

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños
de 5 años, Institución Educativa N° 515, Súcota, 2021**

Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial

Autor:

Carrasco Gordillo, Rosa

Asesor(a)-Código

Ever Rojas Huamán

0000-0002-2914-2104

CAJAMARCA – PERÚ

2023

Índice general

| | |
|---------------------------------|------|
| Índice general..... | ii |
| Índice de tablas | iii |
| Índice de figuras..... | iv |
| Palabras clave: | v |
| Constancia de originalidad..... | vi |
| Título..... | vii |
| Resumen..... | viii |
| Introducción..... | 1 |
| Metodología..... | 27 |
| Análisis y discusión | 36 |
| Conclusiones | 39 |
| Recomendaciones | 39 |
| Referencias bibliográficas..... | 41 |
| Anexos | 48 |

Índice de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Operacionalización de variables | 21 |
| Tabla 2 <i>Población de estudio, IEI N° 515, Sócota.</i> | 28 |
| Tabla 3 <i>Muestra de estudio, IEI N° 515, Sócota.</i> | 28 |
| Tabla 4 Nivel de aprendizaje de figuras geométricas en alumnos de 5 años, I.E.I. N° 515, antes de la aplicación de juegos didácticos..... | 31 |
| Tabla 5 Nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, después de emplear los Juegos Didácticos..... | 32 |
| Tabla 6 Comparación del Pre test y post test | 33 |
| Tabla 7 Prueba de normalidad de los datos | 34 |
| Tabla 8 Prueba de Wilcoxon para muestra relacionadas | 34 |
| Tabla 9 Base de datos del pre test..... | 65 |
| Tabla 10 Base de datos del post test | 66 |

Índice de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, antes de la adecuación de juegos didácticos. | 31 |
| Figura 2 Nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, después de la aplicación de los Juegos Didácticos. | 32 |

Palabras clave:

| | |
|--------------|---|
| Tema: | Juegos didácticos, aprendizaje de figuras geométricas |
| Especialidad | Educación |

Key words:

| | |
|-----------|--|
| Theme: | Didactic games, learning geometric figures |
| Specialty | Education. |

Línea de investigación

| | |
|------------------------|--|
| Línea de Investigación | Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje |
| Área | Ciencias sociales |
| Sub área | Ciencias de la Educación |
| Disciplina | Educación General |

Fuente: Resolución de Consejo Universitario N° 4201 – 2019-USP/CU.

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 **"Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, Institución Educativa N° 515 , Sócata, 2021"** del (a) estudiante: **Rosa Carrasco Gordillo**, identificado(a) con **Código N° 1116102056**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 22%, 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, 27 de Junio de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



TÍTULO

Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, Institución Educativa N° 515, Sócota, 2021

Didactic games for learning geometric figures in 5-year-old children, Educational Institution N° 515, Sócota, 2021

Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad determinar en qué medida, los juegos didácticos mejoran el nivel de aprendizaje de figuras geométricas, en los estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota. El tipo de investigación es aplicada, en la metodología se emplea el enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental, considerándose una muestra de estudio elegida por conveniencia, constituida por 16 estudiantes de 5 años de edad. Se tomó en cuenta un solo grupo de estudio, que fue sometido a una evaluación de pre-test y pos-test, utilizando para ello fichas de observación validadas previamente con juicio de expertos. Concluyendo que los juegos didácticos han mejorado el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en los estudiantes de 5 años, estando en un nivel de inicio de 69%, pasando a 85% en un nivel satisfactorio. Asimismo, la hipótesis fue contrastada por medio de la estadística descriptiva respectivamente, de la estadística inferencial, teniendo en cuenta la naturaleza de la variable dependiente. En sus resultados con un valor menor a 0.05 con el estadístico de prueba no paramétrica Wilcoxon, se deduce que los juegos didácticos aumentan de manera significativa el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, 2021.

Abstract

The purpose of this research is to determine to what extent didactic games, applied as a strategy, favor the level of learning of geometric figures in 5-year-old students, I.E.I. No. 515, Socota. The methodology uses a quantitative approach, with a pre-experimental design, considering a study sample chosen for convenience, consisting of 16 5-year-old students. A single study group was taken into account, which was subjected to a pre-test and post-test evaluation, using observation sheets previously validated with expert judgment. Likewise, the hypothesis was tested through descriptive statistics respectively, inferential statistics, taking into account the nature of the dependent variable. In its results with a value less than 0.05 with the non-parametric Wilcoxon test statistic, it is deduced that educational games significantly increase the level of learning of geometric figures in 5-year-old students, I.E.I. N° 515, Sócota, 2021%.

Introducción

En la presente investigación se exponen los antecedentes internacionales, en el cual se ha considerado a Vallejo (2019) quien, en su estudio, tuvo como finalidad presentar un diseño de un videojuego que ayude a identificar a los alumnos los movimientos que ejerce una figura en el espacio con respecto a una ubicación (traslación o rotación). En cuanto a la metodología fue de tipo propositiva, asimismo la investigación se dividió en tres etapas para presentar la proposición en el aula, la primera etapa fue la planificación de las actividades, la segunda fue la adaptación y administración de las tareas en el aula y la tercera etapa fue la puesta en práctica de lo aprendido y análisis de estas actividades e instrumentos. En sus conclusiones menciona que la ejecución de las actividades y el juego como material de apoyo pedagógico dejaron ver como estos recursos realmente estimulan atrayendo consigo la atención de los alumnos tomando esto con mucho entretenimiento por tratarse de videojuegos en los que el estudio de conceptos geométricos sobre la rotación y traslación es pertinente en el aula y son capaces de algunos cambios a las que haya a lugar.

También, Encalada (2019) en su investigación, dispuso elaborar un manual de acciones lúdicas como estrategia que permitan el crecimiento de aprendizaje de las nociones básicas en los niños de nivel inicial de la comunidad de Vendeleche, su metodología fue de enfoque mixto, para el cual también se diseñó una propuesta. En sus resultados realizó estrategias acorde a las necesidades de los niños del nivel inicial, para lo cual emplearon materiales de reciclaje y otros propios del lugar. En sus conclusiones menciona que es de total consideración tener a la mano una propuesta con un método similar a la presentada para motivar a los alumnos a los diferentes aprendizajes mediante estas estrategias lúdicas.

Martínez y Sotos (2020) en su investigación tuvo a bien justificar e impulsar el uso del juego en las aulas de Educación Infantil como recurso didáctico para el aprendizaje de conceptos matemáticos y, en particular, de las figuras y cuerpos geométricos básicos, empleando la metodología didáctica del juego. En sus resultados presenta las actividades lúdica que contuvieron de introducción, de desarrollo, de motivación y de evaluación, para garantizar el aprendizaje de los contenidos propuestos, asimismo, el juego y las matemáticas están muy relacionados y trabajarlos de manera conjunta, en edades tempranas, les permite aprender de manera rápida, amena, divertida y sin cansarse, finalmente se concluye que el juego es una técnica eficaz para aprender conceptos matemáticos.

Novo (2021) en su investigación tuvo como finalidad el disfrutar de la matemática a través de los juegos y materiales manipulativos en la educación de los infantes, para ello presentó una propuesta llamada “haciendo matemáticas” para que los niños pierdan el miedo por las matemáticas y los docentes transmitan el gusto por descubrir tal asignatura, la aplicación de estas estrategias permite que el docente actúe principalmente en el aprendizaje de los niños, experimentando y a la vez enseñando de manera divertida, lo cual es propio de la edad, en su muestra consideró 24 alumnos. Asimismo, en los resultados presenta la propuesta aplicada a los alumnos, para cada grupo de alumnos que fueron de 6, se les proporcionó esquemas de trabajo para que el niño desarrolle su pensamiento lógico, imaginen, descubran e intuyan, finalmente concluye que mediante evaluaciones se ha evidenciado que los niños han aprendido y perdido el miedo por esta asignatura.

Vera (2021) en su investigación tuvo como fin exponer la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de Matemática en nivel inicial, el estudio tuvo un enfoque cualitativo, dónde se revisa la bibliografía, por lo tanto, se demuestran aspectos positivos en cuanto a lo emocional y cognitivo en los

procesos de aprendizaje, los niños desde pequeños, de manera informal, realizan en sus juegos numerosas actividades de índole matemático, además se evidencia que el juego como herramienta, potencia el aprendizaje de la matemática en nivel inicial, por lo que en la presente describiremos la influencia del juego como herramienta para la adquisición de conocimientos matemáticos, desde el campo de la geometría, , y relacionaremos el desarrollo espacial con la aplicación de juegos educativos en nivel inicial

Por su parte, Cevallos (2022) tuvo como objetivo diagnosticar el efecto del programa de actividades lúdicas para la enseñanza de nociones geométricas en niños de cinco años de un establecimiento educativo, Salitre-Ecuador, el enfoque del estudio fue cuantitativo, de diseño experimental, con un nivel explicativo, en el cual empleó una muestra de 14 niños tomados como grupo control y 12 niños como grupo de experimento. Para las actividades lúdicas se aplicó un programa de intervención y para el aprendizaje de nociones geométricas una lista de cotejo 27 interrogantes con una respuesta dicotómica. En sus resultados se mostró que en la alternante y su extencion el proyecto ejecutado sostuvo un efecto propicio, y ello le permitió concluir que efectivamente el proyecto contribuyo de manera significativa ($Sig = ,000$) en el estudio de nociones geométricas en niños de cinco años de un establecimiento educativo.

Anchundia (2022) en su investigación tuvo a bien diseñar una propuesta de actividades didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático mediante rincones lúdicos en niños de nivel inicial, la metodología tuvo un enfoque mixto, con una muestra de 14 niños, 3 docentes y 14 padres de familia, en sus resultados se obtuvo que hay estudiantes con destresas que se encuentran en nivel inicio de las relaciones lógico matemático, para ello presentan una propuesta de 6 actividades didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños, asimismo llega a la conclusión que dicha propuesta cumple con el

proceso de validación, por lo tanto se califica como adecuada para ser empleada en los niños para su contribución en la innovación infantil.

Asimismo, a nivel nacional se presentan los estudios de, Chinchay (2020) en su análisis tuvo como finalidad determinar si los juegos en sectores aumentan la competencia numérica en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1542 “Capullitos de Amor”. Distrito de Chimbote. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, con un diseño cuasiexperimental, teniendo una muestra de 20 estudiantes, tomando a 10 como equipo experimental y a 10 como equipo control. En sus resultados se halló que, el nivel del logro fue insuficiente en un inicio, sin embargo con la aplicación del cuestionario los resultados que se obtuvieron fueron muy buenos para la mayor parte de los niños en lo que respecta a la competencia numérica. Finalmente concluye que los juegos en sectores empleando estas formas geométricas tienen un efecto positivo en los niños de cinco años de dicha institución.

Vasquez (2021) en su investigación, tuvo a bien determinar como influye los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemáticas en niños de 4 años de una I.E. de Tocache, en la metodología que utilizó fue de tipo cuantitativa con un nivel descriptivo de diseño correlacional, la población fue de 44 estudiantes y su muestra correspondiente fue de 24 estudiantes, en sus resultados, el nivel en los juegos didácticos fue logro previsto con 50%, en cuanto al aprendizaje en el área de matemáticas también tuvo un nivel de logro previsto con 58%. Asimismo con los resultados se permitió concluir que, los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de 4 años.

Por su parte, Gamboa (2022) en su investigación tuvo a bien la demostración del juego como influyente en el avance de las nociones lógicas en los niños de cinco años de una institución en Apurímac. La metodología empleada fue cuantitativa de tipo aplicada con un diseño pre experimental, haciendo uso de

una ficha de observación para evaluar a los infantes. En sus resultados, demostró que, la medida del aprendizaje del área de matemática aumento de 37.33 antes de, a 46.67 después de, teniendo, además, en el post test una pequeña desviación estándar (de 6.34 a 4.50), indicando que los resultados eran más iguales. Igualmente, la cantidad de estudiantes que se situaban en el nivel “Excelente” aumento, pasando de 11.11% (pre test) a 44.44% (post test). Finalmente, se concluyó que las distintas medias en el pre test y postes eran significativas, (prueba de Wilcoxon: $Z = -2.67$, sig. = $0.008 < 0.05$), rechazándose así la hipótesis nula.

Omonte (2022) en su investigación tuvo a bien determinar que los juegos matemáticos como estrategia desarrolla el aprendizaje de formas y figuras en los en los niños de 4 años en una I.E. de Chimbote, la metodología tuvo un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, con un diseño pre experimental, se contó con una muestra de 20 estudiantes. En sus resultados presentó que en la dimensión formas y figuras en el pre test los niveles fueron bajo, medio y alto con 70%, 20% y 10% respectivamente, en lo que respecta a post test los niveles fueron inicio, medio y alto, con 0%, 10% y 90% respectivamente, con estos resultados permitió al autor concluir que, los juegos matemáticos bien organizados en actividades de planificación elaboración y ejecución, desarrollan de manera significativa el aprendizaje de formas y figuras en los niños de 4 años.

Montero (2022) en su investigación tuvo a bien determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años. La metodología empleada tuvo un diseño pre experimental y el enfoque cuantitativo, la muestra fue de 16 niños. En sus resultados del pre test se encontró en un nivel de proceso con 50%, y en el post test el porcentaje de nivel logrado fue de 63.05%, comparando los resultados de ambas pruebas con la U de Mann-Whitney un p valor del 0,006 ($p < 0,005$), lo cual demuestra la significancia entre ambas evaluaciones. Por ello, se rechaza la

hipótesis nula, y se concluye que después de la aplicación de dicho programa, mejoro significativamente el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de la I.E. en el Frontón Alto, Virú 2018.

Huamán y Flores (2023) en su investigación tuvo a bien determinar cómo influye el material concreto en el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de 5 años de un I.E. de Chorrillos, la metodología fue descriptiva, no experimental, para una población de 140 estudiantes y una muestra de 80 de diferentes secciones; en cuanto a sus resultados logró evidenciar que la variable material concreto se encuentra en un nivel muy bueno, con 67%, por mejorar un 20% y en la variable aprendizaje de matemáticas, un 67,5% en nivel logrado y 20% en inicio, con ello determinó que influye el material concreto en el aprendizaje de las matemáticas. Finalmente concluye que el material concreto es importante y fundamental en el aprendizaje de los estudiantes ya que permite que estos mejoren sus habilidades en dicha área.

Asi también, Fernández (2019) en su investigación, tuvo como objetivo determinar los efectos que optiene la aplicación del juego del Tangram en el desarrollo de las capacidades geométricas en el área de matemática, en estudiantes de cinco años de edad de la institución educativa de la provincia de Cutervo. La metodología que empleó fue de tipo cuantitativa de diseño cuasi experimental, tomando un modelo de 20 estudiantes 10 en el sector experimental y 10 en el sector control. en sus resultados se presentó que el promedio del nivel de las aptitudes de los niños antes de la aplicación del juego fue de 11 puntos, posterior a la aplicación del juego los resultados fueron de 17,5 puntos, lo que lleva a concluir que existe un aumento de las capacidades geométricas demostrando que el juego del tangram es el que produce dicho efecto en los alumnos de cinco años de edad.

Con respecto a nivel local, se ha considerado un estudio realizado en el departamento de Cajamarca, debido a que en la localidad de Súcota no se evidenciaron trabajos de investigación similares.

Malca (2018) en su investigación tuvo a bien determinar si la aplicación del programa basado en los juegos didácticos mejoró el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de edad del nivel inicial, de una I.E. de San Miguel, Cajamarca, en cuanto a la metodología utilizada fue de tipo explicativa, de diseño pre-experimental, con una población de 11 infantes. En sus resultados, se obtuvo que además el nivel de aprendizaje de matemáticas en los niños fue bajo y medio, después de la aplicación se obtuvieron niveles medio y alto, asimismo, una diferencia pedagógica de 11.96 puntos lo que determinó el aprendizaje en las matemáticas, de los niños, asimismo a través de la prueba *t* de student donde la *t* calculada fue tuvo mayor puntaje 9.79, que la *t* tabulada que fue de 1.81, por ello se rechaza la hipótesis nula, logrando determinar que el programa tiene un efecto en positivo.

En la fundamentación teórica, se presentan las principales teorías acerca del juego, en el cual se menciona a la teoría del juego como adelanto social, expuesta por el psicólogo y filósofo Groos en el año 1902, quien fue el primero en dar importancia al rol que cumple el juego como fenómeno del pensamiento. El juego es un anticipo a los ejercicios o funciones de una vida adulta, este prepara al niño para el desarrollo de actividades en dicha etapa. El autor en mención es conocido por ser el primero en preguntarse acerca del porqué de las diferentes formas de juego y el desenlace que origina en la etapa infantil (Vásquez, 2018).

También se presenta la teoría de Piaget, el cual menciona que el juego es parte del entendimiento del niño, debido a su representación de sus funciones en cada etapa evolutiva. Lo que condiciona el desarrollo del juego son las competencias motrices, de razonamiento y simbólicas como parte importante del

desarrollo de la persona. En ese sentido el autor asocia las fases de evolución del razonamiento del ser humano, el juego como una simple actividad, el juego simbólico y el juego con reglas (Vásquez, 2018).

El tema principal de su investigación es “una inteligencia”, la cual toma diferentes formas en el transcurso del desarrollo de la persona. Piaget muestra una teoría que se desarrolla por etapas, las etapas suponen la estabilidad y armonía de las funciones motrices en relación a un definido nivel de desarrollo. Asimismo, también hay interrupciones, no obstante, en el pase de una etapa a otra, hay elementos que se incorporan de la etapa anterior (Vásquez, 2018).

Otra teoría a presentar es la de Vygotsky, quien hace mención que el juego nace de una necesidad de tener contacto con lo que nos rodea. Este autor prescribe la existencia de dos líneas de cambio progresivo que se unen en la persona, una cercana más a la biología y la otra a lo sociocultural. Se ocupa principalmente del juego simbólico y menciona que los pequeños en su imaginación cambian algunos objetos dándole un significado diferente. El juego ayuda al desarrollo de funciones, lo cual emplearán en el trascurso de su vida (Vásquez, 2018).

Por su parte, Silva (2016) afirma que los juegos que juegan los niños escolares en diferentes lugares reflejan sus preferencias o necesidades, que podrían ser influenciadas por su nivel de desarrollo, el tipo de juego, el género o el entorno que los rodea.

En cuanto a las características del juego, López (2023) define el juego como una actividad que crea un orden propio y absoluto, bajo reglas que establecen cómo hacer las cosas y los límites de todo lo que tiene sentido. También el Ministerio Nacional de Educación (2020), afirma que el juego es una actividad espontánea, libre y placentera donde los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocer y descubrir su entorno. Con ella, pueden comunicar su

realidad interna, representarla y crearla de acuerdo con sus propias necesidades e intereses.

Por otro lado, Villalobos (2023) define el juego como una actividad necesaria para los seres humanos y de gran importancia en la esfera social, ya que permite practicar ciertas conductas sociales. Además, es una herramienta útil para desarrollar habilidades intelectuales, motoras o emocionales. En ello Pérez (2021) afirma que El juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de una manera significativa porque influye en su desarrollo y crecimiento saludable. Nuestros más pequeños aprenden a planificar, organizar, relacionarse y controlar sus emociones jugando. Además, los ayuda con el lenguaje, el desarrollo de diversas destrezas e incluso pueden superar el estrés jugando.

Entonces se puede concluir que: esta actividad es libre, el juego transmite imaginación, el juego aporta una actividad de alegría, el juego tiene tiempo y espacio.

Por otro lado, se expone acerca de los conceptos previos de los juegos didácticos, el cual es el criterio de educación que se dispone para provocar el conocimiento de una forma lúdica y formativa. El objetivo es que el infante fomente sus habilidades cognitivas y sociales (Europa School, 2019).

Es de mucha importancia los juegos didácticos, debido a que se considera una ocupación seria por el niño y el valor que tiene para fomentar la imaginación y desarrollar procesos cognitivos incentivar en el desarrollo de sus facultades cognoscitivas, explicándose mejor que el juego juega un papel muy importante en la formación del niño, debido a que permite la perfección de la actividad motriz, la pinza fina y pinza gruesa , también las sensaciones, y permite dar pase a otras experiencias en la percepción de la realidad (Acosta, 2013).

Concluyendo con esto, el soporte biológico está basado en la igualdad de la energía que debe vivir en el organismo, el juego hace que el niño se vaya preparando para su desarrollo físico y neuromotor, así mismo sirve como impulso para su crecimiento y avance físico, proporcionándole los instrumentos necesarios para enfrentar al mundo.

En el fundamento social, desde su aparición en la tierra, la persona es por naturaleza gregario, tiende a vivir colectivamente y se relaciona para aportar y unir fuerzas en la investigación y realización de sus necesidades vitales. La calidad del ser humano, tiene como base principal la obligación de supervivencia, debido a que si este no viviera en una colectividad se agota y muere, este es el principio más antiguo de la calidad social del ser humano (Acosta, 2013).

Por su parte American Academic of pediatrics (2019) afirma en lugar de depender únicamente de factores externos como las calificaciones, el aprendizaje se estimula mejor utilizando los instintos naturales del niño para jugar. Los niños adquieren habilidades del Siglo XXI a medida que participan activamente en el mundo y lo descubren con alegría. Los niños se mantienen constantes en su medio sociocultural, es en donde desarrollan su aprendizaje y lo hacen a través del juego, lo que es producido en la interrelación y la conexión con los otros niños para formar ambientes divertidos que logren un aprendizaje o la obtención de los saberes en su socialización con el mundo que los rodea (Pérez, 2021).

El fundamento mental, este está incluido en los fundamentos psicológicos, no obstante, el fundamento cognitivo engloba únicamente el desarrollo y la carencia para lograr el pensamiento intelectual, el idioma, la inteligencia, la síntesis, el análisis, la capacidad crítica, la comprensión, la inferencia, la conclusión, entre otros, es decir en todo el proceso mental superior (American Academic of pediatrics, 2019).

Por otro lado, entre las principales teorías del aprendizaje, se presenta a la teoría conductista, teniendo a Watson como padre de esta teoría, la cual hace referencia al comportamiento humano, basado en el comportamiento observable, que se regula con esfuerzos, correcciones y condicionamientos para tener una buena respuesta. En esta teoría el docente es expositivo, mientras que el alumno toma el rol de receptor. Así también para llegar a un nivel investigativo, la educación no debe encargarse de la conciencia sino del comportamiento (Zetina, Nieto, & Esquivel, 2021).

La teoría cognitiva, es el estudio de la imagen mental que conforman el desarrollo cognitivo que incluyen la memoria, la atención, la percepción, el pensamiento, el lenguaje y la inteligencia. Esta teoría no solo transmite sabiduría sino un aprendizaje lógico con soluciones a los problemas y también la creación de habilidades intelectuales, el principal precursor de esta teoría es Piaget. Los conocimientos se introducen a la persona como un reto que origina la construcción de estrategias para la disolución de algún problema y a la vez transmitiendo soluciones a nuevos problemas de rasgos semejantes, pero en entornos diferentes (Zetina, Nieto, & Esquivel, 2021).

Por otro lado, la teoría sociocultural, tiene como predecesor a Vygotsky, esta teoría está orientada en la zona de desarrollo próximo, en otras palabras, si el niño es un apoyo en esa etapa, lo será cuando sea adulto. En ello el autor expresa que, cual el infante aprende a leer y escribir en su colegio, asume una práctica social. El niño es considerado como un ser activo en su fase de aprendizaje, debido a que solo construye su conocimiento a través de sus relaciones que tiene con las personas que le rodean. Para esta teoría el vínculo que existe entre elemento y objeto es la dimensión por la cual el sujeto aprende (Zetina, Nieto, & Esquivel, 2021).

La teoría constructivista, tiene como principal precursor a Jean Piaget, a la cual se le atribuyen fases. La teoría en mención asegura que la educación debe ayudar al desarrollo sensomotriz del estudiante, mediante la promoción de su independencia, su más importante fin es formar sujetos que tengan la capacidad de realizar nuevas cosas, que sean inventores, que imaginen, que exploren. El alumno no restringe a imitar el conocimiento, sino que lo elabora con sus propios recursos, consecuentemente se cambia el papel del docente que pasa de distribuir sabiduría, a ser un orientador en dicho proceso (Zetina, Nieto, & Esquivel, 2021).

En cuanto a la teoría humanista, tuvo como padre a Maslow, su idea se basa en que los estudiantes son distintos, apegándose a la educación como ayuda para que tomen la decisión de lo que son o desean alcázar. Los alumnos no son únicamente seres que participan intelectualmente en las lecciones, estos poseen valores, cariño e intereses, tienen iniciativas, necesidades y potencialidad para desarrollar actividades y dar solución a los problemas de manera creativa (Zetina, Nieto, & Esquivel, 2021).

En el antiguo Egipto, en donde se desarrolló más la geometría y en seguida los historiadores griegos aprendieron de estos; no obstante, en la actualidad solo quedaron las fórmulas principales de la geometría, y el uso de campos puesto que anteriormente estas se daban uso para medir y reestructurar las parcelas cuando estas se inundaban. Se cuenta con la existencia de dos papiros sumamente esenciales, se llaman Moscú y Ahmes, en el cual se hallan los cálculos matemáticos de campos y volumen, se considera también a Tales de Mileto, Pitágoras y Euclides como los que transportaron la geometría de Egipto a Grecia (Emel, 2013).

En cuanto al aprendizaje el MINEDU (Ministerio de Educación) es un conjunto de actividades que obligan a los estudiantes a lidiar con una situación, desafío o problema complejo, Los maestros planean intencionalmente la

experiencia de aprendizaje, pero los estudiantes también pueden plantear actividades de manera autónoma. Y para ser consideradas auténticas, deben referirse directamente a situaciones reales o simuladas y, si es posible, ocurrir en ellas (Ministerio de Educación del Perú, 2023).

La experiencia de aprendizaje es una actividad centrada en el aprendizaje y el participante que se relaciona con situaciones de desempeño basadas en la experiencia y la construcción del conocimiento. Ofrece una orientación para comenzar el ciclo que parte de la experiencia y una secuencia cíclica de acciones que el participante puede elegir (Ministerio de Educación del Perú, 2023).

En consecuencia, también se puede mencionar los objetos empleados para la educación como lo son los textos, las láminas, videos, maquetas, figuras geométricas, entre otros. Entre ellas se hace hincapié en las figuras geométricas las cuales son conocidas por ser un material de apoyo para las matemáticas. Su uso, en el transcurso de aprendizaje de las matemáticas, atribuye un beneficio generando aprendizaje, además del progreso de las habilidades motrices, cognitivas y sociales en la solución de los conflictos, por ello su aplicación enriquece este proceso, también el uso en las aulas trasmite una relación directa entre el educador y el educando, haciendo más fácil el aprendizaje (Tello, 2019).

Para el aprendizaje de figuras geométricas en niños se sugiere la realización de diversas actividades creativas para su enseñanza, en cuanto a las actividades que se realizan son para construir, explorar y descubrir con el uso de distintos materiales y mediante actividades lúdicas. El conocer estas figuras geométricas, les permite establecer relaciones con su entorno, además es esencial que los niños aprendan estas habilidades lógico matemáticas como base para futuros conocimientos (Tello, 2019).

Dentro de la formación de las figuras geométricas en los niños, se inicia relacionando los objetos que los rodean con las propias figuras, conociendo e identificando las principales figuras geométricas, así como la introducción de nuevas figuras geométricas como el rombo y la elipse y la identificación de estas figuras en dibujos. Al superar estos desafíos, se puede dar inicio a la identificación de las diferentes figuras geométricas en su ambiente y va en incremento, es decir no solo ahí sino también en otros lugares (Tello, 2019).

Asimismo, Cascallana (2022) menciona que la clase de aprendizaje que se da a los estudiantes del área de geometría debe estar basado primeramente en dichas habilidades e intervenciones, cuyas intervenciones le permitirán al alumno desenvolverse y tener confianza para poder iniciar su propia fase de aprendizaje.

También una forma de relacionarse y transmitir conocimientos en una clase de geometría es el apoyo del material didáctico porque así tienen una mayor experiencia y conocimientos sobre el tema, los materiales educativos tienen un propósito: el generar atención y curiosidad por parte de los alumnos, y así poder transmitirles conocimientos, poder hacer uso de sus habilidades y la destreza para poder lograr sus metas puestas en clase de los alumnos. El material de aplicación que se comparte en clase tiene como finalidad generar nuevas ideas y conocimientos, para trabajar y analizar en clase. Estos materiales tienden a tener un mayor valor en el momento que el alumno asume nuevos retos y desenvolvimiento frente a los problemas matemáticos.

Los recursos didácticos se pueden distinguir de los recursos didácticos estructurados, que son piezas u objetos diseñados y contruidos para ayudar a aprender, como los libros, los bloques lógicos, el tangram, el ábaco, entre otros. Por otro lado, los recursos didácticos no estructurados se refieren a piezas u objetos naturales que pueden ser adecuados o diseñados para un propósito educativo y luego utilizados para llevar a cabo actividades educativas. Materiales como

cartones, botellas plásticas, tapas, piedras, ramas, entre otros, son herramientas que ayudan a desarrollar el desarrollo integral de los niños y a la vez son materiales ideales para diversas actividades educativas (Abreu, 2021).

Los materiales educativos estructurados ayudan a los estudiantes a aprender. Los maestros deben comenzar a usar estos materiales en sus clases diarias para ayudar a los estudiantes a estimular su imaginación y ayudarlos a avanzar en su personalidad integral como individuos y como seres sociales. Los materiales educativos estructurados son medios e instrumentos que permiten a estudiantes y docentes verificar el logro de los objetivos. Para lograrlo, necesitará los siguientes elementos: fomentar la evaluación completa y continua de los estudiantes tanto en grupo como individual (Quintero & Tello, 2019)

Los materiales no estructurados son ideales para desarrollar la imaginación y la creatividad porque no tienen un uso específico. Si se le da al niño un sartén de juguete, imitará lo que ha visto hacer un adulto. Sin embargo, si se le ofrece objetos sin propósito, el niño se los atribuirá. Cuando solo se ofrece juguetes con diseños específicos (teteras de juguete, autos con luces), promovemos el juego literal en lugar del simbólico; esos juguetes tienen un solo uso y no hay espacio para imaginar o crear (Fundación Baltazar y Nicolás, 2019).

Se debe permitir que los niños jueguen, exploren y se muevan libremente con este material, ya que se adapta a sus características y edades. Incluso sin materiales, todo está preparado para jugar. El niño da una y otra finalidad al objeto, que tiene diversas funciones a medida que crece y cambian sus intereses (Fundación Baltazar y Nicolás, 2019).

Un material didáctico es el geoplano que fue creado por Gattegno y fue diseñado para tener una estructura básicamente geométrica que ayude a la interacción con el estudiante, tiene un diseño complejo de forma cuadrada con

clavos que sobresalen 2 cm, y que en la punta los alumnos utilizan gomas y pueden crear diferentes tipos de figuras geométricas según sus necesidades e imaginación (Abreu, 2021).

Existen muchos modelos de geoplanos con diversas formas geométricas, principalmente está elaborado por una base de madera con clavos sobresalidos que estarán repartidos de una manera uniforme formando cuadrados, círculos o isométricos. Los niños colocaran hilos formando distintos conceptos geométricos en base a su creatividad, se busca que el niño no se sienta aburrido en la experiencia geométrica. Los geoplanos son empleados para crear muchas ideas, es de fácil manejo para los niños y producen un ejercicio permanente en los niños, y se puede aplicar en diversos problemas (Abreu, Recursos didácticos estructurados y no estructurados, 2021).

Entre los geoplanos descubrimos diversas formas como: geoplano cuadrado, geoplano de forma circular y geoplano isométrico (Abreu, Recursos didácticos estructurados y no estructurados, 2021). Se aprecia al geoplano como una herramienta geométrica que alcanza en el estudiante un buen desarrollo sobre todo en lo que consiste la geometría. Se debe tener un monitoreo cuando los niños manipulen este tipo de instrumentos por la contextura que tiene, así evitar algún suceso en su utilidad.

Con respecto al tangram fue generado en China, conteniendo; cinco formas triangulares, pero con diferentes tamaños, un cuadrado y un paralelogramo. Este material educativo organizado es muy importante en la geometría porque tiene diferentes formas que se le puede notar, se puede aplicar en diferentes edades. Es de uso manual y se pueden encontrar en diferentes presentaciones, los más conocidos son el tangram chino y el tangram circular (Abreu, Recursos didácticos estructurados y no estructurados, 2021).

Sin embargo, el mecano es un instrumento educativo, estructurado con plantillas rectangulares, generalmente es metálico y lleva sujetadores en los extremos con tuercas o tornillos, estos ayudan a la estabilidad de diversos polígonos de diferentes tamaños. Asimismo, este instrumento educativo sirve mucho para la geometría, por que ayuda a desarrollar una habilidad creativa con el uso constante de este objeto, principalmente se crean formas poligonales con el mecano (Abreu, 2021).

Por lo tanto, este instrumento académico debería ser utilizado en los centros educativos en su totalidad para enseñar en lo que consiste la geometría, porque ayuda al crecimiento de nuevas destrezas ya que el niño se encuentra en una constante practica de dichos materiales y a través de la experiencia poder generar nuevos conocimientos. Pero uno de los puntos importantes es la continua supervisión para su manipulación en caso de los pequeños por la estructura que tiene dicho material.

Todo instrumento, objeto o elemento que el maestro proporciona en el salón de clases para transmitir aprendizajes significativos y permitir que los alumnos manipulen, exploren y experimenten se puede denominar "material concreto" (Icaza, 2019).

La finalidad del material concreto es hacer una clase haciendo uso de materiales desechables que para un estudiante es de fácil uso, así poder incentivar a sus habilidades de creatividad, capacidad de razonar y tener criterio al momento de dar solución a los problemas propuestos en clase. Al momento de utilizar un material se debe escoger materiales coloridos que llamen la atención para el nivel inicial y que sean utilizados en la vida cotidiana. El instrumento educativo concreto, también será empleado por los docentes y los estudiantes ya que de esta manera se podrá trabajar en conjunto para resolver los problemas propuestos en clase.

Los métodos de aprendizaje que se aplican para la geometría son basadas en instrumentos diversos y formas para conseguir un mayor interés por parte de los estudiantes y logren tener sus propias conclusiones en base a la práctica y experiencia que puedan tener de forma directa a la relación con los objetos, en caso del material estructurado su finalidad es más una tarea en específico donde podrá ayudarse a fortalecer las ideas previas que tienen de la etapa de la exploración.

Asimismo, la investigación se justifica teóricamente, porque permite reafirmar la pertinencia o no, en el contexto de la I.E.I. N° 515, Sócota, de las teorías conocidas del aprendizaje en su relación con la variable aprendizaje de figuras geométricas.

También en la justificación práctica, que brinda la investigación, se basó en la propuesta desde una guía nutrida de estrategias educativas basadas en juegos didácticos, que se constituirán en herramientas de apoyo a los docentes de la institución y de la localidad.

Con ello, la justificación social de la presente investigación que busca aportar dentro del sector educación ya que existen en el estudio de la matemática en general muchísimos conflictos a nivel de los alumnos tanto nacionales como internacionales como las deficiencias en el aprendizaje, debido a que en muchos centros educativos públicos y privados no se fomenta de manera adecuada el estudio de la matemática y la geometría.

En cuanto a la justificación metodológica, facilita el aprendizaje a nivel de la geometría, entendiendo el ambiente en que se encuentran, motivando la percepción, la visualización y la abstracción del espacio. En base a las actividades lúdicas los estudiantes generan aprendizajes significativos y disminuyen las deficiencias en el aprendizaje de esta materia, fomentando en la utilización de programas lúdicos en los profesores, ayudando a desarrollar las capacidades geométricas de los alumnos.

Se justifica científicamente, debido a que los resultados obtenidos han sido favorables, dando cumplimiento a las teorías planteadas y a la solución de dificultades presentes en los alumnos en lo que respecta al aprendizaje, asimismo, esta investigación sirve de estudio para investigaciones futuras teniendo en cuenta las mismas variables en estudio.

Si bien es cierto, en el Perú existe un alto índice de problemas relacionados con el estudio de figuras geométricas, en los alumnos de los niveles inicial y básico predominantemente. Estos problemas no sólo corresponden a las zonas rurales sino también a las urbanas; esta situación, indudablemente desacelera e impide la adquisición del desarrollo integral del niño, al cual está estrechamente ligado y al mismo tiempo imposibilita su alcance en los diferentes campos del aprendizaje.

Como causas de las dificultades en la enseñanza de la geometría por parte de los estudiantes de los niveles inicial y básico se incluyen de manera rápida los conceptos abstractos, muchas veces omitiendo la ejecución de actividades. Es esta la razón por lo que debe constituirse la mayor importancia de la plana docente, ofreciendo oportunidades frecuentes para que el estudiante desarrolle su aprendizaje de figuras geométricas desde un nivel concreto. Las propuestas en esa dirección deberán abarcar no sólo el aspecto local, como es el caso de la localidad de Sócota, sino también el nacional. La problemática en el estudio de la geometría en general y de las formas geométricas en particular, es muy importante en el desarrollo del aspecto lógico y de abstracción de los educandos; motivo por el cual su atención es fundamental.

Para efectos de la actual investigación formulamos el presente problema:

¿En qué medida, los juegos didácticos, permiten mejorar el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota?

Conceptualización y operacionalización de las variables

Definición conceptual

Variable independiente: Juegos didácticos.

“Es un método que permite la participación de los alumnos lo cual hace que se desarrollen y estimulen la disciplina haciendo el uso correcto de métodos que impulsen a su autodeterminación” (Montero B. , 2017).

Variable dependiente: Aprendizaje de figuras geométricas

Es un proceso en los cuales se desarrollan habilidades y se obtienen conocimientos, adecuados para la educación infantil y que permite establecer relaciones con su ambiente más cercano e inmediato (Molina, 2016).

Definición operacional

Variable independiente: Juegos didácticos

La variable independiente juegos didácticos, fue evaluada a través del programa de actividades lúdicas que permiten al estudiante el desarrollo de su aprendizaje, haciendo uso de dinámicas desarrolladas mediante sesiones de aprendizaje que constituyan las dimensiones y los ítems.

Variable dependiente: Aprendizaje de figuras geométricas

La variable dependiente Aprendizaje de figuras geométricas fue valorada por medio de una lista de cotejo aplicada a cada estudiante, teniendo en cuenta las dimensiones: Orientación y localización, formas geométricas y medida, para su medición.

| | | | | | | |
|-----------------------------|------------------------------|--|-------------------|---|--------------|---------------------------|
| | | actividades dinámicas y significativas para los estudiantes, desarrollados mediante sesiones de aprendizaje que constituyan las dimensiones y los ítems. | Juego libre | “Jugamos y armamos nuestro muñeco geométrico” Jugamos he identificamos -- “Alto - Bajo” “Jugamos y construimos nuestra casita con figuras geométricas” “Jugamos y ubicamos objetos cerca, lejos ” | | |
| Variable dependiente | Definición Conceptual | Definición operacional | Dimensione | Indicadores | Ítems | Escala de medición |

| | | | | | | |
|------------------------------------|--|---|----------------------------|---|------|--------|
| Aprendizaje de figuras geométricas | Es un proceso en los cuales se desarrollan habilidades y se obtienen conocimientos, adecuado para la educación infantil y que permite establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato (Molina, 2016). | La variable dependiente Aprendizaje de figuras geométricas fue valorada por medio de la ficha de observación aplicada a cada estudiante, teniendo en cuenta las dimensiones: Orientación y localización, Formas geométricas y medida, para su medición. | Orientación y localización | <p>¿Ubica adecuadamente las figuras en el espacio?</p> <p>¿Precisa nociones espaciales cerca, lejos en material concreto?</p> <p>¿Identifica la localización y posición de los objetos?</p> <p>¿Conoce su lateralidad derecha e izquierda en relación con objetos concretos?</p> <p>¿Describe la localización y posición de los objetos?</p> <p>¿Grafica trayectoria vividas en diferentes ocasiones?</p> | 1- 6 | Likert |
|------------------------------------|--|---|----------------------------|---|------|--------|

Formas
Geométricas

¿Identifica figuras
geométricas?

¿Representa figuras
geométricas utilizando
material estructurado?

¿Caracteriza figuras
geométricas?

¿Comunica cualidades de
las figuras geométricas?

¿Clasifica figuras
geométricas tomando en
cuenta su tamaño y
forma?

¿Relaciona las figuras
geométricas con objetos
de su entorno?

Medida

¿Calcula magnitudes a
través del material no
estructurado?

13-18

¿Usa estrategias al
calcular el tamaño en
distancias recorridas?

¿Clasifica magnitudes teniendo en cuenta un atributo?

¿Examina la longitud de los objetos en las actividades?

¿Utiliza diversos instrumentos de medida?

¿Comprueba la capacidad más que, menos que, que contienen los diferentes recipientes?

Hipótesis

Los juegos didácticos, mejoran de manera significativa el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en alumnos de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, 2021.

Objetivos

Objetivo general

Determinar en qué medida, los juegos didácticos, mejoran el nivel de aprendizaje de figuras geométricas, en los alumnos de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes de la aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica.

Identificar el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, después de la aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica.

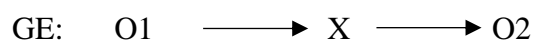
Comparar los niveles de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes y después de la aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

La investigación pertenece al tipo de investigación aplicada, dado que hizo uso de teorías actuales para resolver un problema propuesto por el investigador (Lozada, 2014).

La investigación es de diseño pre experimental con la intervención de un solo grupo, adaptación de pre y post test, y corte longitudinal; cuyo esquema de acuerdo con (Hernández et al., 2014) es el siguiente:



en donde:

GE – Grupo de estudio.

O1 – Pre test.

X – Propuesta de juegos didácticos como estrategia educativa.

O2 – Post Test.

Población y Muestra

La población de un estudio es la agrupación de las comprobaciones que se dan en una particularidad habitual del conjunto de individuos (Hernández et al., 2014).

La población de este estudio estuvo compuesta por 47 niños de la IEI N° 515, Sócota.

En ella se desarrolló el estudio para obtener los datos necesarios para el desarrollo de la investigación (Hernández et al. 2014). Asimismo, se tomó como muestra los niños de 5 años, que en este caso son 16.

Tabla 2

Población de estudio, IEI N° 515, Sócota.

| Sección | Sexo | | Total |
|---------|------|----|-------|
| | H | M | |
| 3 años | 8 | 8 | 16 |
| 4 años | 9 | 6 | 15 |
| 5 años | 7 | 9 | 16 |
| | 24 | 23 | 47 |

Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.

Tabla 3

Muestra de estudio, IEI N° 515, Sócota.

| Sección | H | M | Cant. |
|---------|---|---|-------|
| 5 años | 7 | 9 | 16 |

Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.

Técnicas e instrumentos de investigación

La Observación: es una técnica de investigación que tiene como finalidad observar cómo lo dice su mismo nombre, observar hechos, individuos, objetos, fenómenos, etc., con el objetivo de adaptar los datos requeridos para el estudio (Castellanos, 2017).

Descripción de ficha de observación

1. Nombre: Escala para medir la geometría
2. Autor: Carla Ayala Valladares
3. Adaptado: Rosa Carrasco Gordillo
4. Objetivo: Medir el nivel de aprendizaje de las nociones geométricas en los alumnos.
5. Administración: Colectiva
6. Lugar de aplicación: Institución Educativa N° 515, Sókota
7. Forma de aplicación: Directa
8. Duración de la aplicación: 30 min aprox.
9. Descripción del instrumento: El instrumento es una escala para medir las Geometría de forma individual elaborado en base al libro Enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación infantil para niños y niñas de 5 años que consta de 18 Ítems. La evaluación es descriptiva literal de la aplicación del programa en el desarrollo de Geometría en sus tres dimensiones: Orientación y localización, formas geométricas y medición, buscando respuesta interactuando con el programa Actividades lúdicas.

10. Procedimiento de puntuación: La escala de registro individual es utilizada durante la aplicación, es útil para ir registrando las respuestas con un aspa en el interior del recuadro correspondiente a la fila. Una vez finalizada la aplicación, se utilizará la hoja de corrección y puntuación. Con respecto a la calificación, debemos precisar que la puntuación de cada ítem es descriptiva literal; pudiendo obtener el evaluador una puntuación final máxima de 90 y una mínima de 18.

Para la comprobación de las hipótesis estadísticas se empleó Wilcoxon, para las demostraciones relacionadas debido a la no normalidad de la división de los datos.

Resultados

Presentamos los resultados luego de evaluar los ítems por dimensiones respectivamente, antes de la aplicación de la propuesta de juegos didácticos, como estrategia pedagógica.

Tabla 4

Niveles de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años

| Niveles | Pre test | |
|----------------------|----------|------|
| | Fi | % |
| Satisfactorio | 0 | 0% |
| Proceso | 5 | 31% |
| Inicio | 11 | 69% |
| Total | 16 | 100% |

Nota: Se aprecia las frecuencias y los porcentajes

De acuerdo a lo obtenido, se observa que 5 estudiantes representan el 31% están en el nivel de proceso; que 11 estudiantes representan el 69% están en el nivel de inicio esto es válido por que se trató de una prueba de entrada.

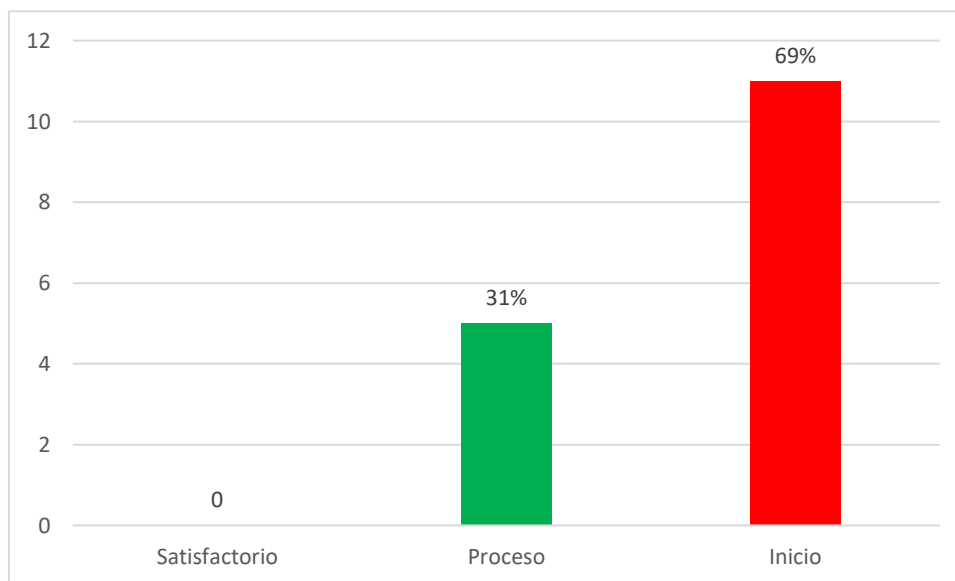


Figura 1 *Nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, antes de la adecuación de juegos didácticos.*

Tabla 5

Niveles de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años

| Niveles | Pos test | |
|----------------------|----------|------|
| | Fi | % |
| Satisfactorio | 14 | 85% |
| Proceso | 2 | 15% |
| Inicio | 0 | 0 |
| Total | 16 | 100% |

Nota: Se aprecia las frecuencias y los porcentajes

De acuerdo a lo obtenido, se observa que 14 estudiantes representan el 85% están en el nivel de satisfactorio; que 2 estudiantes representan el 15% están en el nivel de proceso, apreciando el logro luego de la aplicación de los juegos didácticos.

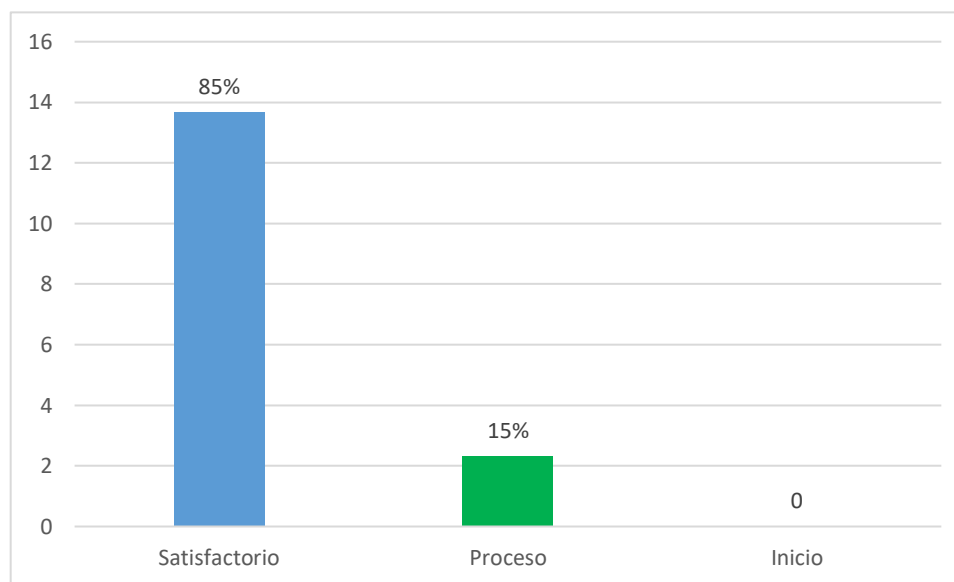


Figura 2

Nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Súcota, después de la aplicación de los Juegos Didácticos.

Seguidamente se tiene en cuenta la comparación de los niveles de aprendizaje de figuras geométricas en alumnos de 5 años, I.E.I. N° 515, Súcota, anteriormente y después de emplear la propuesta, Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica.

Tabla 6

Comparación del Pre test y post test

| CATEGORÍA | Pre test | | Post test | |
|----------------------|----------|------|-----------|------|
| | Fi | % | fi | % |
| Satisfactorio | 0 | 0% | 14 | 85% |
| Proceso | 5 | 31% | 2 | 15% |
| Inicio | 11 | 69% | 0 | 0% |
| Total | 16 | 100% | 16 | 100% |

Nota: Ver anexo 5 tabla 7

En la Tabla 6 se observa que hay diferencia en ambas evaluaciones, en el caso del pre test, el 69% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y ocurre lo contrario para el post test, que el 85% de niños se encuentran en un nivel de aprendizaje satisfactorio.

A continuación, se procedió a obtener la diferencia existente antes de la aplicación de la propuesta de juegos didácticos como plan para mejorar los niveles de aprendizaje de las figuras geométricas y después de emplear esta propuesta en los niños.

Para saber que estadística emplear se realizó la prueba de normalidad, que tiene como objetivo analizar la distribución de los datos percibidos, si estos corresponden o no a una distribución normal, por eso se empleó la prueba de Shapiro Wilk, dado que la demostración de esta investigación es reducida a 30.

H0: Los datos vienen de una distribución normal.

H1: Los datos no vienen de una distribución normal.

Tabla 7*Prueba de normalidad de los datos*

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Estadístico | Gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Total_antes | ,227 | 16 | ,005 | ,819 | 16 | ,001 |
| Total_después | ,380 | 16 | ,000 | ,690 | 16 | ,000 |

a. Corrección de significación de Lilliefors

Descripción: Dado el nivel de significancia obtenido (0.001 y 0,000), el cual es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que los datos no proceden de una distribución normal, por lo que se utilizó el estadístico Wilcoxon.

H0: No existe diferencias en el aprendizaje de figuras geométricas en alumnos de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes y después de emplear la propuesta de Juegos Didácticos.

H1: Existe diferencias en el aprendizaje de figuras geométricas en los niños de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes y después de emplear la propuesta, Juegos Didácticos.

Prueba: Wilcoxon para muestras relacionadas

Regla de decisión: Alpha = 5% = 0.05

Regla de decisión: Si $p \leq 0.05$ se rechaza la H0.

Si $p > 0.05$ no se rechaza la H0

Tabla 8*Prueba de Wilcoxon para muestra relacionadas*

| | Total_antes | Total _después |
|--|-------------|----------------|
| | | |

| | |
|-----------------------------|---------------------|
| Z | -3,524 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,000 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se sustenta en rangos negativos.

Interpretación: debido a que el p valor obtenido es menos a 0.005, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe diferencias en el aprendizaje de figuras geométricas en alumnos de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes y después de emplear la propuesta de Juegos Didácticos, mencionando que ha tenido un efecto positivo en dichos estudiantes.

Análisis y discusión

Análisis

Mi tesis titulada: Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, de la I.E.I. N° 515, Sócota, 2021. Cuyo objetivo general es, determinar en qué medida, los juegos didácticos, mejoran el nivel de aprendizaje de figuras geométricas, en los alumnos de dicha institución. Se ha obtenido los siguientes resultados, luego de evaluar los ítems por dimensiones respectivamente, antes de la aplicación de la propuesta de juegos didácticos, como estrategia pedagógica; se observa que el 69% de estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, y 31% en nivel de proceso, en cuanto al aprendizaje de figuras geométricas.

Asimismo, después de emplear la propuesta de los juegos didácticos, se volvió a evaluar a los estudiantes, acerca de su conocimiento de las figuras geométricas, en ella se obtuvo niveles elevados a diferencia de la aplicación del primer test, se observa que el 85% están en el nivel de satisfactorio; y el 15% están en el nivel de proceso, apreciando el logro luego de la aplicación de los juegos didácticos.

Seguidamente se tiene en cuenta la comparación de los niveles de aprendizaje de figuras geométricas en alumnos de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, anteriormente y después de emplear la propuesta, Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica. Lo cual hay diferencia en ambas evaluaciones, en el caso del pre test, el 69% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y ocurre lo contrario para el post test, que el 85% de niños se encuentran en un nivel de aprendizaje satisfactorio.

Discusión

Los diversos autores, como Vallejo (2019), Cevallos (2022), Encalada (2019), Chinchay (2020), Gamboa (2022), Fernández (2019), Huamán y Flores (2023), Montero (2022), Omonte (2022), Vásquez (2021), Anchundia (2022), Vera (2021), Novo (2021) y Martínez y Sotos (2020), en sus investigaciones tomaron interés acerca del estudio de las figuras geométricas en los niños con la inclusión de los juegos, en su gran mayoría la metodología que emplearon fue la investigación experimental, o pre experimental, con un enfoque cuantitativo, los resultados obtenidos han sido interesantes, debido a que se ha notado la diferencia de estos con la adaptación de estos juegos para la mejora de la enseñanza de figuras geométricas, estas propuestas elaboradas por los investigadores han logrado una aprobación en los estudiantes y una mejora en sus destrezas y habilidades así como la comprensión en cuanto al tema tratado, se han obtenido niveles altos de aprendizaje acerca de las figuras geométricas, gracias a estos recursos los estudiantes han logrado captar mejor la información, prestando atención y mostrándose más receptivos.

Todos los autores coinciden en sus resultados, con respecto al producto que tienen los juegos educativos en la comprensión y aprendizaje de las figuras geométricas en los niños, ha sido notoria la eficacia de estas actividades agradables en la enseñanza de los niños. Tales estudios realizados son similares a lo obtenido por la autora de esta investigación, acerca de la mejora que ha tenido la aplicación de juegos divertidos en la enseñanza de las figuras geométricas por parte de los alumnos de cinco años de la institución en mención.

Asimismo, según los autores, López (2023) define el juego como una actividad que crea un orden propio y absoluto, bajo reglas que establecen cómo hacer las cosas y los límites de todo lo que tiene sentido. También Ministerio Nacional de Educación (2020), afirma que el juego es una actividad espontánea, libre y placentera donde los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocer y descubrir su entorno. Con ella, pueden comunicar su realidad interna, representarla y crearla de acuerdo con sus propias necesidades e intereses.

Pérez (2021) afirma que El juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de una manera significativa porque influye en su desarrollo y crecimiento saludable. Nuestros más pequeños aprenden a planificar, organizar, relacionarse y controlar sus emociones jugando. Además, los ayuda con el lenguaje, el desarrollo de diversas destrezas e incluso pueden superar el estrés jugando, por otro lado, el fundamento social según Acosta (2013), el niño vive en el medio social, y estos juegos les ayuda a interactuar en su medio con otros niños a producir vínculos, a moldear su conducta y su comportamiento, así también el fundamento mental, este está incluido en los fundamentos psicológicos, no obstante, el fundamento cognitivo engloba únicamente el desarrollo y la carencia para lograr el pensamiento intelectual, el idioma, la inteligencia, la síntesis, el análisis, la capacidad crítica, la comprensión, la inferencia, la conclusión, entre otros, es decir en todo el proceso mental superior (American Academic of pediatrics, 2019).

Asimismo, el estudio se basó en la teoría cognitiva de aprendizaje de Piaget, la cual trasmite conocimientos en forma de aprendizaje brindando soluciones a los inconvenientes y ayudando en el desarrollo intelectual del estudiante, dichos conocimientos se hacen presente como un desafío que da origen al desarrollo de estrategias, en el estudio presente se realizó estas estrategias como solución a la problemática de aprendizaje en los niños de la institución, para mejorar sus conocimientos.

Conclusiones

Esta investigación permite concluir lo siguiente:

Con respecto al objetivo general se determinó que los juegos didácticos han mejorado el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en los estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, estando en un nivel de inicio de 69%, pasando a 85% en un nivel satisfactorio.

Se identificó el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes de la aplicación de juegos didácticos, como estrategia pedagógica, los cuales el 69% están en el nivel de inicio esto es válido por que se trató de una prueba de entrada.

Se identificó el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, después de la aplicación de juegos didácticos, como estrategia pedagógica, los cuales el 85% están en el nivel de satisfactorio apreciando el logro de la aplicación de los juegos didácticos.

Se compara los niveles de aprendizaje de las figuras geométricas observándose la ganancia pedagógica de un 16% con respecto al porcentaje y posterior a ello se realizó la prueba de hipótesis obteniéndose un p valor de 0.000 menor que 0.05, indicando que se rechaza la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Recomendaciones

Referente a las conclusiones plasmadas anteriormente, se exponen las siguientes recomendaciones:

Debido al incremento notable en los niveles de enseñanza de figuras geométricas en los estudiantes, se recomienda al establecimiento educativo, la aplicación de dichas estrategias en todo su alumnado, tomando estas como parte de su formación para una mayor recepción en ellos.

Evaluar a menudo este nivel de aprendizaje en los alumnos para el buen aprendizaje en caso de presentes inconvenientes o se haya tomado otra forma de educar acerca de este tema de las figuras geométricas.

Fomentar en los niños el juego didáctico para mantener la creatividad, y les permita la socialización con su entorno, además de permitirles el avance de sus destrezas psicomotoras.

Hacer un monitoreo a los estudiantes que se les aplicó estas estrategias para saber la duración de efecto causado con el fin de volver a aplicar en caso se requiera en el tiempo prudente.

Referencias bibliográficas

- Abreu, E. (2021). *Perspectiva de los Padres de Niños del Nivel Inicial con respecto al Uso de los Recursos Didácticos Estructurados y No Estructurados dentro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje* . República Dominicana: UNIBE.
- Abreu, E. (2021). *Recursos didácticos estructurados y no estructurados*. México: Universidad Iberoamericana.
- Acosta, M. (2013). *Influencia de los materiales didácticos en la resolución de problemas matemáticos*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- American Academic of pediatrics. (26 de Noviembre de 2019). *El poder del juego: cómo la diversión y los juegos ayudan a los niños a prosperar*. Obtenido de American Academic of pediatrics: <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/the-power-of-play-how-fun-and-games-help-children-thrive.aspx>
- Anchundia, B. (2022). Propuesta didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de nivel inicial mediante rincones lúdicos. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2), 1-19. Obtenido de <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/4396/3985>
- Castellanos, L. (2017). *Técnica de observación*. México. Obtenido de <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>
- Castro, E. y. (2016). *“Enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación infantil*. Madrid-España: Ediciones Piramide .
- Castro, J., & Duran, V. (2013). *Lo cierto y lo incierto del juego y la lúdica en la escuela*. Madrid-España: Ediciones Piramide.

- Cevallos, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje de nociones geométricas en niños de cinco años de una Institución Educativa, Salitre-Ecuador 2022*. Piura: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93625/Cevallos_GCJ-SD.pdf?sequence=8
- Chinchay, M. (2020). *Los juegos en sectores, utilizando figuras geométricas para mejorar la competencia numérica en los niños de 5 años de las I.E.I. 1542" Capullitos de amor", Chimbote - 2019"*. Chimbote: Universidad Católica de los Andes. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20583/COMPETENCIA_NUMERICA_JUEGOS_CHINCHAY_BEJAR_MARITZA_YADIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Emel. (2013). *Reflexión crítica en torno a la matemática*. México: Trillas.
- Encalada, P. (2019). *Estrategia lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, año lectivo 2018-2019"*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17895/1/UPS-CT008475.pdf>
- Ende, M. (2014). *La difícil tarea de educar en matemática*. Madrid: Bruño.
- Europa School. (03 de Octubre de 2019). *Forma Infancia*. Obtenido de Juego didáctico: cómo aprender jugando: <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- Farfán, V. (2010). *Aplicación de juegos recreativos matemáticos para mejorar la habilidad del razonamiento lógico*. Lima, Perú: Universidad Nacional Agraria de la Selva.

- Fernandez, D. (2019). *Aplicación del juego del Tangram para incrementar las capacidades geométricas, en el área de matemática, en los niños de cinco años de edad de la I.E.I. N° 402 "Santo Domingo", el distrito San Luis de Lucma y provincia de Cutervo 2018*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4250/BC-TESTMP-3075.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fundación Baltazar y Nicolás. (29 de Agosto de 2019). *Beneficios del material no estructurado*. Obtenido de Fundación Baltazar y Nicolás: <https://misprimerostres.org/categoria/actividades-ninos-seis-once-meses/beneficios-del-material-no-estructurado/>
- Gamboa, A. (2022). *El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E.inicial de la provincia de Chicheros, Apurimac-2019*. Lima: Universidad Antonio Ruiz de Montoya. Obtenido de https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2392/Gamboa%20Quispe%2C%20Ana%20Melva_Tesis_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gonzales, L. (2010). *Recursos, Material didáctico y juegos y pasatiempos para Matemáticas en Infantil*. México: Trillas.
- Hernández, S. C., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a edición ed.). (A. 4.-5. Atoto., Ed.) México: McGraw - Hill Interamericana de México S.A. de C.V.
- Huamán, M., & Flores, J. (2023). *Material concreto y aprendizaje de la matemática en los Material concreto y aprendizaje de la matemática en los Domingo de Chorrillos – 2023*. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115871/Huaman_MI-Flores_RJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Icaza, F. (23 de Abril de 2019). *El material concreto cómo base del aprendizaje*. Obtenido de Grupo Educar: <https://www.grupoeducar.cl/noticia/el-material-concreto-como-base-del-aprendizaje/>

López, P. (2023). *Diccionario de la creatividad*. Buenos Aires: Catalonia. Obtenido de https://google.com.pe/books/edition/Diccionario_de_la_creatividad/FvTSEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=qu%C3%A9+es+el+juego+art%C3%ADculo+cient%C3%ADfico&pg=PT197&printsec=frontcover

Lozada, J. (2014). *Investigación Aplicada: Definición, propiedad intelectual e industria*. Ecuador: Universidad Tecnológica Indoamérica.

Malca, K. (2018). *Juegos didácticos para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años en la I.E. N° 328 "Lamaspampa" San Miguel Cajamarca*. Chimbote: Universidad San Pedro. Obtenido de http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12936/Tesis_63237.pdf?sequence=1&isAllowed=y
http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12936/Tesis_63237.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martínez, R., & Sotos, M. (2020). Aprendizaje de conceptos geométricos y de orientación espacial, a través del juego, en Educación Infantil. *Educación Matemática en la Infancia*, 9(2), 21-36. Obtenido de <https://revistas.uva.es/index.php/edmain/article/view/5927/4448>

Ministerio de Educación del Perú. (22 de Mayo de 2023). *¿Qué es una experiencia de aprendizaje según el MINEDU?* Obtenido de MINEDU: <https://siges-pedagogicos.pe/que-es-una-experiencia-de-aprendizaje-segun-el-minedu/>

- Ministerio Nacional de Educación. (06 de Noviembre de 2020). *Currículo Nacional*.
Obtenido de MINEDU:
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-se-entiende-por-juego/>
- Molina, T. (2016). *Las formas geométricas en la vida diaria de los niños y niñas*.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista "Pensamiento Matemático"*, 75-92.
- Montero, M. (2022). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 117 San Francisco de Asís Fronton Alto-Pronvincia Viru*. Trujillo: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29511/JUEGOS_DIDACTICOS_MONTERO_FLORES_MARITZA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Novo, M. (2021). Matemáticas en el Grado de Educación Infantil: la importancia del juego y los materiales manipulativos. *Educación Matemática en la infancia*, 10(2), 28-50. Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51756/revistas_uva_es__edmain_article_view_5798_4319.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Omonte, R. (2022). *Juegos matemáticos para desarrollar el aprendizaje de formas y figuras en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 657 Huamalés-Huánuco, 2021*. Lima: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31551/JUEGOS_MATEMATICOS_OMONTE_ECHEVARRIA_RUT.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Pérez, A. (30 de Junio de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de Universidad Espíritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Quintero, A., & Tello, M. (2019). *Materiales Educativos Estructurados*. Lima: Universidad Científica del Perú.
- Silva, A. (2016). Juegos didácticos. *Revista Digital Internacional de Psicología y Ciencia Social*, 2(1). Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Revista_Digital_Internacional_de_Psicologo/gPpNDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=qu%C3%A9+es+el+juego+art%C3%ADculo+cient%C3%ADfico&pg=PA66&printsec=frontcover
- Tello, M. (2019). *La geometría en la educación primaria*. Lima, Perú: UNE.
- Vallejo, G. (2019). *Una Propuesta Lúdica Para La Enseñanza De La Geometría: Un Videojuego Para Movernos En El Plano, "Rotación Y Traslación"*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Vásquez, C. (2018). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la Institución Educativa N° 82048 "Inmaculada Concepción" de la Encañada*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca. Obtenido de <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/3513/INFLUENCIA%20DE%20LOS%20JUEGOS%20DID%C3%81CTICOS%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20LA%20I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vasquez, G. (2021). *Juegos didácticos y aprendizaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°265 Divino Niño Jesús de Tocache, 2021*. Trujillo: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26478/JUEGOS_DIDACTICOS_VASQUEZ_VELA_GEMITH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Vera, G. (2021). *El juego como herramienta de enseñanza de la matemática en Educación Inicial*. Uruguay: Instituto de Formación Docente "Maestro Mario A. López Thode". Obtenido de <http://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1654/Vera%20G.%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Villalobos, J. (20 de Agosto de 2023). *¿Qué es el juego definición para niños?* Obtenido de LaPS4: <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-el-juego-definicion-para-ninos>
- Zetina, I., Nieto, M., & Esquivel, C. (2021). *Teoría del aprendizaje que sustentan la educación preescolar y la formación docente*. Sonora: Escuela Normal de Ixtapan de la Sal. Obtenido de <https://conisen.mx/Memorias-4to-conisen/Memorias/1769-554-Ponencia-doc-%20LISTO.docx.pdf>

Anexos

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

| Variable independiente | Definición conceptual | Definición operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de Medición |
|-------------------------------|---|--|--------------------|---|--------------|---------------------------|
| Juegos didácticos | “Es una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (Montero, 2017). | La variable independiente juegos didácticos, fue evaluada a través del programa de actividades lúdicas que permiten al niño a través de una planificación, implementación, ejecución y evaluación para desarrollar el aprendizaje, a través de | Seriación | <p>“ Conocemos a nuestras amigas las figuras geométricas”</p> <p>“Vamos a jugar y buscar a cuantos óvalos encontramos”</p> <p>“ Nos divertimos con las figuras geométricas”</p> <p>“Jugamos y realizamos seriaciones con figuras geométricas”</p> | - | Likert |
| | | | Construcción | <p>“Jugamos y ordenamos el sector de construcción con figuras geométricas”</p> <p>“Jugamos y comparamos figuras geométricas con objetos de nuestro entorno”</p> <p>“Jugamos y armamos nuestro muñeco geométrico”</p> | - | |

| | | | | | | |
|-----------------------------|------------------------------|---|--------------------|---|--------------|---------------------------|
| | | actividades dinámicas y significativas para los estudiantes, desarrollados mediante actividades de aprendizaje que constituyan las dimensiones y los ítems. | Juego libre | Jugamos e identificamos: “Alto - Bajo” “Jugamos y construimos nuestra casita con figuras geométricas” Jugamos y ubicamos objetos “cerca, lejos” | -- | |
| Variable dependiente | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de medición |

| | | | | | | |
|---|---|--|-----------------------------------|--|-------------|---------------|
| <p>Aprendizaje de figuras geométricas</p> | <p>Es un proceso en los cuales se desarrollan habilidades y se obtienen conocimientos, adecuado para la educación infantil y permite establecer relaciones con su entorno más cercano e inmediato (Molina, 2016).</p> | <p>La variable dependiente Aprendizaje de figuras geométricas fue valorada por medio de la ficha de observación aplicada a cada estudiante, teniendo en cuenta las dimensiones: Orientación y localización, Formas geométricas y medida, para su medición.</p> | <p>Orientación y localización</p> | <p>¿Ubica adecuadamente las figuras en el espacio?</p> <p>¿Precisa nociones espaciales dentro, fuera en material concreto?</p> <p>¿Identifica la localización y posición de los objetos?</p> <p>¿Conoce su lateralidad derecha e izquierda en relación con objetos concretos?</p> <p>¿Describe la localización y posición de los objetos?</p> <p>¿Grafica trayectoria vividas en diferentes circuitos con material concreto?</p> | <p>2- 6</p> | <p>Likert</p> |
|---|---|--|-----------------------------------|--|-------------|---------------|

| | | | | | | |
|--|--|--|--------------------|---|-------|--|
| | | | Formas Geométricas | <p>¿Identifica figuras geométricas?</p> <p>¿Representa figuras geométricas utilizando material estructurado?</p> <p>¿Caracteriza figuras geométricas?</p> <p>¿Comunica cualidades de las figuras geométricas?</p> <p>¿Clasifica figuras geométricas tomando en cuenta su tamaño y forma?</p> <p>¿Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno?</p> | 7-12 | |
| | | | Medida | <p>¿Calcula magnitudes a través del material no estructurado?</p> <p>¿Usa estrategias al calcular el tamaño en distancias recorridas?</p> <p>¿Clasifica magnitudes teniendo en cuenta un atributo?</p> | 13-18 | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>¿Examina la longitud de los objetos en las actividades?</p> <p>¿Utiliza diversos instrumentos de medida?</p> <p>¿Comprueba la capacidad más que, menos que, que contienen los diferentes recipientes?</p> | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

Anexo 2: Matriz de consistencia

| Problema | Variabes | Objetivos General: | Hipótesis | Metodología |
|---|---|---|---|---|
| ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran el nivel de aprendizaje de figuras geométricas, en los estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota? | Variable Independiente Juegos didácticos | Determinar en qué medida, los juegos didácticos mejoran el nivel de aprendizaje de figuras geométricas, en los estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota. | Los juegos didácticos, mejoran de manera significativa el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, 2021 | Tipo y diseño de investigación: Aplicada Diseño de investigación: Pre-experimental GE: O ₁ X O ₂ Donde: GE: Grupo experimental O ₁ : Pre test X: Aplicación de juegos didácticos O ₂ : Pos test Población y muestra: Población de 47 niños y la muestra de 16 niños de 5 años. Técnica Observación Instrumento de recolección de datos: Ficha de observación |
| | Variable dependiente Aprendizaje de figuras geométricas | Objetivos Específicos: Identificar el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes de la aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica. Identificar el nivel de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, después de la aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica. Comparar los niveles de aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, antes y después de la aplicación de la propuesta de Juegos Didácticos, como estrategia pedagógica. | | |

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

Ficha de observación para evaluar la variable: aprendizaje de figuras geométricas

Institución Educativa : I.E.I. N° 515, Sócota
Sección :
Temática : Aprendizaje de figuras geométricas
Docente responsable :
Fecha :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = a veces, 4= casi siempre, 5= siempre

| N° | Ítem | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| | Orientación y localización | | | | | |
| 1 | ¿Ubica adecuadamente las figuras en el espacio? | | | | | |
| 2 | ¿Precisa nociones espaciales dentro, fuera en material concreto? | | | | | |
| 3 | ¿Identifica la localización y posición de los objetos? | | | | | |
| 4 | ¿Conoce su lateralidad derecha e izquierda en relación con objetos concretos? | | | | | |
| 5 | ¿Describe la localización y posición de los objetos? | | | | | |
| 6 | ¿Grafica trayectoria vividas en diferentes circuitos con material | | | | | |
| | Formas Geométricas | | | | | |
| 7 | ¿Identifica figuras geométricas? | | | | | |
| 8 | ¿Representa figuras geométricas utilizando material estructurado? | | | | | |
| 9 | ¿Caracteriza figuras geométricas? | | | | | |
| 10 | ¿Comunica cualidades de las figuras geométricas? | | | | | |
| 11 | ¿Clasifica figuras geométricas tomando en cuenta su tamaño y forma? | | | | | |
| 12 | ¿Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno? | | | | | |
| | Medida | | | | | |
| 13 | ¿Calcula magnitudes a través del material no estructurado? | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 14 | ¿Usa estrategias al calcular el tamaño en distancias recorridas? | | | | | |
| 15 | ¿Clasifica magnitudes teniendo en cuenta un atributo? | | | | | |
| 16 | ¿Examina la longitud de los objetos en las actividades? | | | | | |
| 17 | ¿Utiliza diversos instrumentos de medida? | | | | | |
| 18 | ¿Comprueba la capacidad más que, menos que, que contienen los diferentes recipientes? | | | | | |

| Escala valorativa | |
|--------------------------|-------|
| Inicio | 18-42 |
| Proceso | 43-66 |
| Satisfactorio | 67-90 |

Anexo 4: Evaluación de juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Lic. Elisa Llamo Rojas.

Fecha: 03 de noviembre del 2022.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Rosa Carrasco Gordillo

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

Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, Institución Educativa N° 515, Súcota, 2021

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) |
| Claridad | ¿Está formulado con lenguaje apropiado? | | | | | 19 |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|----|----|----|
| Objetividad | ¿Está expresado con conductas observadas? | | | | 18 | |
| Actualidad | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad? | | | 16 | | |
| Organización | ¿Existe una organización lógica del instrumento? | | | | 18 | |
| Suficiencia | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad? | | | 16 | | |
| Intencionalidad | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos? | | | | | 19 |
| Consistencia | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? | | | 16 | | |
| Coherencia | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores? | | | | | 19 |
| Propósito | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio? | | | | 17 | |
| Conveniencia | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? | | | | 18 | |
| Sumatoria parcial | | | | | | |
| Sumatoria Total | | 176 (Siendo el puntaje máximo posible 200) | | | | |
| Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005) | | 0.88 (Siendo la valoración máxima en 1) | | | | |

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.

| Intervalo | Resultado |
|-------------|-------------------|
| 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 |
| 0,88- 0,88 | Validez buena |
| 0,90-1,00 | Validez muy buena |

Coeficiente de Validez

176

0.88

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



Elisa Llamo Rojas
DNI N° 44867283

Firma del Experto

Grado Académico: inicial Licenciada en educación

DNI. 44867283

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Dr. Eduar Manuel Quintana Rubio

Fecha: 10 de octubre 2022.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Rosa Carrasco Gordillo

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

Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, Institución Educativa N° 515, Súcota, 2021

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) |
| Claridad | ¿Está formulado con lenguaje apropiado? | | | | | 19 |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|----|----|----|
| Objetividad | ¿Está expresado con conductas observadas? | | | | 18 | |
| Actualidad | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad? | | | 16 | | |
| Organización | ¿Existe una organización lógica del instrumento? | | | | 18 | |
| Suficiencia | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad? | | | 16 | | |
| Intencionalidad | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos? | | | | | 19 |
| Consistencia | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? | | | 16 | | |
| Coherencia | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores? | | | | | 19 |
| Propósito | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio? | | | | 17 | |
| Conveniencia | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? | | | | 18 | |
| Sumatoria parcial | | | | | | |
| Sumatoria Total | | 176 (Siendo el puntaje máximo posible 200) | | | | |
| Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005) | | 0.88 (Siendo la valoración máxima en 1) | | | | |

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.

| Intervalo | Resultado |
|-------------|-------------------|
| 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 |
| 0,88- 0,88 | Validez buena |
| 0,90-1,00 | Validez muy buena |

Coeficiente de Validez

| | | |
|-----|---|------|
| 176 | = | 0.88 |
|-----|---|------|

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



Firma del Experto

Grado Académico: Dr. En ciencias mención educación

DNI. 27418306,

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Mg. MARCELINO INTOR CHALAN

Fecha: 23 de octubre del 2022.

Nombre del instrumento evaluado: Lista de cotejo.

Autor del instrumento: Rosa Carrasco Gordillo

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

Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, Institución Educativa N° 515, Sócota, 2021

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) |
| Claridad | ¿Está formulado con lenguaje apropiado? | | | | | 19 |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|----|----|----|
| Objetividad | ¿Está expresado con conductas observadas? | | | | 18 | |
| Actualidad | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad? | | | 16 | | |
| Organización | ¿Existe una organización lógica del instrumento? | | | | 18 | |
| Suficiencia | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad? | | | 16 | | |
| Intencionalidad | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos? | | | | | 19 |
| Consistencia | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? | | | 16 | | |
| Coherencia | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores? | | | | | 19 |
| Propósito | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio? | | | | 17 | |
| Conveniencia | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? | | | | 18 | |
| Sumatoria parcial | | | | | | |
| Sumatoria Total | | 176 (Siendo el puntaje máximo posible 200) | | | | |
| Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005) | | 0.88 (Siendo la valoración máxima en 1) | | | | |

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.

| Intervalo | Resultado |
|-------------|-------------------|
| 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 |
| 0,88- 0,88 | Validez buena |
| 0,90-1,00 | Validez muy buena |

| | | |
|-------------------------------|---|------|
| Coeficiente de Validez | | |
| 176 | = | 0.88 |

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



Firma del Experto

Grado Académico: Maestría en ciencias de la educación

DNI. 26634165

Anexo 5: Base de datos

Tabla 9

Base de datos del pre test

| N° | ORIENTACIÓN Y LOCALIZACIÓN | | | | | FORMAS GEOMÉTRICAS | | | | | | | MEDIDA | | | | | |
|----|----------------------------|----|----|----|----|--------------------|----|----|----|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 |
| 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| 5 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 6 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 7 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 8 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| 9 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 10 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 12 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 13 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 14 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 15 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 |
| 16 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Tabla 10*Base de datos del post test*

| N° | ORIENTACIÓN Y LOCALIZACIÓN | | | | | | FORMAS GEOMÉTRICAS | | | | | | MEDIDA | | | | | |
|----|----------------------------|----|----|----|----|----|--------------------|----|----|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 |
| 1 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 7 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 8 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 9 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 10 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 12 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 13 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 14 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 15 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 16 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |

Anexo 6: Solicitud de autorización

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Cajamarca, 28 de junio del 2022

Lic. NORMA RODRIGUES PEDRAZA

Directora de la Institución Educativa Inicial N° 515 Súcota - Cutervo

Presente. -

Reciba el saludo de la Dirección General de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca, para felicitarle por su exitosa gestión y en esta oportunidad solicitarle el apoyo de su representada para facilitar la ejecución de la investigación titulada *Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, I.E.I. N° 515, Súcota, 2021*, a cargo de la estudiante: Carrasco Gordillo Rosa, con código **1116102056** e identificada con **DNI 42436230**, permitiéndole aplicar los instrumentos de investigación, para obtener información de estricto uso académico.

Agradezco anticipadamente el apoyo a la investigación científica, brindándole a la investigadora las facilidades del caso.

Como usted podrá apreciar el estudio no revela la razón social de su representada, cuidados éticos que tomamos muy en cuenta.

Atentamente,

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**
FILIAL CAJAMARCA


MSc. Ever Rojas Huamán
DIRECTOR GENERAL



Anexo 7: Propuesta de juegos didácticos

Introducción

Estas actividades lúdicas, tienen como finalidad principal el desarrollo de la geometría en los niños mediante sus componentes, que son la ubicación de las figuras en el espacio, la identificación de la localización y la posición de los objetos, así como la descripción de los mismos, en ello también se encuentra la identificación de estas figuras y la representación teniendo en cuenta los diferentes materiales, los niños deben clasificar las figuras geométricas tomando en cuenta el tamaño, la forma y relacionarlo con otros objetos de su entorno, por otro lado, están los cálculos de las magnitudes, utilizando diferentes instrumentos de medida. Esta propuesta logra que el estudiante desarrolle sus conocimientos acerca de las figuras geométricas mediante juegos didácticos, y que se ponga en práctica lo obtenido. Asimismo, el programa tuvo una duración de 2 semanas (10 días), con un total de 20 horas académicas, la evaluación del pre test se realizó antes de la aplicación de las estrategias y posterior a ellas la evaluación del post test.

Fundamentación

La investigación tiene por título “Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, I.E.I. N° 515, Sócota, 2021”, si bien es cierto la enseñanza que brinda el estado peruano en el interior del país es diferente a la que se brinda en las principales ciudades o peor aún en las instituciones particulares, es así que el aprendizaje de las figuras geométricas se constituye muy importante en el desarrollo de los niños, debido a que esta es la base para conocimientos más avanzados a lo largo de su desarrollo, formando niños competentes y con capacidades para solucionar problemas, por ello un camino para este aprendizaje en los niños, son los juegos didácticos, debido a que el niño se relaciona más con ello y es una manera de aprender con, mayor facilidad dichos conocimientos, además de desarrollar el lenguaje y la pre escritura, entre otras habilidades.

Estos juegos didácticos, contienen diez actividades de aprendizaje para reforzar los conocimientos en cuanto a la geometría, en su orientación y localización, las formas

geométricas y las medidas. La investigación realizada por la autora, tiene como objetivo principal la cooperación a la educación ofreciendo ayuda para que se trabaje con los juegos y se logre el desarrollo de las habilidades de los niños y más aún el aprendizaje de la geometría, para que se formen estudiantes muy bien orientados en estos conocimientos.

Desarrollo de la propuesta

1. Planificación: la propuesta consta de 10 días de duración, presentando 10 actividades, una por día, con una duración de 2 horas académicas.
2. Metodología: las actividades se desarrollan de acuerdo a las dificultades de cada estudiante, ofreciendo la capacidad para resolver problemas mediante diferentes materiales, las cuales se tomaron en cuenta en sus tres etapas: inicio, desarrollo y cierre, en el inicio se evaluó a cada estudiante para saber las dificultades presentes, en el desarrollo, se realizaron las actividades y al final se volvió a evaluar a cada estudiante.

Cronograma de actividades

| ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE | DIMENSIÓN | DURACIÓN |
|--|----------------------------|--------------------------------|
| 1. Conocemos a nuestras amigas las figuras geométricas 2. Vamos a jugar y buscar a cuantos óvalos encontramos 3. Jugamos y comparamos figuras geométricas con objetos de nuestro entorno | Orientación y localización | 1 Hora y 45 minutos por sesión |

| | | |
|--|---------------------------|---------------------------------------|
| <p>2 Nos divertimos con las figuras geométricas</p> <p>3 Jugamos y realizamos seriaciones con figuras geométricas</p> <p>4 Jugamos y ordenamos el sector de construcción con figuras geométricas</p> <p>5 Jugamos y armamos nuestro muñeco geométrico.</p> | <p>Formas geométricas</p> | <p>1 Hora y 45 minutos por sesión</p> |
| <p>Jugamos he identificamos “Alto - Bajo”</p> <p>6 Jugamos y construimos nuestra casita con figuras geométricas</p> <p>7 Jugamos y ubicamos objetos “cerca – lejos”</p> | <p>Medición</p> | <p>1 Hora y 45 minutos por sesión</p> |

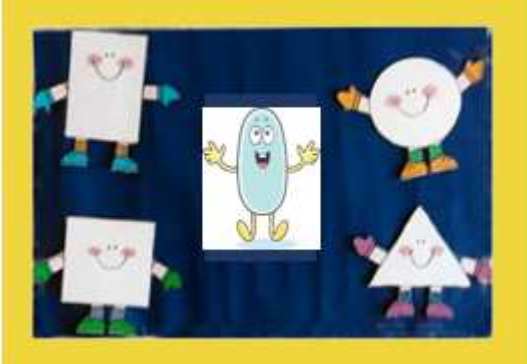
ACTIVIDAD N° 01

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : “ Conocemos a nuestras amigas las figuras geométricas”**
- **Edad : 5 años**
- **PROPÓSITO : Que los niños y niñas se relacionen con su entorno más cercano a través de las figuras geométricas.**
- **Duración : 1 hora y media**
- **FECHA : 04/ 07/ 2022**
- **Docente : Rosa Carrasco Gordillo**

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------------|--|--|---|--|
| MATEMÁTICA | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto | Reconoce cada figura geométrica. Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno. |

• PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|--|-------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccionan los materiales. Preparar los carteles del control de asistencia, Selección de material para manipular. | Material de sectores: Carteles Objetos variados Bloques lógicos | 30 min |

| | | |
|-------------------|---|--|
| <p>Inicio</p> | <p>Ejecución de la actividad de aprendizaje:</p> <p>“ Conocemos a nuestras amigas las figuras geométricas”</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en forma de U, y luego se les invita a observar una representación que realiza la maestra</p> <p>La docente sale de un lugar escondido con la figura geométrica del círculo, escondiendo su cara tras de él y por delante mostrando una carita feliz. Les saluda: hola amiguitos ¿Cómo están? vengo a jugar con ustedes.</p>  | <p>Figuras geométricas</p> |
| <p>Desarrollo</p> | <p>Seguidamente la maestra formula las siguientes preguntas: ¿Quién soy? ¿A qué me parezco? ¿Cuántos lados tengo? ¿Qué forma tengo? ¿Han visto en algún lugar esta figura? ¿En dónde? Escuchamos sus respuestas con atención.</p> <p>Se comunica a los niños el propósito del día: “Vamos a conocer a nuestras amigas las figuras geométricas y las vamos a comparar con algunos objetos que tenemos en el aula”</p> <p>La maestra muestra una caja y pregunta a los niños qué habrá dentro, se escucha sus respuestas. Luego va sacando el resto de figuras geométricas y les pregunta si lo reconocen.</p> <p>Luego invita a los niños que formen grupos para compartir bloques lógicos de diferentes formas.</p> <p>Los niños y niñas manipulan y se divierten jugando con los bloques lógicos, mencionando las formas de cada uno de ellos,</p> | <p>Geométrico</p> <p>Bloques lógicos</p> |

| | | |
|--------|---|--|
| Cierre | <p>cada grupo busca en el aula objetos que tengan la misma forma, por ejemplo, se les pregunta: ¿la pizarra a cuál bloque se parece? ¿qué forma tiene? ¿Cuántos lados tiene? ¿qué otros objetos tienen la misma forma?, de la misma manera se les va preguntando de acuerdo a las otras formas. Se escucha las participaciones de todos los estudiantes.</p> <p>La docente les reparte hojas bond para que dibujen a cada figura geométrica que conocieron, colorean, adornan con grafismos y de forma libre.</p> <p>Luego cada niño exhibe su trabajo pegando en la pizarra</p> <p style="text-align: center;">Meta cognición:</p> <p>La docente pregunta ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿A quién conocimos? ¿A cuántas figuras geométricas pudieron observar? ¿Cuántas esquinas tiene el rectángulo? ¿qué dificultades tuvieron? ¿qué es lo que más les ha gustado de la clase?</p> | <p>Hojas bond</p> <p>Crayolas, colores</p> |
|--------|---|--|

ACTIVIDAD N 02

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **Título : “Vamos a jugar y buscar a cuantos óvalos encontramos”**
- **Edad : 5 año**
- **PROPÓSITO: Identificar formas geométricas.**
- **Duración : 1 hora y media**
- **Fecha : 05/ 07/ 2022**


- Docente : Rosa Carrasco Gordillo

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------|--|--|---|---|
| M. | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto | Reconoce figuras geométricas. Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno. |

• **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|--|-------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccionan los materiales. Preparar los carteles del control de asistencia, Selección de material para manipular. | Material de sectores: Carteles. Sillas. Carteles Objetos variados Bloques lógicos | 30 min |

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

| | | |
|--------------------------|---|---|
| <p>Desarrollo</p> | <p>Seguidamente la maestra formula preguntas: ¿Qué figura geométrica pudieron observar en el video? ¿Cuántos óvalos pudieron observar? ¿A qué se parece un ovalo? ¿Qué podemos dibujar con un ovalo? Escuchamos sus respuestas con atención.</p> <p>Se les comunica a los niños el propósito del día: “Vamos a jugar y buscar a cuantos óvalos encontramos”</p> <p>La docente saca diferentes materiales geométricos, los invita a jugar y manipular dicho material, preguntándoles los nombres y que forma tienen cada uno de ellos. Luego les dice que busquen y separen a un costado a todos los óvalos.</p> <p>Finalmente, se les pide que cuenten cuantos óvalos encontraron.</p> <p>Guardan el material y les reparte una ficha de trabajo conteniendo diferentes figuras donde también se encuentran varios óvalos.</p> <p>Se les indica que busquen, cuenten y marquen a todos los óvalos que encuentren.</p> <p>Cada uno expone su trabajo pegando en la pizarra</p>  | <p>Diverso material</p> <p>Frejoles</p> <p>plumones</p> <p>pinturas</p> |
| <p>Cierre</p> | <p>¿De qué se trató el tema el día de hoy? ¿A qué se parece un óvalo? ¿Qué podemos dibujar con óvalo? ¿Cuántos óvalos encontraron en su ficha?</p> | |

ACTIVIDAD N° 03

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : “ Nos divertimos con las figuras geométricas”**
- **Edad : 5 años**
- **PROPÓSITO: Que los niños y niñas profundicen sus conocimientos sobre la geometría, al manipular y jugar con el material geométrico.**
- **Duración : 1 hora y media**
- **FECHA : 06/ 07/ 2022**
- **Docente : Rosa Carrasco Gordillo**

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------|--|--|---|---|
| M | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. | Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra. | Se divierte con las figuras geométricas mencionando el nombre de cada una de ellas. |

• PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|---|-------------------------------|
| Limpiar el aula y mobiliario Alistar los materiales geométricos. | Bloques lógicos Fichas | 30 minutos |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

• **MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| Secuencia Didáctica | Estrategias con Procesos Didácticos | Recursos |
|---|--|------------------------|
| <p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p> | <p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Recepción de niños, niñas, saludo, ubicación de loncheras.</p> <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <p>Participan del juego e interactúan</p> <p>Ponen en práctica los valores, como el respeto, comparten objetos, etc.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> | |
| <p>Inicio</p> | <p>Ejecución de la actividad de aprendizaje:</p> <p>“Nos divertimos con las figuras geométricas</p> <p>La maestra invita a los niños y niñas que se sienten en media luna y les pregunta: ¿Alguien puede decir que vamos hacer el día de hoy? ¿Qué les parece si jugamos con las figuras geométricas? ¿Qué juego les gustaría realizar con este material? ¿Qué piezas geométricas van a utilizar? Se les escucha con atención sus participaciones.</p> <p>Se comunica a los niños y niñas el propósito del día: Nos vamos a divertir jugando con el material geométrico, recordando sus nombres y formas que tienen cada uno de ellos.</p> <p>Seguidamente preparan un espacio en el aula.</p> <p>Los niños y niñas sacan todo el material geométrico y se divierten jugando</p> | <p>Bloques lógicos</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | <div data-bbox="446 220 998 399" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="194 430 332 462">Desarrollo</p> <p data-bbox="406 430 1274 577">La docente acompaña y les pregunta: ¿Que juego están realizando?, ¿Que figura geométrica están utilizando para realizar ese juego?, ¿Cuántas figuras geométricas tienen cada uno de ellos? etc. Se escucha las participaciones de todos los estudiantes.</p> <p data-bbox="422 609 1258 640">Finaliza el juego, los niños participan en el aseo y orden del aula.</p> <p data-bbox="446 672 1242 745">La docente saca a la pizarra para que grafiquen los juegos que realizaron.</p> <p data-bbox="422 777 1266 850">Finalmente, en hojas bon moldean con plastilina el juego que más les gusto.</p> <div data-bbox="568 861 1120 1060" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="406 1092 958 1123">Exponen sus trabajos y pegan en la pizarra.</p> <p data-bbox="406 1228 617 1260">Meta cognición:</p> <p data-bbox="194 1323 284 1354">Cierre</p> <p data-bbox="414 1291 1274 1407">La maestra pregunta: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿cómo se sintieron durante este juego? ¿Tuvieron algún problema? ¿Cómo lo superaron?</p> | |
|--|---|--|

ACTIVIDAD N° 4

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : “Jugamos y ordenamos el sector de construcción con figuras geométricas”**

- **Edad** : 5 año
- **PROPÓSITO:** Desarrollar la creatividad y el orden en los niños.
- **Duración** : 1 hora y media
- **FECHA** : 07/ 07/ 2022
- **Docente** : Rosa Carrasco Gordillo

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------|--|--|--|---|
| M | “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN” | Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio | Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra. Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación | Los niños y niña expresan sus experiencias. |

- **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|---|-------------------------------|
| Limpiar el aula y mobiliario Organizar el sector de construcción Cajas con diversos materiales. | Bloques lógicos Diversos materiales | 30 minutos |

- **MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| | | |
|--------|--|------------------------------|
| Cierre | <p>Luego la maestra les indica que se organicen en pequeños grupos y observen, e identifiquen a cada figura geométricas para colocarlo ordenadamente en el estand que corresponde.</p> <p>Luego en una hoja bond representan y colorean al sector de construcción con cada estand y la figura geométrica que colocaron. Finalmente exponen sus trabajos dando a conocer el nombre del sector que ordenaron</p> <div data-bbox="820 646 1123 850" data-label="Image"> </div> <p>Meta cognición:</p> <p>¿Qué sector ordenamos el día de hoy? ¿Qué figuras geométricas utilizaron? ¿Para qué nos va a servir el sector de construcción?</p> | <p>Hojas</p> <p>Crayolas</p> |
|--------|--|------------------------------|

ACTIVIDAD N°5

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : “Jugamos y comparamos figuras geométricas con objetos de nuestro entorno”**
- **Edad : 5 años**
- **PROPÓSITO: Que los niños reconozcan la forma que tienen los objetos de su entorno**
- **Duración : 1 hora y media**
- **FECHA : 08/ 07/ 2022**
- **Docente : Rosa Carrasco Gordillo**


| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------|---|--|--|--|
| M | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. | Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. | Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno. |


• **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|---|-------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccionan los materiales. Preparar los carteles del control de asistencia. Selección de material para manipular. | Material del sector: Bloques lógicos. | 30 min. |

• **MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| Secuencia Didáctica | Estrategias con Procesos Didácticos | Recursos |
|---------------------|-------------------------------------|----------|
| Rutinas | Actividades Permanentes de Entrada: | |

| | | |
|--------------------------------|---|---|
| <p>Juego Libre en Sectores</p> | <p>Recepción de niños y niñas.</p> <p>La asistencia</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado.</p> | <p>Material de los sectores.</p> |
| <p>Inicio</p> | <p>Ejecución de la actividad de aprendizaje.</p> <p>“Jugamos y comparamos figuras geométricas con objetos de nuestro entorno”</p>  <p>Invitamos a los niños y niñas a prestar atención para un juego de adivinanzas con la caja de sorpresas, y se formula la siguiente pregunta: ¿Qué creen que habrá aquí dentro de la caja? Luego la maestra saca objeto por objeto y les muestra una parte de cada uno de ellos, para que los niños adivinen por la forma que tiene, dentro de ellos hay un corazón, una flor, un círculo, árbol, un cuadrado, carro, una casa etc. Luego se les muestra todos los objetos que ay en la caja para que identifiquen y comparen si todos tienen la misma forma.</p> <p>La maestra pregunta: ¿Todos estos objetos tendrán la misma forma? ¿A qué figura geométrica se parece el corazón? ¿Con cuál de las figuras geométricas comparamos a nuestro carrito? ¿Porqué? Escuchamos con atención todas sus participaciones.</p> <p>Se comunica a los niños el propósito del día: “Vamos a jugar y comparar figuras geométricas con objetos de nuestro entorno”</p> | <p>Caja de sorpresas</p> |

| | | |
|-------------------|--|--|
| <p>Desarrollo</p> | <p>Se indica que observen el aula y comparen objetos que se parecen a una figura geométrica, por ejemplo, la mesa en la que escriben, con cuál de las figuras geométricas la comparan. De igual manera sacamos a los niños al patio, para que observen a cada cosa u objeto que hay afuera y comparen con una figura geométrica</p> <p>Luego se les reparte hojas bon para que dibujen los objetos que identificaron y compararon, con las figuras geométricas dentro y fuera del aula.</p>  <p>Cada niño expone su trabajo y pega en la pizarra.</p> <p>Meta cognición:</p> | <p>Hojas bon</p> <p>Pinturas</p> |
| <p>Cierre</p> | <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cuántos objetos hay en el aula, que se parecen a una figura geométrica? ¿Qué cosas u objetos encontraron fuera del aula, que se parece a una forma geométrica?</p> | |

ACTIVIDAD N° 6

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : “Jugamos y armamos nuestro muñeco geométrico”**
- **Edad : 5 años**

- **PROPÓSITO:** Que los niños relacionen a las figuras geométricas con las partes del cuerpo.
- **Duración** : 1 hora y media
- **FECHA** : 11/ 07/ 2022
- **Docente** : Rosa Carrasco Gordillo

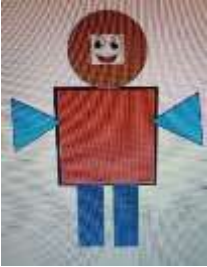
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------|--|---|---|--|
| M. | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto | Relaciona las figuras geométricas con las partes de su cuerpo. |

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|--|-------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccionan los materiales. Preparar los carteles del control de asistencia, Selección de material para manipular. | Material de sectores: Objetos variados Bloques lógicos | 30 min |

• **MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| Secuencia Didáctica | Estrategias con Procesos Didácticos | Recursos |
|---|--|---|
| <p>Rutinas</p> <p>Juego Libre en Sectores</p> | <p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <p>Recepción de niños, niñas.</p> <p>La asistencia</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Los niños y niñas deciden que juego realizar</p> | <p>Material de los sectores</p> |
| <p>Inicio</p> | <p>Ejecución de la actividad de aprendizaje:</p> <p>“Jugamos y armamos nuestro muñeco geométrico”</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a prestar atención a una canción en video, sobre las figuras geométricas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=NooFRrvZ5vw</p> <p>Luego pregunta: ¿Cómo decía la canción? ¿Qué figuras observaron? ¿Todas las figuras geométricas serán iguales? ¿El círculo tendrá esquinas? ¿Porqué? Se escucha con atención todas sus respuestas.</p> <p>Se comunica a los niños el propósito del día: “Vamos a jugar y armar nuestro muñeco geométrico”.</p> <p>La maestra invita a los niños a salir al patio y les presenta a los bloques lógicos: Cuadrado, triangulo, circulo y rectángulo.</p> | <p>Diverso material geométrico</p> |

| | | |
|-------------------|---|---|
| <p>Desarrollo</p> | <p>Luego les menciona el juego que va a realizar “El Rey manda” Les indica que es lo que tienen que hacer: El rey manda que te acueste y pongas tu cabeza sobre el círculo, el rey manda que pongas tu espalda en el cuadrado, el rey manda que reposes tus piernas sobre los rectángulos, el rey manda que coloques tus brazos sobre los triángulos, etc.</p> <p>Seguidamente la docente los invita a pasar al aula y les menciona que van a armar su muñeco geométrico, relacionando cada pieza con las partes de su cuerpo. Les pregunta: ¿Con qué parte de su cuerpo van a relacionar al círculo? de igual manera con el resto de piezas geométricas. Se entrega a los niños y niñas siluetas ya recortadas con anterioridad, indicándoles que deben poner goma a cada pieza y así armar su muñeco geométrico.</p>  <p>Finalmente exhiben sus trabajos pegando en la pizarra</p> <p>Meta cognición:</p> <p>Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Con cuál parte de su cuerpo relacionaron al cuadrado? ¿La cabeza de su muñeco, a qué figura geométrica se parece? ¿Por qué?</p> | <p>Siluetas geométricas</p> <p>goma</p> |
| <p>Cierre</p> | | |

ACTIVIDAD N° 7

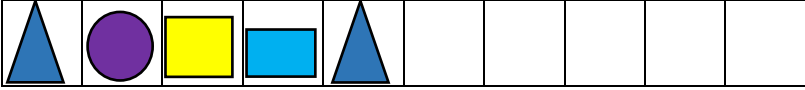
- **Nombre de la institución: N° 515**

- **TITULO** : “Jugamos y realizamos seriaciones con figuras geométrica”
- **Edad** : 5 años
- **PROPÓSITO:** Ordenar diferentes objetos, materiales de acuerdo a un patrón.
- **Duración** : 1 hora y media
- **FECHA** : 12/ 07/ 2022
- **Docente** : Rosa Carrasco Gordillo

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------|--|--|---|---|
| M. | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto | Reconoce figuras geométricas. Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno. |

- **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|--|---|-------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccionan los materiales. | Material de sectores: Objetos variados | 30 min |

| | | |
|--------|---|-------------------|
| Cierre | <p>Seguidamente la maestra muestra las fichas de trabajo, para que dibujen las seriaciones de acuerdo al ejemplo; también les explica que dichas seriaciones tienen un patrón o una muestra que nos permiten llevar un ordenar de cualquier cosa.</p>  <p>Cada niño muestra su trabajo pegando en la pizarra.</p> <p>META COGNICIÓN</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿Para qué nos sirven las seriaciones?, ¿Cuál es el orden de nuestra seriación?, ¿Les gustaría volver a repartirlo?.</p> | Fichas de trabajo |
|--------|---|-------------------|

ACTIVIDAD N°8

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : Jugamos he identificamos “Alto - Bajo”**
- **Edad : 5 año**
- **PROPÓSITO: Que los niños tengan conocimiento de las nociones espaciales.**
- **Duración : 1 hora y media**
- **FECHA : 13/ 07/ 2022**
- **Docente : Rosa Carrasco Gordillo**

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-------------|--|---|--|--|
| M. | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra. | Reconoce que en lo alto se encuentra el cielo, el sol, las estrellas, la luna etc; y en lo bajo la tierra, las persona las plantas, etc. |

• **PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|---|--------------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccianan los materiales. Preparar los carteles del control de asistencia, Selección de material para manipular. | Material de sectores: Carteles. Objetos variados Bloques lógicos | 30 min |

• **MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| Secuencia Didáctica | Estrategias con Procesos Didácticos | Recursos |
|----------------------------|--|-----------------|
| | | |

| | | |
|--------|---|--------------------|
| Cierre | <p>Identifican quien armo la casa más alta y quien armo la casa más baja. La docente les reparte hojas bon y plastilinas, para que ilustren a dos niños, un alto y un bajo.</p> <p>Luego cada niño exhibe su trabajo.</p> <div data-bbox="716 453 938 642" style="text-align: center;"> </div> <p>Meta cognición:</p> <p>¿De qué trato el tema el día de hoy? ¿En qué lugar se ubica la tierra, en la parte alta o en la parte baja? ¿Las estrellas, en qué lugar se encuentran ubicadas?</p> | Plastilinas |
|--------|---|--------------------|

ACTIVIDAD N° 9

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : “Jugamos y construimos nuestra casita, con figuras geométricas”**
- **Edad : 5 años**
- **PROPÓSITO: Que los niños y niñas desarrolles sus conocimientos sobre la construcción de una casa.**
- **Duración : 1 hora y media**
- **FECHA : 14/ 07/ 2022**
- **Docente : Rosa Carrasco Gordillo**


| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|-------------|--|---|---|--|
| M. | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto | Relaciona las figuras geométricas con objetos de su entorno. |

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|--|--------------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccionan los materiales. Preparar los carteles del control de asistencia, Selección de material para manipular. | Material de sectores: Objetos variados Bloques lógicos | 30 min |

• MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

| Secuencia Didáctica | Estrategias con Procesos Didácticos | Recursos |
|----------------------------|---|-----------------|
| Rutinas | Actividades Permanentes de Entrada: Recepción de niños, niñas. | |

| | | |
|--------------------------------|--|-------------------------------------|
| <p>Juego Libre en Sectores</p> | <p>La asistencia</p> <p>Cartel del calendario</p> <p>Cartel de responsabilidades</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Los niños y niñas deciden que juego realizar</p> | <p>Material de los sectores</p> |
| <p>Inicio</p> | <p>EJECUCION DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>“Jugamos y construimos nuestra casita con figuras geométricas”</p> <p>La maestra invita a los niños a prestar atención y observar un video.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=wq1WOUB-Sg0 una</p>  <p>Luego pregunta: ¿Qué observaron en el video? ¿Qué decía la canción? ¿Por dónde sale el humo? ¿Cuándo queremos entrar a una casa, qué debemos hacer? ¿Por qué? Se escucha con atención a todas las participaciones.</p> <p>Se comunica a los niños el propósito del día: “Vamos a jugar y construir nuestra casita con figuras geométricas, ya que de esa manera vamos a poder entender poco a poco, cómo se construye una casa de verdad”</p> <p>La docente jala todos los bloques lógicos y los pone en el piso para que los niños manipulen, jueguen y traten de construir su casita con dicho material. Luego les va formulando diferentes</p> | <p>video</p> <p>Bloques lógicos</p> |

| | | |
|-------------------|---|--|
| <p>Desarrollo</p> | <p>preguntas: ¿Qué piezas geométricas van a utilizar para construir su casita? ¿De cuántos pisos les gustaría construirla? ¿Cuál de las piezas van a utilizar para la puerta? Etc. Se escucha con atención a todas las participaciones.</p> <p>Previos avisos guardan el material. Luego la maestra les reparte siluetas de cada figura geométrica, recortadas con anterioridad para que construyan su casita en una cartulina.</p> <p>Finalmente, cada uno expone su trabajo y pega en la pizarra.</p> <div data-bbox="670 646 841 863" data-label="Image"> </div> <p>Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué construimos?</p> | <p>Cartulina</p> <p>Goma</p> <p>Siluetas</p> |
| <p>Cierre</p> | <p>¿Qué figuras utilizaron para construir su casita? ¿Qué fue lo que más les gusto de la clase? ¿En que tuvieron dificultad? ¿Cómo lo superaron?</p> | |

ACTIVIDAD N° 10

- **Nombre de la institución: N° 515**
- **TITULO : “Jugamos y ubicamos objetos “Cerca – lejos”**
- **Edad : 5 años**


- **PROPÓSITO:** Que los niños y niñas tengan conocimiento de las nociones espaciales y puedan ubicarse en el espacio.
- **Duración** : 1 hora y media
- **FECHA** : 15/ 07/ 2022
- **Docente** : Rosa Carrasco Gordillo

| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDADES | DESEMPEÑOS | EVIDENCIAS |
|------|--|--|--|--|
| M. | Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio | Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra. | Menciona con sus propias palabras, qué objetos están lejos y cuales están cerca. |

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

| ¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión? | ¿Qué recursos o materiales necesitaremos? | ¿Cuánto tiempo necesitaremos? |
|---|---|-------------------------------|
| Organizar los sectores donde van a jugar los niños y niñas. Seleccianan los materiales. Preparar los carteles del control de asistencia, Selección de material para manipular. | Material de sectores: Carteles. Carteles Objetos variados Bloques lógicos | 30 min |

• **MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

| | | |
|-------------------|---|--|
| <p>Desarrollo</p> | <p>Luego pasan al salón. Se comunica a los niños el propósito del día: “Vamos a ubicar objetos, cerca y lejos, eso nos va a permitir orientarnos y ubicarnos en el espacio”</p> <p>La maestra les brinda material geométrico para que realicen dicha noción espacial “cerca – lejos” les indica que coloque en su mesa al cuadrado cerca de ellos y al círculo lejos, mientras ella va observando y evaluando si lo están haciendo de la manera correcta</p> <p>Luego les reparte hojas bon para que dibujen, todo lo que observaron afuera en el patio; qué cosas y objetos estaban cerca de ellos y cuales estaban lejos.</p>  <p>Cada niño expone su trabajo y pega en la pizarra.</p> | <p>Diverso material</p> <p>Plumones</p> <p>Hojas bon</p> <p>Pinturas</p> |
| <p>Cierre</p> | <p>Meta cognición.</p> <p>¿De qué se trató el teme el día de hoy? ¿A que jugamos?</p> <p>¿Qué objetos observaron? ¿Qué objetos estuvieron cerca y cuales estuvieron lejos? etc.</p> | |









UNIVERSIDAD SAN PEDRO

DECLARATORIA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, **Ever Rojas Huamán**, docente de la Universidad San Pedro, Filial Cajamarca, asesor(a) de la investigación en el programa de estudios de **Educación Inicial** denominada: **Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, Institución Educativa N° 515, Súcota, 2021**,

Doy fe, que la investigación realizada por la Bachiller: **ROSA CARRASCO GORDILLO**, cumple con los requisitos establecidos por la Universidad San Pedro y la **Facultad de Educación y Humanidades**, así como, constato que, el reporte del software anti plagio Turnitin evaluado por el área competente de la Universidad San Pedro, indica que la investigación tiene un índice de similitud del 22 %.

El suscrito ha analizado la investigación y reporte concluyendo que cada una de las coincidencias encontradas no constituyen plagio alguno. Por lo que, de acuerdo con los requisitos establecidos y mi conocimiento, cumplen con todas las normas tales como el uso de citas, referencias, estructura y/o formatos establecidos por la Universidad San Pedro. Salvo, en futuras investigaciones el porcentaje varíe por diversas circunstancias.

Cajamarca, 17 de setiembre del 2023



Firma

Mg. Ever Rojas Huamán

Asesor

Código ORCID:

0000-0002-2914-2104

REPOSITORIO INSTITUCIONAL



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

| | | | |
|---|--|--|---|
| 1. Información del Autor | | | |
| CARRASCO GORDILLO, Rosa | | 42436230 | rositagr.27.4@gmail.com |
| Apellido y Nombre | | DNI | Correo Electrónico |
| 2. Tipo de Documento de Investigación | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tesis | <input type="checkbox"/> Trabajo de Grado | <input type="checkbox"/> Trabajo Académico | <input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación |
| 3. Grado Académico o Título Profesional | | | |
| <input type="checkbox"/> Bachiller | <input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional | <input type="checkbox"/> Título Segundo Especialidad | <input type="checkbox"/> Maestría |
| <input type="checkbox"/> Doctorado | | | |
| 4. Título del Documento de Investigación | | | |
| JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE FIGURAS GEOMÉTRICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 515, SÓCOTA, 2021 | | | |
| 5. Programa Académico | | | |
| EDUCACIÓN INICIAL | | | |
| 6. Tipo de Acceso al Documento | | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Abierto a Público | <input type="checkbox"/> Acceso restringido (perfil-repositorio@unsp.edu.pe) | | <input type="checkbox"/> Acceso restringido (perfil-repositorio@unsp.edu.pe/Access/?) |
| *Indicador de restricción sustantiva motivo | | | |

A. Originalidad del Archivo Digital

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

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS 4

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



Rosa Carrasco Gordillo
FIRMA

| Lugar | Día | Mes | Año |
|----------|-----|-----|------|
| CHIMBOTE | 01 | 05 | 2024 |

Importante

1. Este formulario de autorización es válido para el uso de los documentos de investigación de tipo académico o profesional que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
2. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
3. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
4. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
5. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
6. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
7. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
8. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
9. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.
10. El autor debe ser el titular de los derechos de autor de los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.

Nota: El uso de este formulario es obligatorio para todos los documentos de investigación que se ingresen al Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro.

Juegos didácticos para el aprendizaje de figuras geométricas en niños de 5 años, Institución Educativa N° 515, Súcota, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|----------|---|---------------|
| 1 | repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet | 5% |
| 2 | repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet | 4% |
| 3 | repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet | 3% |
| 4 | www.repositorio.unach.edu.pe Fuente de Internet | 2% |
| 5 | repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet | 2% |
| 6 | hdl.handle.net Fuente de Internet | 1% |
| 7 | publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet | 1% |
| 8 | Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante | <1% |
| 9 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante | |



| | | |
|----|---|------|
| | | <1 % |
| 10 | Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante | <1 % |
| 11 | funes.uniandes.edu.co Fuente de Internet | <1 % |
| 12 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante | <1 % |
| 13 | Submitted to Grupo IOE Trabajo del estudiante | <1 % |
| 14 | Submitted to Universidad Nacional de Costa Rica Trabajo del estudiante | <1 % |
| 15 | repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 16 | Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante | <1 % |
| 17 | interfacemindbraincomputer.wetpaint.com Fuente de Internet | <1 % |
| 18 | repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 19 | repositorio.pedagogica.edu.co Fuente de Internet | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 20 | repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet | <1 % |
| 21 | dspace.espoch.edu.ec Fuente de Internet | <1 % |
| 22 | etd.ohiolink.edu Fuente de Internet | <1 % |
| 23 | www.aboutkidshealth.ca Fuente de Internet | <1 % |
| 24 | m.earticle.net Fuente de Internet | <1 % |
| 25 | patents.google.com Fuente de Internet | <1 % |
| 26 | repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet | <1 % |
| 27 | repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 28 | repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet | <1 % |
| 29 | repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet | <1 % |
| 30 | www.slideshare.net Fuente de Internet | <1 % |
| 31 | yinyangandtaichichuan.org Fuente de Internet | <1 % |
| 32 | ODETTE PANTOJA DÍAZ. "Diseño de un modelo de co-creación de los programas de grado en las universidades ecuatorianas.", Universitat Politecnica de Valencia, 2017 Publicación | <1 % |



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo