827e25ba-a12b-4ee9-8d31-5f86bf888331/content>
- Ausbel, D. (1968). *Teoría del aprendizaje significativo*. México: Trillas.
- Ausbel, D. (1983). *Psicología educativa*. Trillas: México.
- Aylas F. y Guzmán Y. (2021) *El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 394 Socos, Ayacucho – 2021*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Recuperado de <https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/5879?locale=en>
- Bernal, I. (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera*. Universidad de la Salle. Recuperado de [https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1151&context=lic\\_len\\_guas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1151&context=lic_len_guas)
- Carrasco, I. (2021) *Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Institución Educativa N° 577 "San José*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30976/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_CARRASCO\\_CARRION\\_INGRI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30976/ACTIVIDADES_LUDICAS_CARRASCO_CARRION_INGRI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chacha X. (2022) *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*. Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador. Recuperado de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.

Hernández R., Fernández C. y Baptista M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Editorial Mcgraw-HILL. México. Recuperado de <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

Huallpa, J. (2022) *La Actividad Lúdica Para Mejorar El Aprendizaje De Las Matemáticas De Los Estudiantes De 4 Años De La I.E.P. Señor De La Justicia, San Juan De Lurigancho, Lima 2022*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29273/APRENDIZAJE\\_ACTIVIDAD\\_LUDICA\\_HUALLPA\\_HUALLPA\\_JENNY\\_ZULIYMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29273/APRENDIZAJE_ACTIVIDAD_LUDICA_HUALLPA_HUALLPA_JENNY_ZULIYMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Huizinga, J. (1987) *Homo Ludens*. Madrid: Ed. Alianza.

Julca, E. (2017). *Estilos, estrategias de aprendizaje y el logro académico en los cadetes de segundo año de la promoción CXXV de la Escuela Militar de Chorrillos Coronel Francisco Bolognesi, 2017*.

Matos, R. (2017). *Juegos Musicales: como recurso pedagógico en el Preescolar*. CreateSpace

Minedu (2016) *Programa Curricular de Educación Inicial*. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Minedu. (2020). *Resultados de las pruebas ECE, en la provincia de San Miguel. Lima: Ministerio de Educación del Perú*. Perú. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/uresultados/>

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

Queyrat, F. (2001). *El niño en el mundo del juego*. Caracas: Luz del saber.

Paredes, E. (2023) *Actividades Lúdicas En El Desarrollo De La Motricidad Fina*

*En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N° 1549 Chimbote* 2023. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de [file:///C:/Users/INTEL/Downloads/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_LUDICA\\_PAREDES\\_NIEVES\\_ELIZABETH\\_CRISTINA%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/INTEL/Downloads/ACTIVIDADES_LUDICAS_LUDICA_PAREDES_NIEVES_ELIZABETH_CRISTINA%20(2).pdf)

- Piundo, G. (2023) *Actividades Lúdicas en la noción de Números y cantidad en Niños. Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; Perú.* Universidad San Pedro. Recuperado de <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8d864275-6d83-4cd4-8b92-92f0c7ee5a28/content>
- Pun M. (2022) *El juego como estrategia en el desarrollo del conocimiento del número en los escolares de 4 años en Quilcas 2022.* Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97256/Pun\\_SMR-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97256/Pun_SMR-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Ríos, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial-Pisco-Ica.* Universidad César Vallejo. Perú. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38349/rios\\_p t.pd f?sequen](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38349/rios_p t.pd f?sequen)
- Rodríguez, M. (2010). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la Psicología Cognitiva.* Barcelona: Octaedro.
- Sullon, R. (2022) *Actividad lúdica y desarrollo psicomotor en nivel inicial de Institución Educativa 506, Sullana- 2022.* Universidad San Pedro. Perú. Recuperado de <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f546db78-7234-4b17-a6b0-3fa8506e49c8/content>
- Tantalean, L. (2021) *Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad en estudiantes, IEI N° 304, Chota.* Universidad San Pedro. Perú. Recuperado de <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c0fa2c1e-af41-48d5-881f-848d97e058db/content>

- Taboada, R. (2022) *El juego en sectores para mejorar la socialización en niños de 4 años*, Institución Educativa N°014- José Leonardo Ortiz. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48786/Taboada%20ZRE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tello, A. (2004). *Química Recreativa*. Lima: JF Ediciones.
- Vygotsky, L. (1984). *Teoría constructivista del juego*. México: Mc Grill.

**Anexos:**

**1. Matriz de operacionalización de variables**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Actividades lúdicas	Queyrat, (2001) son estrategias pedagógicas que se utilizan con un propósito educativo y para establecer un clima de armonía en los educandos que interactúan en el proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de desarrollar competencias.	Las actividades lúdicas se desarrollarán con un programa el cual está conformado de: Fundamentación, objetivos, sesiones. que permitirá mejorar el logro de las competencias matemática.	Fundamentación	Tipos de actividades lúdicas		
			Objetivos			
			Sesiones			
Logros de aprendizaje en el área de matemática	Minedu (2009) precisa que son mediciones relacionados a los avances de los progresos académicos de lo que se desea alcanzar y que representa una información valiosa cuantificada de la formación académica de los estudiantes ya que están incluidos los conocimientos, aptitudes, habilidades, comportamientos de aquello que los estudiantes deben adquirir en una determinada área.	Para determinar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática se usará la ficha de observación que se aplicará en el pre y post test. Consta de dos dimensiones que están basadas en las competencias del área y 11 ítems que son los desempeños de la misma área.	Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	1,2 3,4,5,6	<b>Ordinal</b>
				Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.		
				Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
				Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.		
				Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
				Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concreto		
			Resuelve problemas de forma,	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	7 8,9, 10,11	
	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.					

			<p>movimiento y localización</p> <p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.</p>		
--	--	--	--	--	--

## 2. Matriz de consistencia

Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024				
Problema	Variabes	Objetivo General	Hipótesis	Metodología
<p><i>¿En qué medida las actividades lúdicas mejorarán los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024?</i></p>	<p><b>Variable independiente</b> Actividades lúdicas</p>	<p>Determinar si la aplicación actividades lúdicas mejorará los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477 Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de <b>Shacana</b>;2024</p>	<p>La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024.</p>	<p><b>Tipo investigación:</b> Descriptiva Explicativo  <b>Diseño investigación:</b> Pre-experimental  <b>GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b>  <b>Donde</b>  <b>GE</b> = Grupo experimental  <b>O<sub>1</sub></b> = Pre test  <b>X</b> = Aplicación de las actividades lúdicas  <b>O<sub>2</sub></b> = Post test  <b>Población y muestra.</b>                      La población estará constituida por 14 niños 4 años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024.  <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b>  <b>Técnica</b>                      La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación cuya finalidad es recopilar información pertinente sobre el desarrollo en nivel logros de aprendizaje  <b>Instrumento:</b>                      Ficha de observación                      Escala ordinal</p>
	<p><b>Variable dependiente</b> Logro de aprendizaje en matemáticas</p>	<p><b>Objetivos Específicos</b>                      Identificar el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de <b>Shacana</b>;2024, antes de la aplicar las actividades lúdicas.                       Identificar el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de <b>Shacana</b>;2024, después de la aplicar las actividades lúdicas.                       Comparar el nivel de logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de <b>Shacana</b>;2024, antes y después de aplicar las actividades lúdicas.</p>		

### Anexo 03 : Instrumento de recolección de datos

#### FICHA DE OBSERVACION

Adaptado de Ministerio de Educación (2016)

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Nivel:** Inicial Sección:4 años

**Variable de estudio:** “Logros de aprendizaje en el área de matemática”

**Finalidad:** Determinar si la aplicación de una propuesta de actividades lúdicas mejora los logros de aprendizaje en el área de matemática.

**Instrucciones:** Marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda su respuesta a preguntas respectivas.

N°	DIMENSION/ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		LOGRADO 3	PROCESO 2	INICIO 1
<b>Resuelve problemas de cantidad</b>				
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.			
2	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos			
3	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.			
4	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.			
5	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.			
6	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concreto			
<b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>				
7	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.			
8	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.			
9	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
10	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos.			

11	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito.			
----	---	--	--	--

#### Anexo 4: Juicio de expertos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES  
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

#### I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Sheyla Sandoval Guevara

Fecha: Abril 2024      Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autora del instrumento: Vásquez Torres, Jennise Karina

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Patatz;2024”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

#### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	

<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				<b>18</b>	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				<b>18</b>	
<b>Sumatoria parcial</b>				<b>15</b>	<b>157</b>	
<b>Sumatoria Total</b>		<b>172 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		<b>0.86 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---



---



---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

$$\boxed{172} \div \boxed{200} = \boxed{0.86}$$

**Nota:** El instrumento tiene como resultado de validez buena.

  
Mg. Sheyla Karina Guevara Sandoval  
 Sheyla Sandoval Guevara

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Carol Alva Franco

Fecha: Abril 2024      Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autora del instrumento: Vásquez Torres, Jennise Karina

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Patatz;2024”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			<b>15</b>		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			<b>15</b>		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			<b>15</b>		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<b>18</b>	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<b>18</b>	

<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				<b>18</b>	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				<b>18</b>	
<b>Sumatoria parcial</b>				<b>45</b>	<b>126</b>	
<b>Sumatoria Total</b>		<b>171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		<b>0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>				

### Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

---



---



---



---



---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

$$\boxed{171} \div \boxed{200} = \boxed{0.855}$$

**Nota:** El instrumento tiene calificación Buena.

Dra. Carol Alva Franco  
DNI 18215183

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Maria Julia Sanchez Sanchez

Fecha: Abril 2024      Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autora del instrumento: Vásquez Torres, Jennise Karina

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Patatz;2024”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	

<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					<b>19</b>
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				<b>18</b>	
<b>Sumatoria parcial</b>				<b>48</b>	<b>107</b>	<b>19</b>
<b>Sumatoria Total</b>		<b>174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		<b>0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)</b>				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---



---



---



---



---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coefficiente de Validez**

$$\boxed{174} \equiv \boxed{0.87}$$

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación Buena.



Mg. Maria Julia Sanchez Sanchez

DNI: 40684752

Anexo 6: Propuesta

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADEMICO DE EDUCACION INICIAL**

**PROPUESTA PEDAGOGICA**

**Actividades lúdicas y logros de  
aprendizaje en matemáticas en niños  
de cuatro años de la Institución  
Educativa N°80477, Pataz;2024**

**Autora**

Vásquez Torres, Jennise Karina

**Chimbote– Perú**

**2024**

## **I.- DENOMINACION:**

Actividades lúdicas y logros de aprendizaje en matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana;2024

## **II.- FUNDAMENTACIÓN:**

La propuesta de implementar actividades lúdicas para mejorar los logros de aprendizaje en matemáticas en niños de 4 años se fundamenta en la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y académico temprano. Como sabemos el juego es fundamental para el desarrollo intelectual de los niños, ya que facilita la construcción de conceptos y habilidades a través de la exploración y la manipulación de materiales. Esta perspectiva resalta cómo el juego permite a los niños comprender conceptos matemáticos básicos de manera natural y significativa.

Varios estudios han demostrado que las actividades lúdicas pueden mejorar significativamente el aprendizaje en matemáticas. Por ejemplo, Aguilar, B. (2010) sostiene que los juegos estructurados no solo refuerzan habilidades matemáticas fundamentales como el conteo y la clasificación, sino que también promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Las actividades lúdicas ofrecen un contexto en el que los niños pueden practicar habilidades matemáticas de forma interactiva y entretenida, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos.

En el contexto específico de la Institución Educativa N°80477, Provincia de Pataz, Distrito de Chilia, Anexo de Shacana, la propuesta busca adaptar estas teorías a las necesidades y características particulares de los niños de 4 años. Dada la importancia de la matemática en el currículo escolar, integrar actividades lúdicas diseñadas para este propósito puede proporcionar una base sólida para el desarrollo de habilidades matemáticas tempranas. Al emplear estrategias lúdicas, se busca no solo mejorar los logros de aprendizaje en matemáticas, sino también

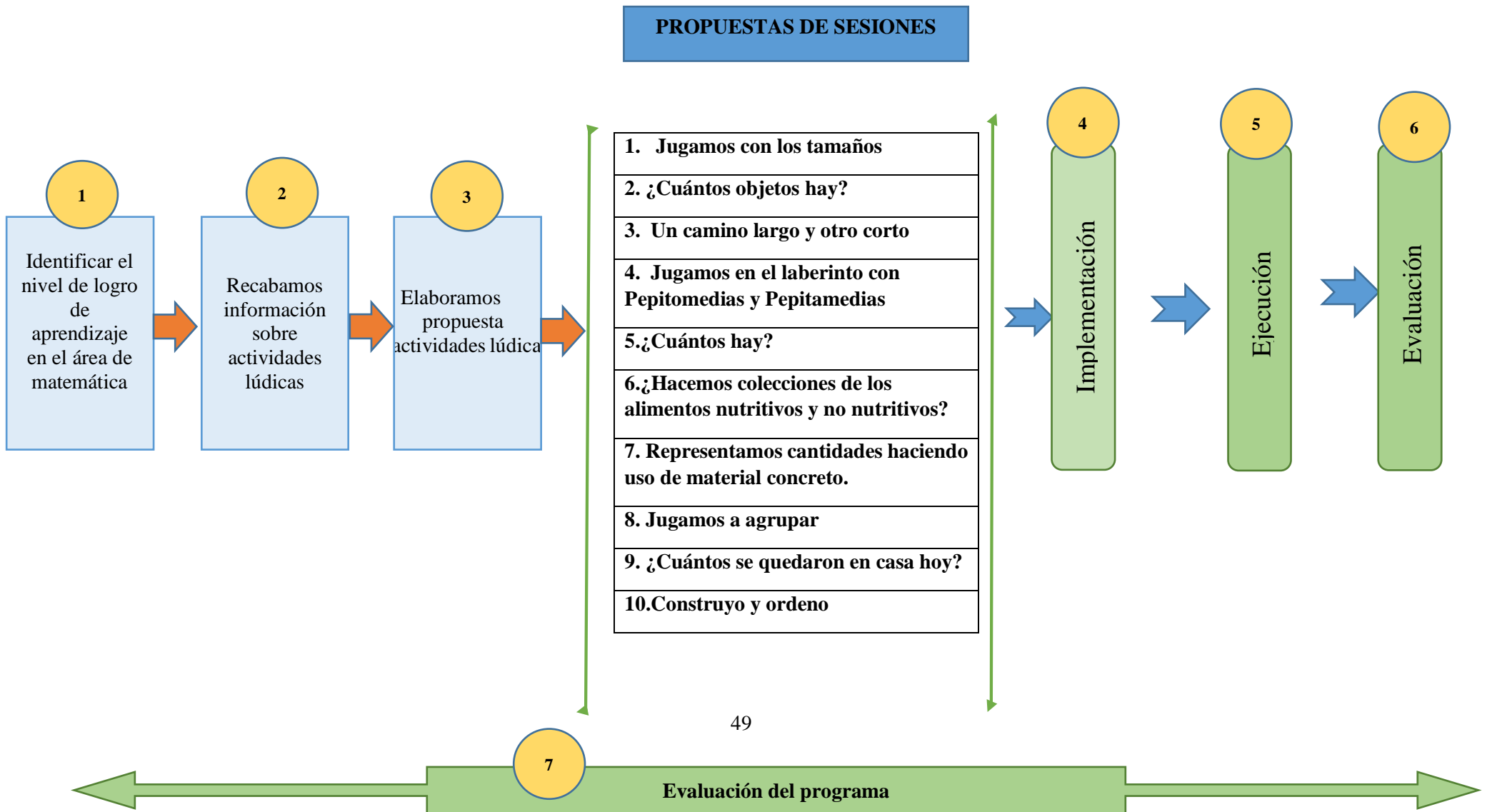
fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje desde una edad temprana.

La propuesta se basa en la premisa de que el aprendizaje matemático a través del juego no solo es efectivo, sino también esencial para el desarrollo integral de los niños. Implementar actividades lúdicas en el aula de la Institución Educativa N°80477 contribuirá a crear un entorno de aprendizaje estimulante que respete los principios del desarrollo infantil y maximice los logros educativos en matemáticas.

### **III.- OBJETIVO**

Esta propuesta pedagógica ha sido elaborada con el fin de mejorar el logro del aprendizaje en el área de matemáticas en las dimensiones de Resuelve problemas de cantidad y Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°80477, Pataz;2024

#### IV.- DISEÑO DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES



## **V.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

### **5.1 Identificamos el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática**

Se aplicará el instrumento validado en la muestra seleccionada para determinar el logro de aprendizaje en el área de matemática en sus dimensiones según las competencias del área.

### **5.2 Recabamos información sobre actividades lúdicas**

Recabamos información científica acerca de las actividades lúdicas a través de la búsqueda bibliográfica acudiendo a la literatura científica especializada en textos de libros y de internet a través de la ventana de google. De esta manera, tendremos el tema con mayor claridad.

### **5.3 Elaboramos la propuesta en base a las actividades lúdicas para el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática**

La propuesta quedó conformada por 10 sesiones de aprendizajes, cuyas denominaciones son las siguientes:

1. Jugamos con los tamaños.
2. ¿Cuántos objetos hay?
3. Un camino largo y otro corto
4. Jugamos en el laberinto con Pepitomedias y Pepitamedias
5. ¿Cuántos hay?
6. ¿Hacemos colecciones de los alimentos nutritivos y no nutritivos?
7. Representamos cantidades haciendo uso de material concreto
8. Jugamos a agrupar
9. ¿Cuántos se quedaron en casa hoy?
10. Construyo y ordeno

### **5.4. Elaboramos propuesta de actividades lúdicas**

Para la implementación se realizará teniendo en cuenta las sesiones que están elaboradas en el marco de las orientaciones pedagógicas impartidas por el Ministerios de Educación del Perú. El esquema de la sesión mínimamente contó con elementos curriculares, los momentos: inicio, desarrollo y final.

### **5.5. Ejecución de la propuesta**

La ejecución se realizará a partir del cronograma de fechas establecidas para cada sesión con la participación de los niños, teniendo en cuenta las orientaciones pedagógicas y los propósitos de la investigación.

### **5.6. Evaluación de las sesiones**

La evaluación se realizará en dos procesos: El primero se medirá antes de iniciar con las sesiones o tomándolo una prueba de diagnóstico y otro al final de las 10 sesiones comprobando si lo realizado tuvo un efecto. La segunda evaluación se realizará en cada sesión para verificar el progreso de los niños con el que se evaluará finalmente el programa.

### **5.7. Evaluación de la propuesta**

Se realizará en función a los objetivos, al diseño metodológico y a la concreción de la propuesta.

<b>Actividad lúdica N°01: Jugamos con los tamaños</b>		
<b>Área/ Competencia</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>
<b>MATEMATICA</b> Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones con los objetos reciclados.
<p><b>Inicio:</b> Nos ubicamos media luna para conversar. Recordamos las normas de convivencia del aula. Les niños comentamos a los niños que los materiales que hemos estado reciclando durante estos días y han estado causando incomodidad ya que están amontonados, pregunto: ¿Cómo podemos organizar todos los materiales que reciclamos? ¿Qué podemos hacer con los materiales?, escucho las respuestas de los niños. Damos a conocer el propósito de la actividad del día. Los niños van a establecer relaciones con materiales reciclados como tamaño, peso y cantidad utilizando los números ordinales.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Los niños observan y manipulan los materiales reciclados y me dan opciones de cómo podemos ordenarlos y clasificarlos. Algunos niños lanzan sus propuestas ¿podemos organizar los materiales reciclados? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos para ello? Escuchamos y anotamos su propuesta y anotó en la pizarra. Los niños organizar sus materiales según su preferencia agrupándolos por sus características; materiales como botellas, papel, cartón, plástico, cajas, ropa, etc. Responde a algunas interrogantes que puedan presentarse. Los niños van a tener la oportunidad de agrupar, clasificar por peso, tamaño, los residuos reciclados. ¿lograron organizar los materiales reciclados? ¿Cómo lo hicieron? ¿de qué forma lo clasificaron? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Escucho sus respuestas y preguntas para registrarlas.</p> <p><b>Cierre:</b> Preguntamos: ¿Qué realizamos el día de hoy? ¿les gustó la actividad? ¿Qué parte de la actividad no les gustó? ¿Cómo se llamó la actividad? ¿Les gusto lo que hicimos?</p>		

## CUADERNO DE CAMPO

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Jugamos con los tamaños”</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve problemas de cantidad.
<b>Desempeño</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. .
<b>Criterio de evaluación</b>	Establece relaciones con los objetos reciclados

<b>N°</b>	<b>Nombres y apellidos</b>	<b>Descripción de la evidencia</b>	<b>Retroalimentación</b>

Actividad lúdica N°02: ¿Cuántos objetos hay?		
Área/ Competencia	Desempeño	Criterio
<b>MATEMATICA</b> Resuelve problemas de cantidad.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, “muchos”, “pocos”, en situaciones cotidianas. Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Relaciona, compara y agrupa objetos, utilizando las expresiones “muchos, pocos” y el conteo.
<p><b>Inicio:</b>  Invitamos a los niños a sentarnos en asamblea y luego dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad.</p> <p>Luego, regresamos a nuestros lugares, donde cada niño encontrará un sobre, cada niño abrirá el sobre y encontrarán que cada dos niños van a tener el mismo objeto, pero en diferentes cantidades. Una vez que los niños hayan logrado abrir por completo sus sobres, mencionan como se llama el objeto que les toco. Unos dirán: ¡yo tengo carro!, ¡yo tengo galletas! ¡yo tengo peluches! ¡yo tengo mandarinas!</p> <p>Preguntaré si ¿todos tendrán la misma cantidad? Los niños observan y reflexionan a partir de lo que tienen..... Escuchamos sus respuestas y las anotamos en la pizarra.</p> <p>Indicamos a los niños cual es el propósito de la actividad: Chicos el día de hoy vamos a agrupar cantidades utilizando las expresiones pocos y muchos.</p> <p><b>Desarrollo:</b>  Salimos al jardín y vamos a recolectar muchas piedritas ya, para ello primero planteamos nuestros acuerdos.</p>		

Se le indica que cada uno llevara una bolsita en el que tendrán que llenar la mayor cantidad de piedritas. Llegamos al jardín indicamos que al sonido de la campana todos correremos en busca de las piedritas y al sonido de la panderetea hemos finalizado el juego

Luego regresamos al aula y comenzamos a jugar con ellas a agrupar, muchas y pocas. Finalmente, observamos quienes han podido recolectar muchos o pocos. Contamos, agrupamos por tamaños, haremos lo que los niños propongan hacer de su experiencia. Finalmente representamos en una hoja lo que hemos realizado socializan sus trabajos.

**Cierre:**

Luego, se invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea y realizamos la reflexión de la actividad  
 ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué materiales utilizamos?

**CUADERNO DE CAMPO**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>¿Cuántos hay?</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve problemas de cantidad.
<b>Desempeño</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, “muchos”, “pocos”, en situaciones cotidianas. Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
<b>Criterio de evaluación</b>	Relaciona, compara y agrupa objetos, utilizando las expresiones “muchos, pocos” y el conteo.

Nº	Nombres y apellidos	Descripción de la evidencia	Retroalimentación

**Actividad lúdica N°03: Un camino largo y otro corto**

Área/ Competencia	Desempeño	Criterio
<b>MATEMATICA</b> Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.  Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	Diferencia las medidas largas de las cortas a través de la exploración y desplazamiento en el espacio.

**Inicio:**

Nos sentamos con los niños en asamblea y dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad.

Presentamos una cajita sorpresa y preguntamos: ¿Que creen que les he traído? Descubrimos el interior y encontramos lanas de diferentes colores y tamaños. ¿Qué son? ¿Cómo son? ¿Son iguales? ¿Qué puede hacer para saber que son iguales o diferente?

Mencionamos a los niños sobre el propósito: El día de hoy aprenderemos a diferenciar los objetos largos y cortos.

**Desarrollo:**

Presento a los niños dos animalitos en imagen, ¿serán iguales sus patas?, ¿por qué?

Pego las imágenes. Luego digo: Niños nos paramos todos porque jugaremos a buscar diferentes imágenes por todo el salón una de ellas es cortas y otras largas.

Coloco en la pizarra dos papelotes para que peguen las figuras que encuentren de acuerdo a su longitud largo- corto.

Los niños participan activamente.

Al finalizar la actividad nos dirigimos al sector de lectura y nos sentamos en semicírculo. Le preguntamos acerca de si reconocen este cuento de que creen que se va a tratar y mostraré la imagen.

Realizo la lectura del cuento respetando el antes, durante y después del cuento. (momentos de la lectura)

Luego, presentamos dos láminas a los niños y niñas.

1. Caperucita y el camino largo para llegar a casa de su abuela.
2. Caperucita y el camino corto para llegar a casa de su abuelita.

¿Chicos cual camino tomo caperucita roja el largo o el corto?, ¿por qué?

Realizamos una ficha del libro.

Luego, nos relajamos bailando “el auto de papá”

<https://www.youtube.com/watch?v=enVHR3HTxas>

**Cierre:**

Luego, realizamos la reflexión de la actividad  
 ¿Qué aprendimos el día de hoy?  
 ¿Les gusto la actividad que hemos realizado?  
 Comentamos en casita lo que aprendimos el día de hoy.

**CUADERNO DE CAMPO**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Un camino largo y otro corto</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
<b>Desempeño</b>	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.  Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.
<b>Criterio de evaluación</b>	Diferencia las medidas largas de las cortas a través de la exploración y desplazamiento en el espacio.

N°	Nombres y apellidos	Descripción de la evidencia	Retroalimentación

<b>Actividad lúdica N°04: Jugamos en el laberinto con Pepitomedias y Pepitamedias</b>		
<b>Área/ Competencia</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>
<b>MATEMATICA</b> Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Orienta sus movimientos y acciones al desplazarse, expresando con su cuerpo o algunas

	<p>Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno</p>	<p>palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”.</p>
--	--	--

**Inicio:**

Reunidos en asamblea la maestra con ayuda del títere Pepitamedias les presenta una fotografía de las cuevas de Buldibuyo y hacemos la pregunta: ¿Qué es?, ¿Qué lugar será? ¿alguna vez lo han visitado o han visto en algún lugar? ¿Dónde lo vieron? ¿Qué hay en las cuevas de Buldibuyo? ¿Cómo podemos llegar a ese lugar?

La maestra les comenta lo que les ocurrió a nuestros amigos Pepitomedias y Pepitamedias se fueron al Buldibuyo y visitaron las cuevas, estaban tan emocionados por lo bonito que es este lugar y de pronto Pepitamedias se da cuenta que está sola, mira a todos lados y grita: Pepitomedias. Pepitomedias le responde: “Aquí estoy” levantando su mano. Pepitomedias se da cuenta que Pepitamedias está en la salida, pero él no sabe cómo llegar hasta donde está su amiga Pepitamedias y está asustado y preocupado (les muestra la hoja) y sobre ello preguntamos: ¿Qué les paso a Pepitamedias y Pepitomedias?, ¿Por qué Pepitamedias está asustada?, ¿Qué es lo que debe hacer Pepitomedias para encontrar a Pepitamedias?, ¿Hacia dónde creen que debe desplazarse primero Pepitomedias?, ¿Por qué?, ¿Y nosotros cómo podemos ayudarlos para que se encuentren? Escuchamos atento sus respuestas.

Comunicaremos a los niños que el día de hoy jugaremos a desplazarnos expresando los movimientos y la ubicación en la que nos encontremos. (“cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”). Acordamos nuestros acuerdos de convivencia.

**Desarrollo:**

Les proponemos salir al patio junto a Pepitamedias, nos preparamos a desplazarnos por “EL LABERINTO” preparado previamente y poder encontrar la salida. Este laberinto tendrá diversos objetos y obstáculos como: sillas, conos, mesas, cajas, macetas, colchonetas, latas, etc. Luego damos las indicaciones del juego todos los niños se desplazaran por el laberinto con el fin de encontrar la salida , para ello se les indicara donde se encuentra los puntos de partida y donde se encuentra la salida de este laberinto, cada niño encontrara diversas formas de desplazamiento para salir de este laberinto, para lo cual debe de observar porque lugares u objetos se está desplazándose para que luego pueda expresar como llego a la salida (ejemplo: yo pase cerca de la silla, luego me fui hacia delante, cruce el puente y me fui hacia el otro lado y llegue a la salida, etc). Se realizará el acompañamiento realizando algunas preguntas: ¿por dónde debes desplazarte primero? ¿por dónde continuaras? ¿a qué distancia de ... te encuentras?, etc El niño que llegue y exprese como lo hizo recibirá el aplauso de sus amigos.

Luego los invitamos por equipos, representar con diversos materiales un laberinto en sus mesas del aula de manera colectiva y con ayuda de un juguete de animalito realizará el desplazamiento que les ayudará a encontrar la salida. Se ponen de acuerdo cuáles serán sus

puntos de partida y donde se encontrará la salida. Luego con ayuda de su animalito expresaran y realizara el desplazamiento que hizo para llegar a la salida. Escuchamos sus y preguntamos.

Le entrega la hoja con el problema de Pepitomedias y Pepitamedias y les pide a los niños puedan ayudar a encontrar el camino que hará que los dos amigos se puedan estar nueva mente juntos, para ello primero realizaran el desplazamiento con sus dedos y luego utilizaran un lápiz. Después cada niño como ayuda a Pepitomedias a encontrarse con Pepitomedias.

**Cierre:**

En asamblea realizamos un recuento de lo aprendido: Socializamos nuestros dibujos...Luego responden a preguntas: ¿Qué hicimos el día hoy? ¿Cómo se han sentido?,¿A qué hemos jugado?, ¿fue fácil?, ¿Cuál era el problema de Pepitomedias?, ¿Crees que le hemos ayudado a resolver?, ¿Cómo?, ¿tuvieron alguna dificultad para encontrar la salida del laberinto? ¿Cómo lo solucionaron?, ¿será necesario saber las ubicaciones?, ¿Por qué? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy? etc. Los invitamos a que puedan expresarnos el desplazamiento que realizan a su casa.

**CUADERNO DE CAMPO**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Jugamos en el laberinto con Pepitomedias y Pepitamedias</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
<b>Desempeño</b>	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno
<b>Criterio de evaluación</b>	Orienta sus movimientos y acciones al desplazarse, expresando con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”

Nº	Nombres y apellidos	Descripción de la evidencia	Retroalimentación

**Actividad lúdica N°05: ¿Cuántos hay?**

Área/ Competencia	Desempeño	Criterio
<b>MATEMATICA</b> Resuelve problemas de cantidad..	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Expresa la cantidad de hasta 5 objetos, mediante la estrategia del conteo realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.

**Inicio:**

Presentamos a los títeres Paquita y Juanito, quienes realizan el siguiente diálogo “Hola Paquita, esta semana no pude jugar contigo, ¿Qué pasó?, Hola Juanito, lo que pasa estuvimos en celebración del aniversario de nuestro pueblo vimos las casas como se vestían de colores, hubo bailes, además vi personas hombres y mujeres que bailaban nuestra danza... Juanito “Qué lindooo...son muchas las personas como nosotros que asistieron a las fiesta. Paquita pregunta a los niños sí pudieron asistir alguna festividad?, Paquita comenta que se tomó muchas fotos y las ha traído una foto que tomé... Juanito “Cual es la cantidad de casas que has visto”, todas las personas viven allí en la en el pueblo o solo van cuando hay festividades?, ¿Qué cantidad de personas habian”... Paquita, observa la fotografía, se queda callada y se esconde...

Preguntamos: ¿Qué le pasa a Paquita?, ¿Por qué crees que Paquita no pude responder las preguntas de Juancito?, ¿Cuál será su problema?, ¿Qué tiene que saber Paquita para responder la pregunta?, ¿Cómo le podemos ayudar?, ¿Cómo podemos hacer para saber cuántos hay de cada uno?, ¿podemos contar a mujeres y nombres juntos? ¿de qué otras formas podemos contar? ¿Será importante contar?, ¿Cómo se cuenta?, ¿Para qué nos servirá saber contar?

Comunicamos el propósito de la actividad: Hoy descubriremos cuántas personas hombres y mujeres estaban en la Plaza de Pataz así como cuantas casitas había, mediante la estrategia del conteo.

**Desarrollo:**

Les pasamos un video corto de cómo es la isla, luego jugamos e imaginamos estar en la Plaza de Pataz y que somos pobladores, para ello les entregamos pañuelos de dos colores diferentes para que se coloquen los niños y niñas en el cuello. Sobre ello les preguntamos a los niños ¿Cuántos niños hay en nuestra aula? ¿Cuántas niñas hay en nuestra aula ¿Cómo podemos saber cuántas hay de cada color?, ¿Qué podemos hacer para descubrirlo? ¿habrá la misma cantidad de niños que de niñas Uros. Celebramos sus respuestas...se separan por color de pañuelo y contamos juntos, cuántos hay de cada sexo.

Nos agrupamos en parejas y bailamos un huayno de la sierra.

Nos agrupamos en equipo de trabajo y les entregamos gran cantidad de tapitas plásticas, bloques de madera, , jugamos a separarlas y a contar ¿cuántas se tiene por color por color? ¿Cuántas por tamaño? ¿cuántas se tienen por forma? Se acompaña a cada equipo de trabajo. realizando preguntas sobre cómo están realizando la estrategia del conteo: uno por uno ...en orden ...en cualquier orden. Celebramos y aplaudimos los logros que observamos en cada equipo.

¿Comentamos que hemos sacado varias copias de la foto que nos mostró Juancito y se los entregamos, ¿recuerdan el problema de Paquita? Observamos la hoja de trabajo y pedimos a los niños que describan las figuras que aparecen, ¿Cuántas mujeres/varones /casitas de la isla hay? ¿Por qué? Les pedimos a los niños que cuenten y realizan la hoja de trabajo.

**Cierre:**

En la asamblea realizamos un recuento de lo aprendido. ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Les gustó? ¿Qué hicimos? , ¿Cómo lo hicimos?, ¿Será importante lo que hemos aprendido?, ¿Para qué nos servirá, ¿Qué pasaría si no sabemos contar?, ¿Cuándo nos puede servir lo que hemos aprendido?, ¿En qué otras situaciones lo podemos

¿Contar? ¿chicos les gustaría viajar en la isla uros? ¿crees que será como lo hemos visto?¿ habrá más o menos casitas?

**CUADERNO DE CAMPO**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>¿Cuántos hay?</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve Problemas De Cantidad.
<b>Desempeño</b>	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo
<b>Criterio de evaluación</b>	Expresa la cantidad de hasta 5 objetos, mediante la estrategia del conteo realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.

N°	Nombres y apellidos	Descripción de la evidencia	Retroalimentación

**Actividad lúdica N°06: ¿Hacemos colecciones de los alimentos nutritivos y no nutritivos?**

Área/ Competencia	Desempeño	Criterio
<p><b>Matemática</b> <b>Resuelve problemas de cantidad.</b></p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas</p>	<p>Identifica y agrupa los alimentos nutritivos y no nutritivos, y hace comparaciones, expresando que alimentos le ayuda a crecer sano y fuerte.</p> <p>identifica y agrupa los alimentos nutritivos y no nutritivos, y hace comparaciones, expresando que alimentos le ayuda a crecer sano y fuerte.</p>

**Inicio:**

Se invita a los niños a sentarse en semicírculo, y a manera de sorpresa se presenta una bolsa mágica, que contendrá láminas de alimentos nutritivos y no nutritivos y se pregunta a los niños: ¿Qué habrá dentro de la bolsa? Y juntos mencionamos las palabras mágicas (habrá, cadabra, que el bolso se habrá), luego se invita a los niños a participar sacando cada una de las láminas y describan lo que observan: ¿Qué es lo que tienen? ¿Cómo es? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es? ¿Será nutritivo ese alimento que tienes? ¿Por qué? ¿Qué alimentos nutritivos conocen? ¿Qué alimentos no nutritivos conocen? ¿Todos los alimentos serán nutritivos? ¿Por qué?, se escucha cada una de sus respuestas de los niños. Y se pregunta ¿de qué tratará nuestra clase de hoy?

Mencionamos el propósito de la actividad hoy identificaremos los alimentos nutritivos y no nutritivos y comparamos que alimentos nos ayudan a crecer sanos y fuertes.

**Desarrollo:**

Proponemos a los niños/as jugar, “el rey manda” para ello cada uno de los niños/as tendrán su lamina con los alimentos nutritivos (verduras, frutas, menestras) y no nutritivos (dulces, chocolates y comida chatarra), para ello primero reconoceremos cuales son los alimentos nutritivos, se les da las indicaciones del juego: cuando escuchen el rey manda que se agrupen todos los niños/as que tienen las frutas, todos araran un solo grupo, así como para las verduras, comida chatarra, etc. Se empieza el juego recordándoles los acuerdos de aula. Después del juego se pregunta ¿Cuáles son los alimentos nutritivos y no nutritivos? Para ello se realiza un círculo de color verde donde irán los alimentos nutritivos y un círculo de color rojo donde irán los alimentos no nutritivos, y se invita a pegar en la pizarra donde corresponde las imágenes que tiene cada uno.

Se forma grupos donde se les entrega a cada uno grupo un papelote y un sobre con imágenes de alimentos nutritivos y no nutritivos, se les indica que identifiquen los alimentos y peguen en el círculo de color verde los alimentos nutritivos y en el círculo de color rojo los alimentos no nutritivos, luego exponen su trabajó en grupo mencionando que grupo de alimentos les ayuda a crecer sanos y fuertes.

**Cierre:**

¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?, ¿Qué trabajo hemos realizado?, ¿Qué agruparon?, ¿fue fácil o difícil? ¿Por qué?

**CUADERNO DE CAMPO**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>¿Hacemos colecciones de los alimentos nutritivos y no nutritivos?</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve Problemas De Cantidad.
<b>Desempeño</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas
<b>Criterio de evaluación</b>	Identifica y hace colecciones de los alimentos nutritivos y no nutritivos, y hace comparaciones, expresando que alimentos le ayuda a crecer sano y fuerte.

N°	Nombres y apellidos	Descripción de la evidencia	Retroalimentación

### Actividad lúdica N°07: Representamos cantidades haciendo uso de material concreto

Área/ Competencia	Desempeño	Criterio
<b>MATEMÁTICA</b> Resuelve Problemas De Cantidad.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Representa en material concreto, una colección de objetos según su criterio perceptual

#### Inicio:

Presentamos a los mamá y papá conejo y les presentan la siguiente situación: Se están alistando para ir al cumpleaños de la tía Tita, están muy cambiaditos, pero se han dado cuenta que no tienen regalos han decidido hacer una lista de lo que más le gusta y poderse lo obsequiar, pero no saben contar. Entonces les proponemos ayudar a mamá coneja con la lista de regalos.

Declaramos el propósito de la sesión: “Representamos cantidades haciendo uso de material concreto”

#### Desarrollo:

Invitamos a los niños a salir del aula, nos agrupamos en equipos de tres niños y le damos la siguiente indicación. Cada equipo recibirá tarjetas donde dibujarán lo que le gusta a la tía Tita, luego juntaremos los dibujos y juntos contaremos para saber cuántas cosas comprará mamá coneja.

Para llevar a cabo el conteo nos ayudaremos de chapitas y otros materiales diversos que estarán ubicadas en el piso.

Repartiremos un papelote donde estará una tabla de doble entrada donde realizaremos el conteo. Finalmente le diremos a mamá coneja la cantidad de objetos que deberá comprar de cada cosa.

**Cierre:**

En asamblea realizamos un recuento de lo aprendido: Socializamos nuestros dibujos...Luego responden a preguntas: ¿Qué hicimos el día hoy? ¿Cómo se han sentido?

**CUADERNO DE CAMPO**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Representamos cantidades haciendo uso de material concreto</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve Problemas De Cantidad.
<b>Desempeño</b>	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo
<b>Criterio de evaluación</b>	Expresa la cantidad de hasta 5 objetos, mediante la estrategia del conteo realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.

<b>N°</b>	<b>Nombres y apellidos</b>	<b>Descripción de la evidencia</b>	<b>Retroalimentación</b>

**Actividad lúdica N°08: Jugamos a agrupar**

Área/ Competencia	Desempeño	Criterio
<b>MATEMATICA</b> Resuelve Problemas De Cantidad.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.	Agrupar objeto de su aula según el color, la forma o uso. Además explica el criterio que uso.

**Inicio:**

Planteamos la siguiente situación camino al jardín se me acercaron unos niños que fueron mis alumnetos el año pasado y me obsequiaron muchas cosas para que se los traiga y los pueda colocar en los sectores del aula, pero como eran muy pesados los he dejado con la Sra. Martha en la entrada. Pero espérenme un ratito aquí que iré a traerlas. Miren niños aquí está la caja con las cosas que me obsequiaron y pero me he dado cuenta que las cosas se han mezclado, ahora ya no se ¿Qué cosa va en cada sector? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo podemos resolver este problema? ¿Cómo podemos ordenar s materiales? ¿Cómo los colocamos? Vamos registrando las respuestas de los niños en la pizarra. Comunicamos el propósito de la sesión: ¿Jugaremos a agrupar los materiales de la caja?

**Desarrollo:**

Nos sentamos en semicírculo y sacamos todos los materiales de la caja ubicándolos en el piso (pañuelos, cajas, ollitas, bloque, rompecabezas, lentes, etc.)

Dejamos que los niños agrupen según el criterio de su elección, en seguida escuchamos sus aportes haciendo énfasis en el criterio de su clasificación.

Les mostramos una tabla donde estará el nombre de cada sector y los objetos (en dibujo) de lo que podemos colocar en cada uno, explicándoles el criterio de cada uno.

Finalmente, los niños ubican los objetos en los sectores correspondientes.

**Cierre:**

En asamblea realizamos un recuento de lo aprendido: Socializamos lo que hicimos.

Respondemos a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día hoy? ¿Cómo se han sentido?.

**CUADERNO DE CAMPO**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Jugamos a agrupar</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve Problemas De Cantidad.
<b>Desempeño</b>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas.</p>
<b>Criterio de evaluación</b>	Agrupar objeto de su aula según el color, la forma o uso. Además explica el criterio que uso..

<b>N°</b>	<b>Nombres y apellidos</b>	<b>Descripción de la evidencia</b>	<b>Retroalimentación</b>

<b>Actividad lúdica N°09: ¿Cuántos se quedaron en casa hoy?</b>		
<b>Área/ Competencia</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>
<b>MATEMATICA</b> Resuelve problemas de cantidad.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupar objetos de su entorno y expresa la cantidad de hasta 3 objetos, usando estrategias como el conteo
<p><b>Inicio:</b> Les comentaré que la docente del aula me ha entregado una lista de niños, pero observas que hay sillas que están desocupadas pregunto: ¿Por qué están vacías esas sillas? ¿Qué puedo hacer para saber cuántos faltan?</p> <p><b>Desarrollo:</b> Luego mostramos el cartel de asistencia y revisamos el registro de cada uno de los niños y niñas Les pedimos que observen las fotografías que no están en el cartel de asistencia ¿Observamos y luego colocamos las fotos de los niños que han venido en un cartel aparte, y las fotos de los niños y niñas que no han venido en otro cartel, las agrupamos y les preguntamos ¿Dónde habrá muchos niños? ¿Dónde habrá pocos niños? Luego observamos el cartel donde están los niños que no han venido y les preguntamos ¿Cuántos niños se habrán quedado en casa hoy? Escuchamos sus ideas. Luego contamos las fotografías y les decimos la cantidad que hay. Desarrollan una hoja de aplicación donde encierran las imágenes de niños y niñas</p> <p><b>Cierre:</b> Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó? ¿Dónde había muchos niños y niñas? ¿Dónde había pocos niños y niñas?</p>		

## CUADERNO DE CAMPO

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>¿Cuántos se quedaron en casa hoy?</b>
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve Problemas De Cantidad.
<b>Desempeño</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos
<b>Criterio de evaluación</b>	Agrupar objetos de su entorno y expresa la cantidad de hasta 3 objetos, usando estrategias como el conteo

N°	Nombres y apellidos	Descripción de la evidencia	Retroalimentación

Actividad lúdica N°10: Construyo y ordeno		
Área/ Competencia	Desempeño	Criterio
<b>MATEMATICA</b> Resuelve problemas de cantidad.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos	Relaciona, compara y agrupa los objetos de su entorno según sus características al jugar en el sector de construcción
<p><b>Inicio:</b> Colocamos una música y jugamos a agruparnos primero niños y niñas, luego los niños que usen zapatillas, luego las niñas que tienen cabello largo, etc. Les proponemos realizar un juego donde los niños y niñas recolectaran en un recipiente materiales de construcción como bloques y materiales de reúso previamente distribuidos (desordenados) en el aula, les preguntamos ¿Qué pasó con los materiales? Escuchamos sus respuestas, les preguntamos ¿Por qué los materiales están en el suelo? ¿Dónde deberían estar? ¿Qué podemos hacer? Escuchamos sus propuestas</p> <p><b>Desarrollo:</b>  Mostramos recipientes con la imagen de los diversos materiales, podemos utilizar fotografías de los diferentes tipos de material, y los invitamos a colocar donde va cada material. Los niños los agrupan y ordenan según sus criterios. Formulamos algunas preguntas como ¿Por qué colocaste este objeto aquí? ¿Qué pasa si coloco uno diferente? ¿Qué podemos construir con estos materiales? ¿Dónde hay muchos? ¿Dónde hay pocos? Los invitamos a jugar a construir en grupo. Mencionan que construyeron y cómo lo hicieron. Luego les pedimos que los vuelvan a colocar en los recipientes correspondientes. Luego les proponemos agruparlos por color, cuando finalicen, les preguntamos y ahora ¿En qué parte del aula podremos colocar los recipientes? ¿Qué nombre ponemos a ese sector? Les brindamos algunas propuestas como “me gusta construir” Escuchamos sus ideas.</p> <p><b>Cierre:</b> Desarrollan una hoja aplicación donde pintan de cada color las agrupaciones. Dialogamos sobre la actividad con las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó? ¿Cómo lo hicimos? Les proponemos ordenar los materiales de construcción que tengan en casa.</p>		

## CUADERNO DE CAMPO

<b>Nombre de la actividad</b>	¿Cómo está el día hoy?
<b>Área</b>	Matemáticas
<b>Competencia</b>	Resuelve Problemas De Cantidad.
<b>Desempeño</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos
<b>Criterio de evaluación</b>	Relaciona, compara y agrupa los objetos de su entorno según sus características al jugar en el sector de construcción

N°	Nombres y apellidos	Descripción de la evidencia	Retroalimentación

## Anexo 7 :REPOSITORIO INSTITUCIONAL



# REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

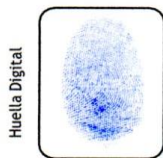
1. Información del Autor			
VÁSQUEZ TORRES JENNISE KARINA		47574123	Kjennise21@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría* <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<b>ACTIVIDADES LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°80477, PATAZ;2024</b>			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>3</sup> (Info:eu-repo/semantics/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>4</sup> (Info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)	
(*) 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 <sup>5</sup>

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. <sup>6</sup>



Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	04	09	2024

#### Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art 8, inciso 8.2
- Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en 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.
- 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° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Números 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es 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.
- Según el inciso 12.2 del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

## Anexo 8: REPORTE DE SIMILITUD

### ACTIVIDADES LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°80477, PATAZ;2024

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>28%</b>	<b>27%</b>	<b>%</b>	<b>10%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>11%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>4</b>	<b>publicaciones.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to uncedu</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>46.210.197.104.bc.googleusercontent.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

11	<a href="http://repositorio.unapiquitos.edu.pe">repositorio.unapiquitos.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.pucesa.edu.ec">repositorio.pucesa.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
18	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://ispa.edu.pe:8080">ispa.edu.pe:8080</a> Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Centro Europeo de Postgrado - CEUPE	<1 %
21	<a href="http://repositorio.unini.edu.mx">repositorio.unini.edu.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://www.spn.org.gt">www.spn.org.gt</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://digibug.ugr.es">digibug.ugr.es</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://dspace.ucuenca.edu.ec">dspace.ucuenca.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %

---

26 [repositorio.undac.edu.pe](http://repositorio.undac.edu.pe) <1 %  
Fuente de Internet

---

27 [www2.trainingvillage.gr](http://www2.trainingvillage.gr) <1 %  
Fuente de Internet

---

---

Excluir citas      Apagado      Excluir coincidencias < 10 words  
Excluir bibliografía      Activo