

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRORUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICOSOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los
niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial**

N°416- caserío Quemazón - Morrope

Tesis Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación, Especialidad de Educación Inicial

Investigadora:

Damian Becerra Mary Deybi

Doig Neciosup Carmen Adernyt

Asesor:

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino

Lambayeque – Perú

2026

La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío

Quemazón - Morrope

Tesis Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
Especialidad de Educación Inicial



Damian Becerra Mary Deybi
Investigadora



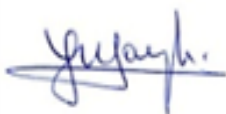
Doig Neciosup Carmen Adernyt
Investigadora



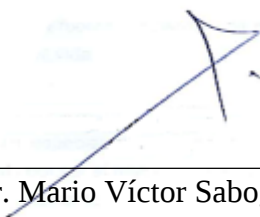
Dra. Ríos Rodríguez Martha
Presidenta



Dra. Segura Solano María Elena
Secretario



M.Sc. Manay Sáenz Luis Alfonso
Vocal



Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
Asesor



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 484-2026**

Siendo las 16:00 horas, del día martes 23 de junio 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/hwy-tjfk-rnn> por mandato de la Resolución N° 2047-2026-D-FACHSE de fecha 22 de junio de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 3096-2025-D-FACHSE de fecha 26 de agosto de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Secretario(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SAENZ
Asesor(a) Metodológico	: Dr. MARIO VICTOR SABOGAL AQUINO
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°416-CASERÍO QUEMAZÓN – MORROPE. Presentada por DOIG NECIOSUP, CARMEN ADERNYT Y DAMIAN BECERRA, MARY DEYBI para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular**. Siendo las 17:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SAENZ
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino**.....usuario revisor de Tesis ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

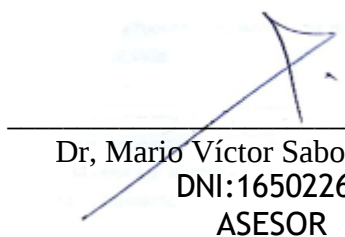
Titulado: **La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón - Morrope**

Cuyo autor (es) son: **Damian Becerra Mary Deybi** ; con DNI N° 43964955 y **Doig Neciosup Carmen Adernyt**; con DNI N° 70069031 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud **19%**, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque; 12 de noviembre del 2025



Dr, Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI:16502269
ASESOR

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón - Morrope

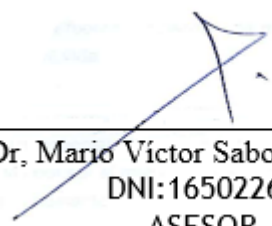
INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	7%	4%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	12%
2	fddocuments.ec Fuente de Internet	4%
3	1library.co Fuente de Internet	3%
4	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	1%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	psicologiaymente.com Fuente de Internet	1%

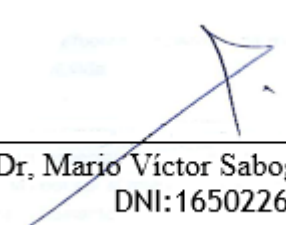
es.scribd.com


Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI:16502269
ASESOR

8	Fuente de Internet	1 %
9	psicoloca-margaux.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
10	livrosdeamor.com.br Fuente de Internet	1 %
11	www.elcomercio.com Fuente de Internet	1 %
12	documents.worldbank.org Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	< 1 %
14	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	< 1 %
16	intellectum.unisabana.edu.co Fuente de Internet	< 1 %
17	es.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
18	rixplora.upn.mx Fuente de Internet	< 1 %
19	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	

Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI:16502269
ASESOR

		< 1 %
20	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	< 1 %
21	larepublica.pe Fuente de Internet	< 1 %
22	www.preceden.com Fuente de Internet	< 1 %
23	www.timetoast.com Fuente de Internet	< 1 %
24	pt.scribd.com Fuente de Internet	< 1 %
25	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1 %
26	blancas2.seccionamarilla.com.mx Fuente de Internet	< 1 %
27	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
28	guiaproyectosociointegrador.blogspot.com Fuente de Internet	< 1 %
29	www.jfktampico.edu.mx Fuente de Internet	< 1 %
30	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %


 Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
 DNI: 16502269
 ASESOR

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias 15 Words

Excluir bibliografía Activo



Dr, Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI:16502269
ASESOR



Accusé de réception électronique

Cet accusé de réception confirme que **Turnitin** a reçu votre copie. Vous trouverez ci-dessous les informations de votre transmission.

La première page du document envoyé s'affiche ci-dessous.

Auteur de l'envoi:	Damian Becerra Mary Deybi y Doig Neciosup Carmen Adernyt
Titre de l'exercice:	Turnitin
Titre de l'envoi:	TESIS FINAL-DAMIAN Y DOIG.NOV.docx
Nom du fichier:	TESIS_FINAL-DAMIAN_Y_DOIG.NOV.docx
Taille du fichier:	446.03K
Nombre de pages:	66
Nombre de mots:	10,936
Nombre de caractères:	56,637
Date de l'envoi:	12-nov.-2025 08:37PM (UTC+0100)
N° du document envoyé:	2812445275

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRORUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

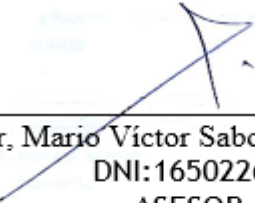
La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de
los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa
Inicial N°416- caserio Quenzán - Maricao
Licenciado (a) en Educación Especialidad de Educación Inicial

Investigadora:
Damian Becerra Mary Deybi
Doig Neciosup Carmen Adernyt

Asesor:
Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
Lambayeque - Perú

2025

Copyright 2025 Turnitin. Tout droits réservés.


Dr. Mario Víctor Sabogal Aquino
DNI:16502269
ASESOR

Dedicatoria

A Dios. Por guiarme en cada paso de este viaje académico y darme la fuerza para perseverar.

A mis padres. Este logro es un testimonio de su inmenso amor y dedicación. Valoro mucho las lecciones de vida que me han enseñado y por el profundo amor que siempre me han brindado. Esta tesis es un tributo a su legado y a la eterna admiración que siento por ustedes, Gracias por ser los mejores padres del mundo.

Mary Deybi

Con todo mi amor, dedico este logro a Dios, por ser mi guía y darme la fortaleza para alcanzar esta meta.
A mis padres, por su amor, sus enseñanzas y por ser el pilar de mi vida; en especial a mi madre, por su apoyo incondicional, y a mi padre, quien desde el cielo sé que comparte la alegría de este logro.
A mi hermana, a mi hermano y a mi cuñado, por creer siempre en mí y acompañarme en este camino.
Y, de manera muy especial, a mi hija, mi mayor inspiración, mi motor y la razón de cada uno de mis esfuerzos. Este logro es por ti y para ti.
Con infinito amor, dedico este trabajo a mi familia, porque este sueño también les pertenece.

Carmen Adernyt

Agradecimientos

A mis dos hijos Luciana y Benjamín: es un regalo muy preciado que Dios me ha dado, han sido mi inspiración detrás de cada esfuerzo en mi vida. Esta tesis es un pequeño testimonio de todo lo que hago pensando en ustedes. Gracias por todo su amor y dulzura que llenan de felicidad todos los días de mi vida.

Mary Deybi

Expreso mi más sincero agradecimiento a Dios, por guiar cada uno de mis pasos, darme fortaleza en los momentos de dificultad y permitirme culminar esta importante etapa de mi vida profesional.

A mi madre, por ser mi mayor ejemplo de amor, esfuerzo y perseverancia. Gracias por apoyarme incondicionalmente, por creer siempre en mí, por motivarme a seguir adelante y por corregirme cuando era necesario para que nunca descuidara mis estudios. Este logro también es tuyo.

A mi hermana, por acompañarme en este camino, ayudarme a resolver mis dudas y brindarme su apoyo en cada momento que lo necesité.

A mi cuñado, por confiar en mí desde el inicio e impulsarme a perseguir este sueño. Siempre recordaré con gratitud aquel día en que fue a inscribirme para rendir el examen de admisión, convencido de que algún día me convertiría en una gran profesional. Gracias por creer en mí cuando este sueño apenas comenzaba.

Carmen Adernyt

ÍNDICE

Dedicatoria:	10
Agradecimiento	11
Índice	12
Resumen	13
Abstract	14
Introducción.....	15
2I: DISEÑO TEÓRICO	18
1.1. Antecedentes	18
1.2. Base Teórico	19
1.3. Definición y operaciolización de variables.....	23
II: DISEÑO METODOLÓGICO	23
2.1. Tipo de Investigación.....	23
2.2. Diseño de Investigación.....	23
2.3. Población.....	24
2.4. Muestra.....	24
2.5. Técnicas, Instrumentos, Equipos y Materiales.....	25
III: RESULTADOS.....	26
IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	40
V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	43
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS.....	65
ANEXO	67

RESUMEN

La presente investigación titulada La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope, ha tenido como propósito aplicar juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de edad. Esta investigación tuvo como objetivo general; Determinar de qué manera la actividad lúdica fortalece el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°416 del caserío Quemazón – Mórrope

La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo experimental, la población estudiada fue 30 niños y una muestra de 10 niños, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo, la cual originariamente fue elaborado por la docente.

Palabras clave: Actividad Lúdica, Aprendizaje, Pre Test, Post Test.

ABSTRACT

This research, entitled Playful Activity as a Strategy to Strengthen Learning in 5-Year-Old Children in Early Education at Early Education Institution No. 416 in the village of Quemazón, Morrope, aimed to apply playful games as a pedagogical strategy to improve learning in the area of mathematics in 5-year-old children. The overall objective of this research was to determine how play strengthens learning among 5-year-old children at Early Education Institution No. 416 in the village of Quemazón, Morrope.

The methodology used was experimental research. The population studied consisted of 30 children and a sample of 10 children. A non-probabilistic sampling technique was used, in which all units of the population had the same probability of being selected. Observation was used as a technique and a checklist, originally developed by the teacher, was used as an instrument.

Keywords: Playful Activity, Learning, Pre-Test, Post-Test.

INTRODUCCIÓN

En la educación inicial, la *actividad lúdica* ha sido reconocida como una estrategia valiosa para promover el desarrollo cognitivo, socioemocional y lingüístico de los niños de 5 años. No obstante, existe una brecha significativa entre su importancia teórica y su aplicación práctica. Varios estudios evidencian que, a pesar del potencial del juego como recurso pedagógico, en muchos contextos educativos latinoamericanos especialmente en zonas rurales su implementación sigue siendo limitada. La enseñanza en el nivel Inicial es el inicio de nuevos conocimientos por lo que es imprescindible sentar las bases para el desarrollo integral de los niños. Para ello, el docente requiere aplicar estrategias pedagógicas efectivas mediante actividades lúdicas, por ser la forma natural para fomentar la confianza de sí mismo, la capacidad de actuar por decisión propia y la formación de su yo personal. Lo anterior contribuye al aprendizaje, interactuar con otros niños, comprender mejor las normas del juego: entender mejor las normas de convivencia pacífica de la sociedad. La problemática que da inicio al estudio “Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la primera infancia” se fundamenta en la observación de prácticas educativas tradicionales y la improvisación para propiciar un ambiente placentero y enriquecedor superar las dificultades que se presentan durante la expresión y dar satisfacción a los niños, que ayuden su desarrollo de sus habilidades creativas y su desarrollo del conocimiento. A nivel mundial, se observa que la Educación Inicial plantea retos y situaciones estresantes debido a que los niños no siguen instrucciones ni parámetros para desarrollar diferentes actividades o para cumplir con las normas establecidas. En este contexto, los docentes muestran gran ansiedad por mantener el control del aula, hecho que le preocupa enormemente debido a que los docentes tienen que reflejar entre la comunidad educativa el dominio total del grupo de estudiantes donde los niños y niñas eviten obedecer instrucciones y respondan de forma dócil al llamado del docente. Por lo expuesto, los docentes muchas veces se sienten impotentes y ansiosos; por otra parte, los niños presentan dificultades para seguir las instrucciones del docente, presentando constantes interrupciones en mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje durante la ejecución de las sesiones. 8 A nivel nacional, en el nivel inicial se observa una inadecuada gestión en la planificación de las sesiones de aprendizaje; debido a la escasa información de mecanismos para despertar el interés de los niños durante la aplicación de los procesos didácticos - pedagógicos por lo que se observa la continuidad de modelos tradicionales durante la

aplicación de la enseñanza aprendizaje, escaso monitoreo y acompañamiento de los directivos, del Ministerio de Educación y representantes regionales locales. Esto es consecuencia del poco trabajo colegiado entre el director – docente, docente – docente, docente – alumno y docente – padres de familia. Además, ausencia de protocolos estandarizados. En este contexto, el éxito o fracaso depende del uso de estrategias pedagógicas efectivas.

Por ejemplo, Linares (2022) desarrolló un modelo de estrategias lúdicas para 25 niños de 5 años en la IE N°284 de Bagua Grande (Amazonas, Perú), encontrando que más del 80 % de los niños presentaban niveles bajos de pensamiento crítico y creativo, y que las docentes no empleaban adecuadamente el juego como herramienta didáctica. Se concluyó que las actividades lúdicas son útiles y necesarias para promover estas capacidades.

Otro estudio, realizado en Huánuco (Ortiz Rivera, 2025), abordó el área de matemáticas: usando juegos didácticos en 12 sesiones con 20 niños de 5 años, se comprobó un avance significativo del 75 % en nivel "inicio" a 85 % en "logro" con significancia estadística $p < 0.05$. Asimismo, Huamán García (2022) trabajó en Ayacucho con una muestra de 30 niños, reportando que el 100 % alcanzó el nivel de logro en comunicación, a través de juegos lúdicos aplicados pre y pos-test.

A nivel más general, UNICEF y la Fundación LEGO (2018) reafirman que el aprendizaje a través del juego es esencial para una educación preescolar de calidad, alineada con la meta 4.2 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Advierten, sin embargo, que la expansión de programas preescolares sin un enfoque lúdico apropiado puede comprometer la calidad educativa.

La situación en la Institución Educativa Inicial N°416 (Caserío Quemazón, Mórrope) refleja esos mismos retos. Se observa que:

1. Déficit en áreas clave del desarrollo: Los niños presentan dificultades para la comprensión oral, comunicación, pensamiento lógico y creatividad, según diagnósticos iniciales.
2. Carencia de estrategias lúdicas estructuradas: Las docentes usan metodologías tradicionales (fichas, repeticiones mecánicas), limitando experiencias de juego significativo.
3. Necesidad de integración curricular del juego: Aunque existe reconocimiento del valor lúdico, no se vincula sistemáticamente con objetivos curriculares ni existe capacitación docente continua.
4. Potencial de mejora: Los casos citados indican que introducir

actividades lúdicas diseñadas (juegos de roles, didácticos y comunicativos) podría fortalecer significativamente el aprendizaje en niños de 5 años.

Por lo tanto, es imperativo diseñar, implementar y evaluar un programa de actividad lúdica que responda a las particularidades del contexto local, promoviendo el desarrollo integral de los niños e incorporando las mejores prácticas identificadas en estudios similares. Luego de lo ya expuesto surge la siguiente interrogante ¿Se puede determinar de qué manera la actividad lúdica fortalece el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°416 del caserío Quemazón – Mórrope? Siendo el objetivo general; Determinar cómo la actividad lúdica como estrategia fortalece el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 416 del caserío Quemazón – Mórrope. Objetivos Específicos: - Identificar el nivel de aprendizaje de los niños de 5 años antes de la aplicación de actividades lúdicas. - Diseñar y aplicar actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, - Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje de los niños de 5 años. Siendo la hipótesis a defender; La aplicación de la actividad lúdica como estrategia mejora significativamente el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 416 del caserío Quemazón – Mórrope.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Internacional

Acosta (2022) en su dicho trabajo de investigación se llevó a cabo la creación de una guía de actividades lúdicas destinada a fomentar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños que se encuentran en la etapa de Educación Inicial. Donde el autor tuvo como objetivo principal elaborar una guía que contenga actividades de juego diseñadas específicamente para estimular el pensamiento lógico-matemático en niños en edad preescolar. La investigación es no experimental, descriptiva y con enfoque mixto. La propuesta está materializada en actividades y acciones que fueron validadas por especialistas y luego se le aplicó un coeficiente de concordancia ANOCHI cuyo resultado fue “bueno” según la escala valorativa y por ende es factible su aplicación. Llegando a la conclusión que esto permitiría obtener mejores resultados en los niños y mejorar su apropiación de conocimiento en el área abordada.

Moposita, (2022) realizó su investigación sobre “Las pausas activas para niños y niñas durante las jornadas pedagógicas del nivel inicial modalidad online”, donde el autor tiene como objetivo general describir las pausas activas idóneas para niños y niñas durante las jornadas pedagógicas. La investigación que realizó tiene como tipo exploratorio y las técnicas empleadas fueron la ficha de observación y entrevistas, por lo que el autor obtiene resultados de categorías limitadas en actividades recomendables, frecuencias y beneficios. Por lo que el investigador llega a la conclusión que la implementación de las pautas de pausas activas se basa en una variedad de juegos divertidos asociados a canciones divertidas que permiten estirar el cuerpo, aliviar el estrés y mejorar la concentración.

Nacional

Osorio (2021), elaboró su proyecto de investigación titulado “Actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020”, con el objetivo de determinar las características en las actividades lúdicas desarrolladas en el Nivel Inicial en los niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020. Para llevar a cabo esta investigación, Su metodología fue de tipo básico, nivel

descriptivo, diseño No experimental -longitudinal. El universo estuvo conformado por 55 estudiantes y 02 docentes, la muestra fue de 31 estudiantes y 01 docente y no probabilístico; la técnica es la observación y el instrumento fue lista de. Se concluyó sobre el gran aporte que otorga las actividades lúdicas en el campo educativo, permitiendo utilizar estas estrategias metodológicas para el desarrollo cognitivo, psicológico y social del estudiante.

Paredes (2020), desarrolló su tesis cuyo título es " Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje". Así pues, el objetivo general fue Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Sociales en los alumnos del sexto año de EGB. En cuanto a la metodología, los juegos que conforman la guía fueron realizados con material reciclable o en su mayoría no requieren materiales costosos o difíciles de conseguir y son de fácil aplicación, se pretende que estos juegos sean fáciles de realizar para que los docentes tengan éxito en su aplicación y de esta manera se logre explotar todo el potencial que presente el estudiante. Finalmente, los resultados indicaron que las actividades lúdicas contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento académico y comportamental de los estudiantes. Por último, se elabora una guía con actividades lúdicas misma que está acorde a la temática que manejan los estudiantes en su libro Ruta del Aprendizaje de la editorial Prolipa.

Sierra (2022), ejecutaron su proyecto de investigación titulado “La lúdica: Instrumento para fortalecer los procesos de aprendizaje en niños”, cuyo objetivo es analizar desde las fuentes de investigación y datos obtenidos de ellas, la importancia de la lúdica en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas. Para la obtención de datos, la investigación fue de enfoque cualitativo con un diseño documental, pues se tienen en cuenta tesis de grado, artículos científicos, libros y artículos generales presentes en la web que permitieron el análisis, la crítica y la interpretación de la información. Los hallazgos de este estudio sugieren que la lúdica es el camino hacia el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los niños y niñas puedan alcanzar su propio conocimiento mientras.

1.2. Base teórica

1.2.1. Teoría del juego de Jean Piaget

Jean Piaget, psicólogo suizo, sostuvo que el juego es una manifestación del pensamiento simbólico y una vía natural mediante la cual los niños comprenden su

entorno. En su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget identifica al juego como una actividad fundamental para el aprendizaje, especialmente en la etapa preoperacional (2 a 7 años), en la que los niños aprenden mediante la asimilación de experiencias simbólicas.

“El juego constituye una asimilación funcional, una manera en la que el niño acomoda la realidad a su yo para entenderla”
(Piaget, 1967).

Esta perspectiva es fundamental para comprender cómo el juego puede usarse como estrategia pedagógica: no solo entretiene, sino que permite la construcción activa del conocimiento, favoreciendo la memoria, la atención, el lenguaje y el pensamiento lógico.

1.2.2. Teoría del aprendizaje significativo de David

Ausubel planteó que el aprendizaje se fortalece cuando los nuevos conocimientos se relacionan de forma sustancial y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe. En el contexto infantil, el uso de actividades lúdicas actúa como puente cognitivo, ya que conecta lo nuevo con lo que les resulta familiar y atractivo.

“El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se ancla en la estructura cognitiva del estudiante de manera sustancial y no literal” (Ausubel, Novak & Hanesian, 1983).

El juego, en este sentido, no es solo una técnica motivacional, sino un medio eficaz para lograr aprendizajes duraderos y comprensibles.

1.2.3. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Para Vygotsky, el aprendizaje es un proceso social. Él introduce el concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP), donde los niños aprenden mejor en interacción con adultos o compañeros más capaces. En esta línea, el juego sobre todo el simbólico y cooperativo permite que el niño alcance niveles superiores de desarrollo con la guía de otros.

“En el juego, el niño siempre se comporta por encima de su edad promedio, por encima de su conducta cotidiana”
(Vygotsky, 1979).

Por tanto, el juego se convierte en el escenario ideal para el desarrollo de

habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales, fundamentales para el aprendizaje integral.

1.2.4. Enfoque lúdico en la educación inicial (MINEDU - Perú)

El Ministerio de Educación del Perú reconoce el juego como una actividad natural, espontánea y fundamental en el desarrollo infantil. A partir de esta característica propia de la niñez, la educación inicial promueve experiencias de aprendizaje que respetan el interés, la curiosidad y la exploración de los niños, favoreciendo el desarrollo de competencias de manera significativa.

En este sentido, el juego no debe entenderse únicamente como una estrategia metodológica, sino como una manifestación propia de la infancia que el docente aprovecha con fines educativos, sin desnaturalizar su esencia. Como señala el MINEDU (2018), "El juego es una estrategia metodológica esencial para el desarrollo integral del niño y debe ser considerado como una forma de aprender" (p. 14).

Este enfoque se encuentra en concordancia con los planteamientos de organismos internacionales como la UNESCO y UNICEF, los cuales reconocen el juego como un derecho y un medio fundamental para favorecer el desarrollo integral durante la primera infancia.

1.3. Definición y operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento/Técnica
Actividad lúdica	Es toda acción o estrategia pedagógica basada en el juego, que favorece el desarrollo integral de los niños y promueve el aprendizaje mediante la motivación, el movimiento, la imaginación y la interacción social. (Vygotsky, 1979; Piaget, 1967; MINEDU, 2018).	Se observarán y aplicarán actividades lúdicas estructuradas en el aula para evaluar su relación con el aprendizaje de los niños.	Juego simbólico	Participación en juegos de roles	- Observación Participación guiada/ Guía de observación - Lista de cotejo - Observación directa - Prueba de desempeño / - Lista de cotejo - Ficha de evaluación
			Juego didáctico	Uso de materiales lúdicos	
			Juego psicomotor	Coordinación motora	
			Motivación	Entusiasmo por participar	
Aprendizaje	Proceso por el cual los niños desarrollan competencias cognitivas, comunicativas y socioemocionales, a través de experiencias significativas y contextualizadas. (Ausubel, 1983; MINEDU, 2018).	Se evaluará el nivel de logro del aprendizaje antes y después de aplicar las actividades lúdicas, en función de indicadores por áreas.	Cognitiva	Reconocimiento de conceptos básicos (colores, formas, números)	
			Comunicativa	Expresión oral de ideas	
			Socioemocional	Interacción con pares y normas sociales	

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación

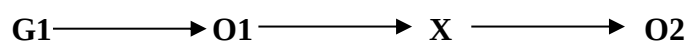
La presente investigación es de tipo aplicada, ya que tiene como finalidad implementar una estrategia pedagógica basada en la actividad lúdica para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, respondiendo a una necesidad concreta del contexto educativo.

El nivel es cuasi-experimental, porque se intervendrá en un solo grupo (grupo experimental) antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas, sin grupo de control. También se considera de nivel descriptivo-explicativo, dado que describe la situación inicial del aprendizaje y busca explicar cómo la variable actividad lúdica influye en la mejora de este.

2.2. Diseño de investigación

El diseño que se empleará es el de tipo cuasi-experimental con pre y post prueba en un solo grupo. Se aplicará una evaluación diagnóstica (pretest) para conocer el nivel de aprendizaje antes de la intervención. Luego, se ejecutará un conjunto de actividades lúdicas, y finalmente se aplicará una evaluación final (posttest) para observar los cambios obtenidos.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



En el diagrama anterior:

G1: Grupo experimental.

O1: Pretest.

X: Aplicación de estrategia lúdica.

G2: Posttest.

2.3.Población

Hernández, Fernández y Baptista (2018), indican que la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174). De igual manera, Arias (2016) establece como “...población un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación...” (p. 81).

La población de la presente investigación está conformada por 30 niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope.

Población de niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope.

Sección	Grado	Niños	Niñas	Total
Solidaridad	5 años	6	4	10
Respeto	5 años	7	9	16
Total				30

Fuente: Elaboración propia

2.4.Muestra

Tamayo (2006), define la muestra como: "el conjunto de operaciones que realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p. 176).

En esta investigación la muestra se encuentra conformada por 10 niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope.

Muestra de niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa

Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope.

Sección	Grado	Niños	Niñas	Total
Solidaridad	6to	6	4	10

Fuente: Elaboración propia

2.5. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Técnica	Instrumento	Descripción
Observación	Guía de observación	Permitirá identificar las conductas lúdicas, nivel de participación, expresión oral y trabajo colaborativo.
Evaluación de desempeño	Lista de cotejo	Se empleará para registrar los aprendizajes antes y después de la intervención en las áreas cognitiva, comunicativa y socioemocional.

III. RESULTADOS

Resultados

La presente investigación tuvo como Objetivo General, Utilizar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón - Morrope, y para llegar a demostrarlo se presenta los resultados en función a los objetivos específicos.

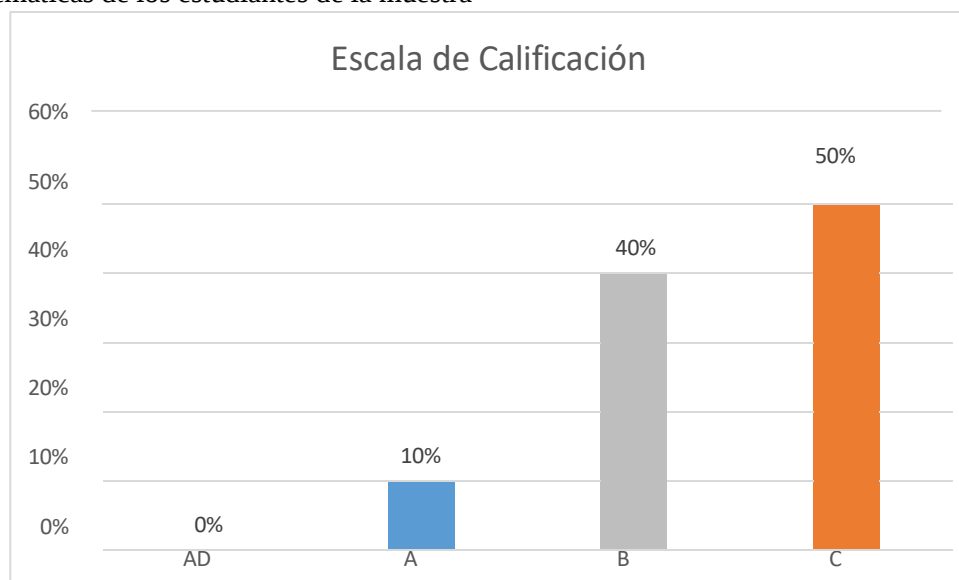
Conocer el aprendizaje en el área de Matemática a través de un pre-test.

Tabla 6 Resultado del pre test

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	1	10 %
B	4	40 %
C	5	50 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 1 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 6

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 10% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 50% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de las sesiones.

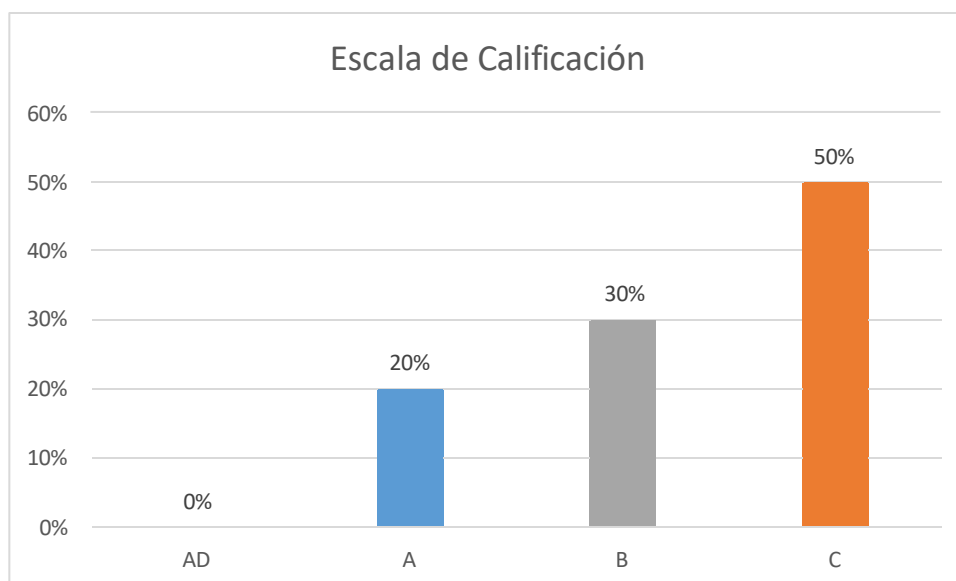
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Tabla 7 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	2	20 %
B	3	30 %
C	5	50 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 2 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemáticas de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 7

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 20% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 50% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

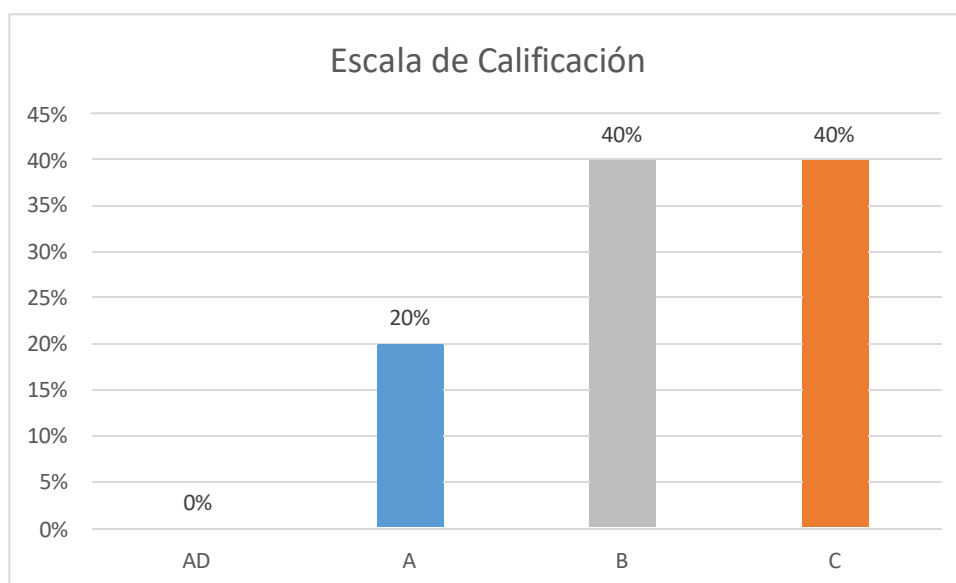
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Tabla 8 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	2	20 %
B	4	40 %
C	4	40 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 3 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 8

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 20% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

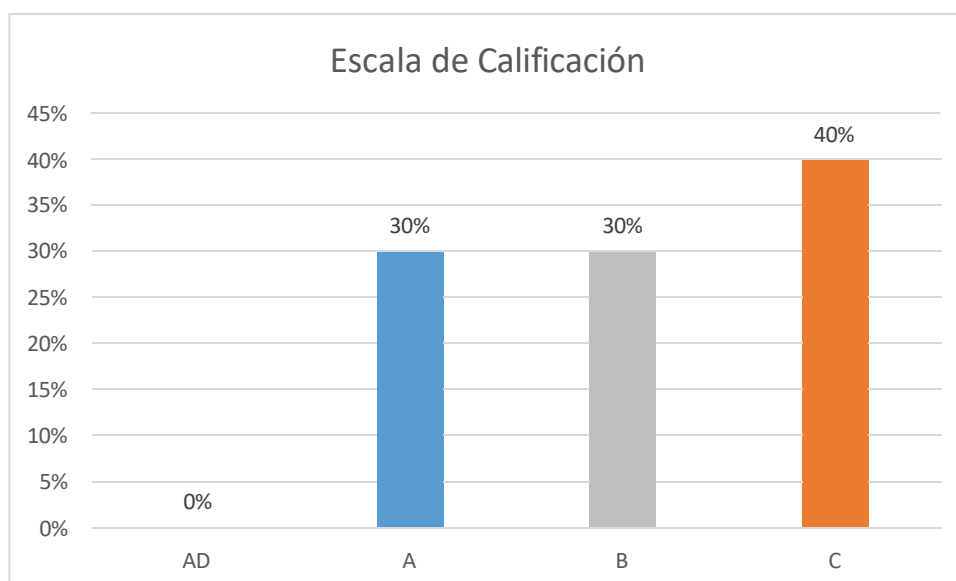
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Tabla 9 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	3	30 %
B	3	30 %
C	4	40 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 4 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 9

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 30% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

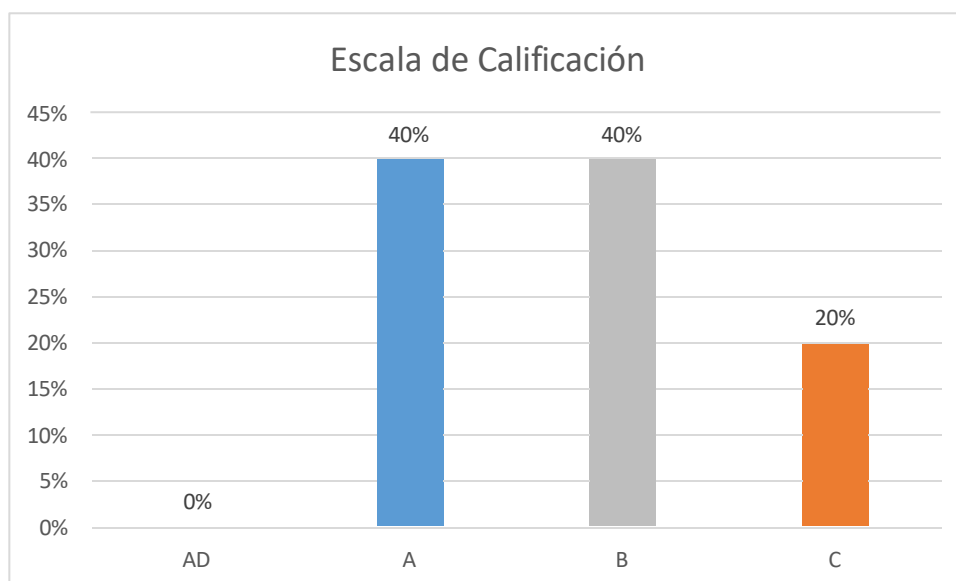
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Tabla 10 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	4	40 %
B	4	40 %
C	2	20 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 5 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 10

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 40% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

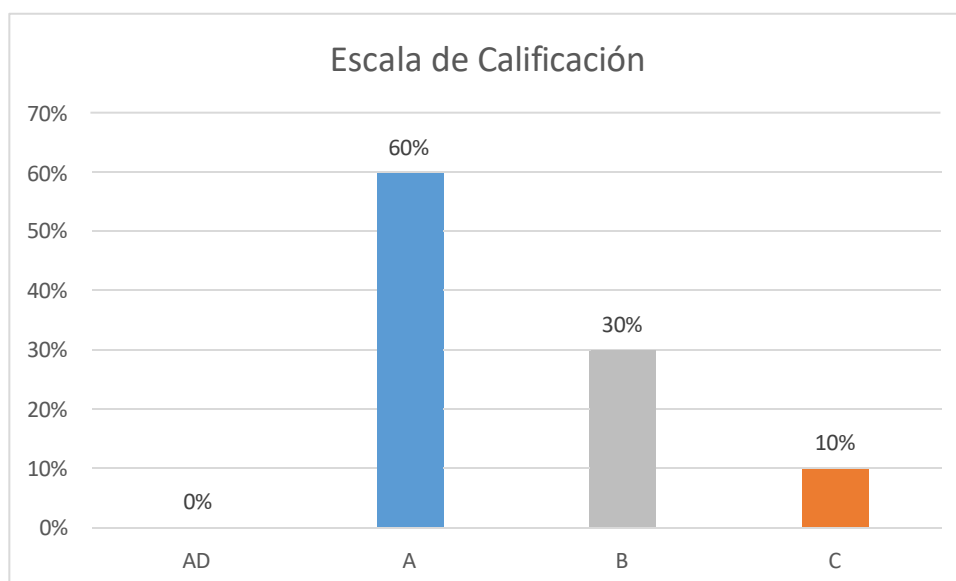
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Tabla 11 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	6	60 %
B	3	30 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 6 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 11

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 60% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

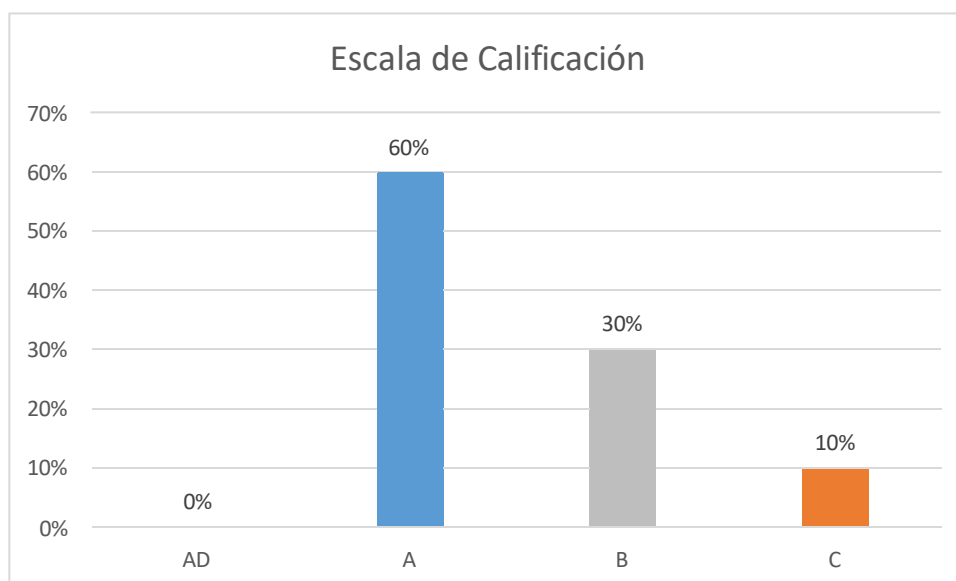
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Tabla 11 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	6	60 %
B	3	30 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 6 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 11

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 60% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

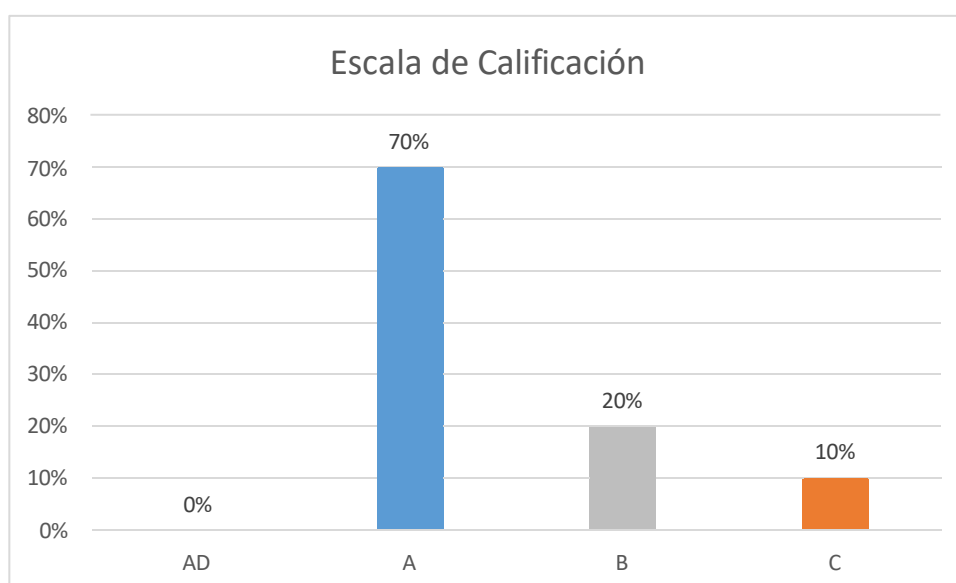
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Tabla 12 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	7	70 %
B	2	20 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 7 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 12

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 70% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 20% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

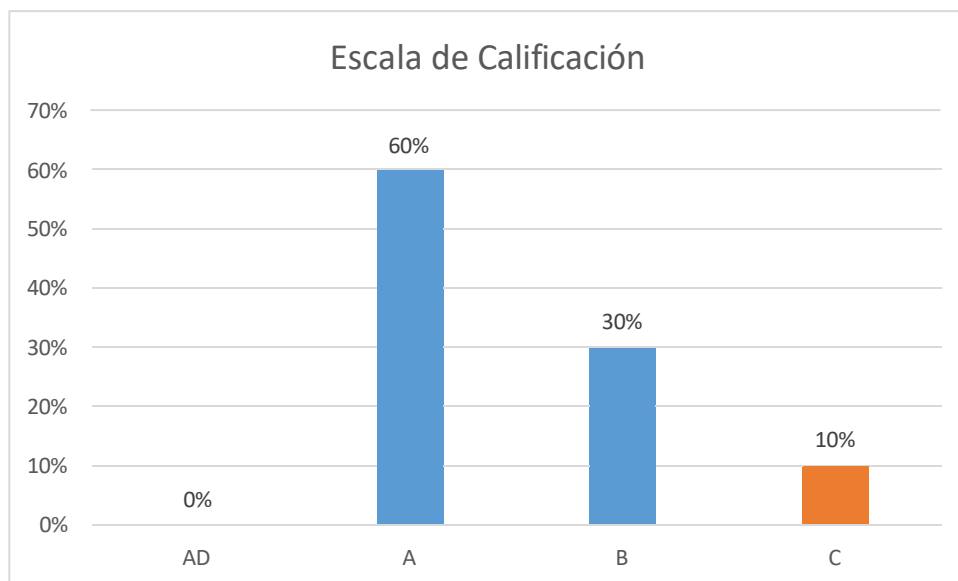
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Tabla 13 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	0	0%
A	6	60 %
B	3	30 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 8 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 13

Se observa que el 0% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 60% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 30% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

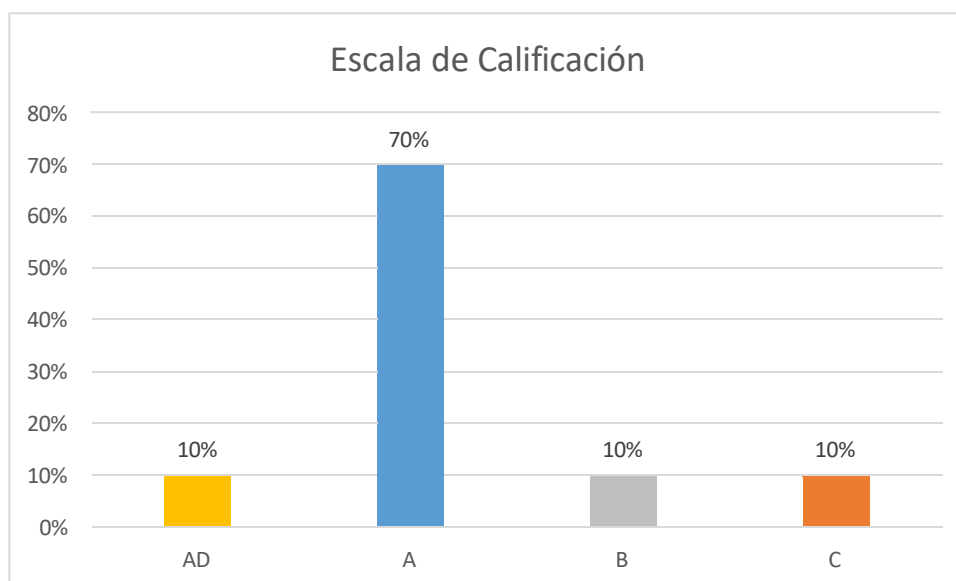
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Tabla 14 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	1	10%
A	7	70 %
B	1	10 %
C	1	10 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 9 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 14

Se observa que el 10% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 70% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

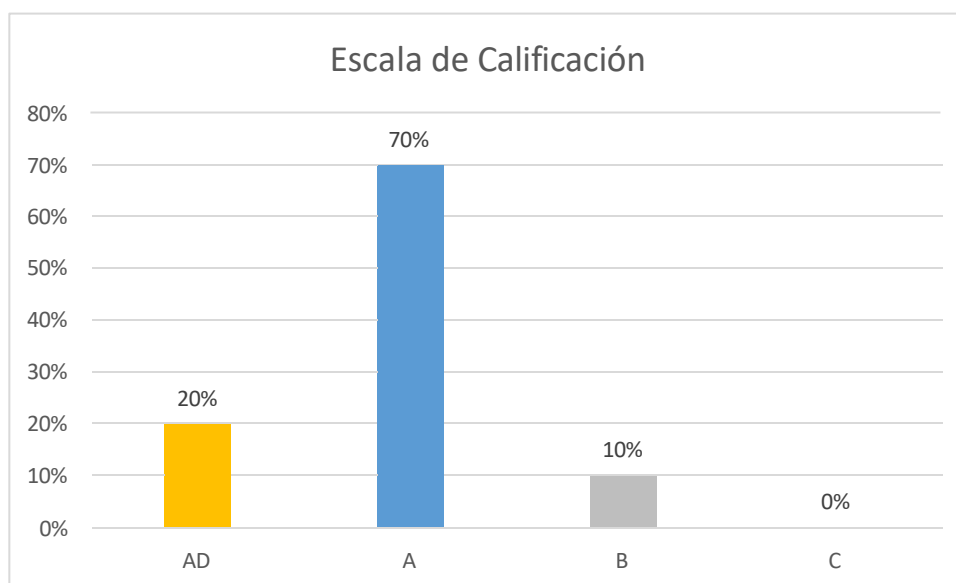
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Tabla 15 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	2	20%
A	7	70 %
B	1	10 %
C	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 10 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 15

Se observa que el 20% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 70% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 10% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

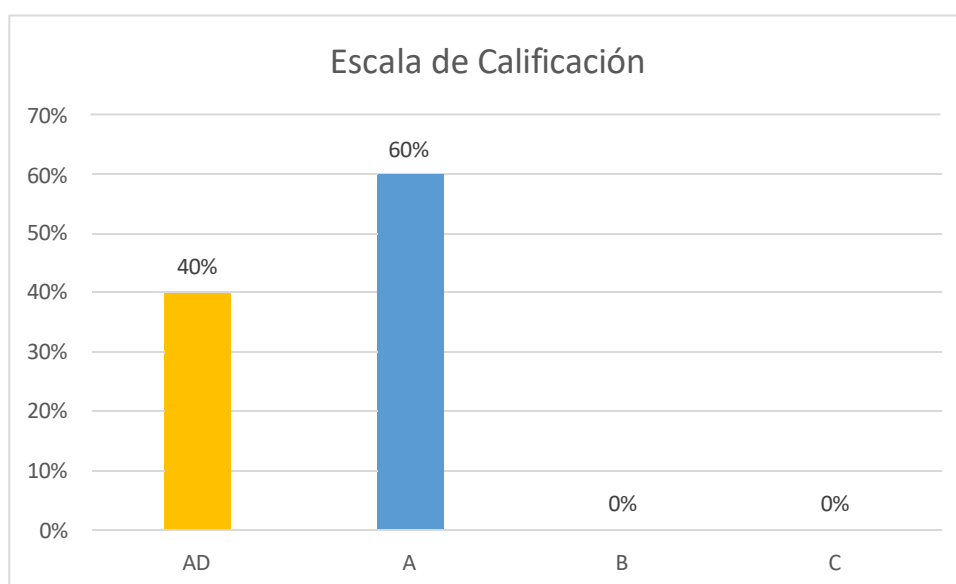
RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Tabla 16 Distribución del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra

Calificaciones	fi	%
AD	4	40%
A	6	60 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 11 Distribución Porcentual del Nivel de Logro de Aprendizaje en el Área de Matemática de los estudiantes de la muestra



Fuente: Tabla N° 16

Se observa que el 40% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; Un 60% de los niños tiene un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; Un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

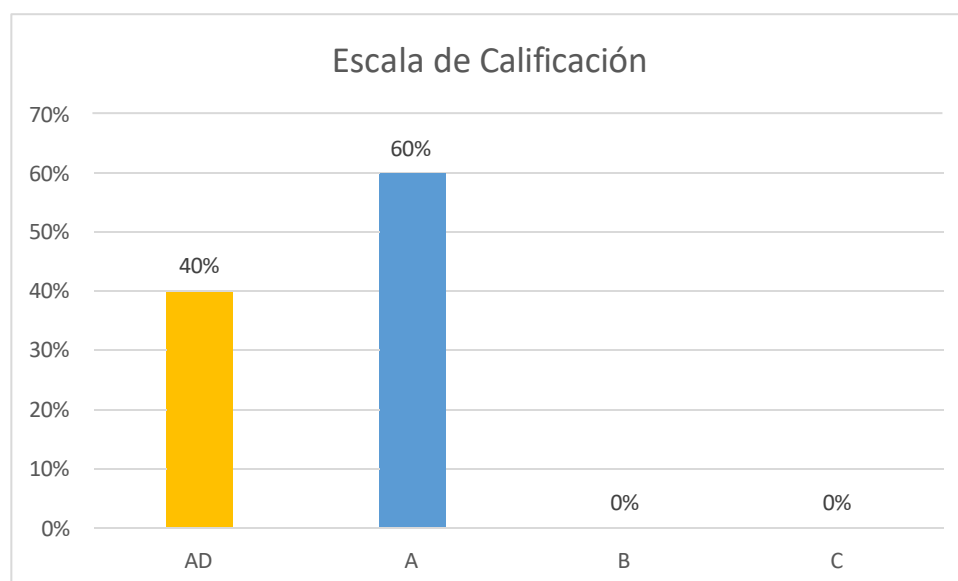
Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de un Pos- test.

Tabla 17 Resultado del post test

Calificaciones	fi	%
AD	4	40%
A	6	60 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	10	100 %

Fuente: Matriz de notas

Ilustración 12 Ilustración porcentual del post test



Fuente: Tabla N° 17

Se puede ver que el 40% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática destacado, es decir AD; un 60% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática esperado, es decir A; un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática en proceso, es decir B y un 0% de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio.

IV. DISCUSION DE RESULTADOS

Identificar el nivel de comprensión de aprendizaje en el área de la matemática de los niños de cinco años y el manejo de estrategia por parte de la docente.

Según los resultados de la tabla 6, se observa que el 0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje destacado, es decir AD; el 10% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje esperado, es decir A; el 40% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; el 50% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Nos permite identificar que los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que no han comprendido el aprendizaje básicas propuestas, lo cual señala que los docentes no realizan actividades significativas que generen interés en los estudiantes.

Así mismo, pretendió determinar si existía relación ente dicha actitudes y el nivel de juego didáctico que alcanzaban los niños. Por un lado, para reconocer el nivel de juego didáctico de los participantes se empleó la prueba de juegos lúdicos. A la vez, se determinó que la relación entre juegos lúdicos y actitudes. Con este estudio se determinó que no existía una relación estadísticamente significativa entre el nivel de juegos lúdicos y las actitudes de los alumnos evaluados.

Aplicar una propuesta centrada en los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope, tras aplicar la investigación y la lista de cotejo a manera de post test, los resultados demostraron que el 0% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los estudiantes evidencian el logro de aprendizajes en inicio, demostrando incluso un manejo solvente y

muy satisfactorio, un 0% tienen un Logro de aprendizaje B, es decir un logro proceso; da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas, un 60 % de los estudiantes tienen como Logro esperado de aprendizaje A y un 40% de los estudiantes tienen como Logro destacado de aprendizaje AD entonces se puede determinar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope.

Comparar el nivel de razonamiento matemático en los niños de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope, antes y después de aplicar los juegos lúdicos.

Al aplicar el instrumento de investigación la prueba escrita a manera de pre-test como podemos observar que la mayoría de los niños demostraron que el 0% de los niños tienen un nivel de logro destacado de aprendizaje, es decir AD, un 10% de los niños tienen un nivel de logro esperado de aprendizaje, es decir A, un 40% tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B; mientras que el 50% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. en cambio en el post-test, los resultados fueron diferentes, demostraron que el 40 % de los niños tienen un nivel de logro destacado de aprendizaje y que el 60% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje esperado, es decir A ,0% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje de proceso; es decir B, mientras que el 0% de los de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C .

Así, la aplicación de un programa de juego lúdico mejoró el aprendizaje de los niños de 5 años de la muestra, resultado obtenido en el postest. Cabe aludir Sierras, M. (2002). Una herramienta utilizada en la aplicación de programas de juegos lúdicos es la lista de verificación. Consiste en una serie de afirmaciones o preguntas relacionadas con el aspecto a evaluar, el cual debe evaluarse si aparece la característica observada.

Se determinó que hay una diferencia significativa entre la aplicación del programa de juegos lúdicos, la cual se puede apreciar que según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de student que el valor de $T = 0 < 2.35$, es decir, el programa aplicado mejoró el aprendizaje. Lo descrito se relaciona con los resultados, Mencía, C. (2007) en su tesis titulada “Los juegos lúdicos” como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento llegó las siguientes conclusiones: Que las múltiples funciones que tiene el juego, hace que sea valorado como estrategia pedagógica, y con la incorporación de juegos lúdicos se lograron aprendizajes, ya que éstos favorecen la integración del alumnado, mejoran la autoestima y las relaciones interpersonales además los juegos aseguran la atención y participación de todos los alumnos.

IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 01

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
1.2. Nivel educativo : Inicial
1.3. Sección : Única
1.4. Área curricular : Matemática
1.5. Denominación de la actividad : “¡A jugar seriando!”
1.6. Fecha :
1.7. Duración : 50 minutos
1.8. Docentes responsables : Prof.

II. Aspectos didácticos

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños realizan criterio para seriar objetos texturizados con lija, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas de seriación	seriar objetos texturizados con lija	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Los niños y niñas se les presentará un dado de textura donde se iniciará el juego al caer la cara de cualquier textura los niños irán en busca de algún material parecido a la textura que tocaron. La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material que son de textura áspera y lisa La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Qué textura tendrán? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más áspero? ¿Quién es el más liso?	Juego Diálogo	. 10 min.	✓Participa activamente en el juego.

	La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que serien desde el más áspero al más liso.			
P R O C E S O	La docente reparte material concreto como palos, lijas, telas, papel por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más áspero hasta el más liso Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización Se les entregará siluetas de frutas donde los niños serian de acuerdo a su textura. La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente	Papelote Fichas. Lijas Telas Conos Colores Hoja bond Lápiz	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Pega material del más áspero al más liso Terminado la docente pregunta sobre su producción y exponen sus trabajos. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 02

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Juguemos seriando objetos por su grosor”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. Aspectos didácticos

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños realizan criterio para seriar objetos por su grosor, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza criterio para seriar objetos por su grosor.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente invita a los niños a jugar por todo el patio luego en semicírculo los niños irán viendo quien tiene contextura gruesa y quien es el más delgado. Luego se les invita a los niños a seriar por su contextura Desde el más delgado al más grueso La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos jugado? ¿Todos los niños tienen la misma contextura? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más delgado? La docente declara el tema “Juguemos seriando objetos por su grosor”	Juego Diálogo	. 10 min.	✓Participa activamente en el juego.
	La docente reparte material concreto como palos, bastones por grupos se reparte el	Palitos		

P R O C E S O	mismo material donde los niños manipulan los materiales Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grueso al más delgado Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización Se les entregará siluetas de plantas con troncos diferentes grosores donde los niños serian de acuerdo a su grosor. La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.	bastones Conos Bloques de madera, Plantados Fichas	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Dibuja el tallo de cada planta desde el más grueso al más delgado. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 03

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Juguemos seriando con rosas según su tamaño.”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. Aspectos didácticos

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar la seriación por su tamaño con material gráfico participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
realizar la seriación por su tamaño con material gráfico	Seriar objetos en tamaños.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	A través del juego “la lancha se hunde” pedimos a los niños que se junten de uno, de dos y de tres luego pedimos que se forme del más bajo al más alto. En cada grupo de tres La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan con sus compañeros? ¿Quién es más alto? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más bajo? La docente declara el tema “Juguemos seriando con flores según su tamaño”.	Juego Diálogo	. 10 min.	✓Participa activamente en el juego.
P R	La docente reparte material concreto como bloques lógicos, palos, bastones por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales	Siluetas bastones Conos	30 min.	Participa de la interrogación de imagen

O C E S O	Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grande al más pequeño Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización. Se les entregará siluetas de rosas donde los niños serian de acuerdo a su tamaño. La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.	Bloques de madera, Fichas		
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Dibuja plantas seriando por tamaños. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 04

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Juguemos seriando objetos”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar seriación de elementos en forma ascendente con material concreto, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza seriación de elementos en forma ascendente	Usa material concreto	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	En el patio los juegan a medirse luego se ordenará un niño grande uno pequeño, y así seguirán jugando hasta terminar de colocarse todos los niños en la fila. Luego se les entrega tizas para que dibujen en el patio la secuencia de alguna figura por ejemplo circulo cuadrado y triangulo que empieza se declara la actividad del día. La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material concreto de diferentes tamaños (del más grande al más pequeño o viceversa) los niños tienen que observar detenidamente. La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el más pequeño? La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más pequeño al más grande como también del más grande al más pequeño.	Juego Diálogo	10 min.	✓Participa activamente en el juego.

	La docente declara el tema “Juguemos seriando objetos”			
P R O C E S O	La docente reparte siluetas, figuras de diversos tamaños, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más grande al más pequeño así sucesivamente según el tamaño. La docente indica que ordenen en forma ascendente (más pequeño al más grande) o decreciente (más grande al más pequeño) por ejemplo: Pájaro, conejo, perro, oveja, elefante. Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización. La docente indica que los niños que haciendo uso de los bloques lógicos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las láminas observadas. La docente forma grupos de cuatro niños y reparte plastilina para que cada grupo haga varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta el tamaño.	Papelote Fichas. Chapitas Bloques Hoja bond Lápiz Cuaderno	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Dibuja y completa la serie de manzanas. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 05

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Juguemos seriando crayolas por su dimensión”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realiza la seriación de longitud con material gráfico, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
realiza la seriación de longitud	Uso de material concreto	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Se ubican los niños en círculo grande se dialoga con ellos recordando normas para hacer uso del espacio y los materiales a emplear, así como el respeto a sus compañeros para jugar sin lastimarse. Explicándoles que vamos a jugar con materiales y con los amigos, se les invita a manipular el material sogas que están distribuidos por el aula. Contamos el cuento de la jirafa que es el más alto de la selva africana. Luego los niños tendrán un momento para expresar sus comentarios. La docente realiza las siguientes interrogantes:	Juego Diálogo	. 10 min.	✓Participa activamente en el juego.

	¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más largo? ¿Quién es el más corto? La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más alto al más bajo. La docente declara el tema “Juguemos seriando crayolas por su dimensión”			
P R O C E S O	La docente reparte siluetas, figuras de diversas dimensiones, sogas, pañuelos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más largo al más corto así sucesivamente según su dimensión La docente indica que ordenen dimensiones del más corto al más largo La docente indica que los niños que haciendo uso de ganchos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las dimensiones. La docente forma grupos de cuatro niños y reparte plastilina para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta su dimensión. La docente indica a cada uno de los niños para que represente a través de la técnica del modelado las seriación de objetos.	Crayolas Palitos bastones Conos Bloques de madera, Hilo Plantados Fichas Plastilina	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Dibuja la serie de lápices del más largo al más corto. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 06

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Juguemos seriando simple”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones realiza seriación de elementos en forma ascendente usando material gráfico, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Realiza seriación de elementos en forma ascendente	Usa material gráfico	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Se ubican los niños en círculo grande, se dialoga con ellos recordando normas para hacer uso del espacio y los materiales a emplear, así como el respeto a sus compañeros para jugar sin lastimarse. Explicándoles que vamos a jugar con materiales y con los amigos, se les invita a manipular el material sogas que están distribuidos por el aula. Contamos el cuento de la jirafa que es el más alto de la selva africana. Luego los niños tendrán un momento para expresar sus comentarios. La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más largo? ¿Quién es el más corto?	Juego Diálogo	10 min.	✓Participa activamente en el juego.

	La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más alto al más bajo La docente declara el tema “Seriando simple”			
P R O C E S O	La docente reparte siluetas, figuras de diversas dimensiones, sogas, pañuelos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más largo al más corto así sucesivamente según su dimensión La docente indica que ordenen en forma ascendente (más alto al más bajo) o decreciente (más grande al más pequeño) La docente indica que los niños que haciendo uso de ganchos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las dimensiones. La docente forma grupos de cuatro niños y reparte plastilina para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta su dimensión. La docente indica a cada uno de los niños para que represente a través de la técnica del modelado las seriación de objetos.	Patio plastilina Bloques lógicos Colores Ganchos lógicos Conos	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Modela con plastilina desde el más alto al más bajo. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 07

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Seríamos objetos según su textura”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños explican con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos texturizados, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos texturizado	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Los niños y niñas participan en el juego Simón manda que se cojan su ropa, su pelo, sus brazos, un árbol, etc. La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material que son de textura áspera y lisa La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Qué textura tendrán? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más áspero? ¿Quién es el más liso? La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que serien desde el más áspero al más liso. La docente declara el tema “Seríamos objetos según su textura”	Juego Diálogo	. 10 min.	✓Participa activamente en el juego.

P R O C E S O	La docente reparte material concreto como palos, lijas, telas, papel por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más áspero hasta el más liso Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización Se les entregará siluetas de frutas donde los niños serian de acuerdo a su textura. La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.	Papelote Fichas de frutas Lijas Telas Conos Colores Hoja bond Lápiz	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Pega material del más áspero al más liso. Terminado la docente pregunta sobre su producción y exponen sus trabajos. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 08

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Juguemos a seriar hasta 5 objetos”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños expresan el criterio para ordenar hasta 5 objetos, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar hasta 5 objetos.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Los niños y niñas participan en el juego Simón manda. Al sonido de la pandereta forman dos grupos, de cinco integrantes. Cuentan en voz alta uno a uno cada elemento. Cuando la profesora toca nuevamente la pandereta los integrantes de cada grupo cambian de posición. Se les pregunta los 2 grupos siguen teniendo la misma cantidad de elementos. Cuentan nuevamente y constatan el número de elementos de cada grupo. La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material concreto de diferentes tamaños (del más grande al más pequeño o viceversa) los niños tienen que observar detenidamente. La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el más pequeño? La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más	Juego Diálogo	10 min.	✓Participa activamente en el juego.

	pequeño al más grande como también del más grande al más pequeño. La docente declara el tema “Juguemos a seriar hasta 5 objetos”			
P R O C E S O	La docente reparte siluetas, figuras de diversos tamaños, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más grande al más pequeño así sucesivamente según el tamaño. La docente indica que ordenen en forma ascendente (más pequeño al más grande) o decreciente (más grande al más pequeño) por ejemplo: Pájaro, conejo, perro, oveja, elefante. Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización. La docente forma grupos de cuatro niños y reparte palos, hojas de diferentes tamaños para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta el tamaño. La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente utilizando 5 objetos	Palitos bastones Conos Bloques de madera, Hilo Plantados Fichas Plastilina	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Dibuja y completa la serie de pantalones. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 09

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Juguemos seriando los tamaños de las ovejas”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños explican con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos por su tamaño, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para seriar objetos por su tamaño	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	La docente invita a los niños a jugar dos grupos a “la orden del sargento” que se pongan en fila desde el más pequeño al más alto. Luego serán los soldaditos que marchan alrededor del patio. La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos hecho? ¿Todos sus compañeros serán del mismo tamaño? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más bajo? La docente declara el tema “Juguemos seriando los tamaños de las ovejas”	Juego Diálogo	. 10 min.	✓Participa activamente en el juego.
P	La docente reparte material concreto como bloques lógicos, palos, bastones por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales	Palitos bastones Conos	30 min.	Participa de la interrogación de imagen

R O C E S O	Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grande al más pequeño Se les entregará siluetas de peces donde los niños serian de acuerdo a su tamaño La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.	Bloques de madera, Plantados Fichas		
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Dibujan peces del más pequeño al más grande en forma de serie. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA–APRENDIZAJE N° 10

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa :
 1.2. Nivel educativo : Inicial
 1.3. Sección : Única
 1.4. Área curricular : Matemática
 1.5. Denominación de la actividad : “Serie con objetos por su grosor utilizando sogas”
 1.6. Fecha :
 1.7. Duración : 50 minutos
 1.8. Docentes responsables : Prof.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.- Objetivo didáctico

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de comunicar y representar ideas matemáticas, pues los niños realizan criterio para seriar objetos por su grosor, participando activamente con sus compañeros.

2.2.-Contenido:

CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	ACTITUD
Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza criterio para seriar objetos por su grosor.	Participa activamente con sus compañeros

2.3.-Secuencia Didáctica:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	Se les presenta una caja sorpresa conteniendo hilos de diferentes grosores. Luego se les invita a los niños a seriar por su contextura Desde el más delgado al más grueso. La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos jugado? ¿Todos los hilos tienen el mismo grosor? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más delgado? La docente declara el tema “Serie con objetos por su grosor utilizando sogas”	Juego Diálogo	. 10 min.	✓Participa activamente en el juego.

P R O C E S O	La docente reparte material concreto como sogas, soguilla, lana, hilos por grupos se reparte el mismo material donde los niños manipulan los materiales. Se les dará un tiempo para que por grupos seleccionen desde el material más grueso al más delgado. Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización. Se les entregará siluetas de hilos diferentes grosores donde los niños serian de acuerdo a sus grosores. La docente indica a cada uno de los niños para que represente la seriación que crean conveniente.	Palitos bastones Conos Bloques de madera, Hilo Plantados Fichas	30 min.	Participa de la interrogación de imagen
S A L I D A	La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna. Pega papel lustre seriando por su grosor desde el más grueso al más delgado. Se dialoga mediante preguntas ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo se sintieron?	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

CONCLUSIONES

- Se identificó la falta de estimulación con juegos lúdicos por parte de las maestras del aula de inicial y eso dificultaba el aprendizaje de los niños.
- Se evaluó el uso de La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope.
- Se aplicaron las actividades lúdicas como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°416- caserío Quemazón – Morrope, constatándose una mejora en el aprendizaje de los niños.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda considerar e implementar al juego lúdico como estrategia didáctica por favorecer los procesos de aprendizaje en los niños. Por lo mismo, los docentes como el personal administrativo deben generar la realización de actividades que fomenten la incidencia del juego lúdico en las sesiones de aprendizaje.
- Los docentes deben estar constantemente capacitados sobre las nuevas tendencias y estrategias educativas con efectos positivos en el aprendizaje de los niños, incidiendo el mismo en las diversas áreas de conocimiento de los educandos. Razón por lo cual deben planificar sus sesiones incluyendo actividades lúdicas.
- Los docentes deben promover la implementación del juego lúdico en el aprendizaje de los niños. Por lo mismo, la dirección del plantel debe procurar espacios físicos para el desarrollo de las estrategias lúdicas, además de implementar materiales lúdicos al alcance de los docentes como de los niños. A ello hay que añadir la realización de un seguimiento sistemático del proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Ángeles Lucas, L. N. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años* (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola. [repositorio.uladech.edu.pe](#)+[repositorio.umsa.bo](#)+[repositorio.usil.edu.pe](#)+[repositorio.unh.edu.pe](#)+4
- Arias, E. (2016). *Guía para la elaboración de proyectos de investigación. Trabajo no publicado*. Caracas: Episteme.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Hernández, F., Fernández, C., y Baptista, M. (2018). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Huamán García, L. (2021). *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación ... Lucana marca, Ayacucho* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. [repositorio.unh.edu.pe](#)+[repositorio.uladech.edu.pe](#)+[repositorio.unh.edu.pe](#)+2
- MINEDU (Ministerio de Educación del Perú). (2018). *Programa Curricular de Educación Inicial*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5863>
- Linares, W. (2022). *Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años* [Modelo aplicado en IE N°284, Bagua Grande, Amazonas, Perú]. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- López, A. M., & Isea, R. (2022). La importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial. *Gaceta Educativa*, 2(1), 95–102. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/view/513/859>
- Ortiz Rivera, C. G. (2025). *Los juegos didácticos como estrategia de enseñanza para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huánuco. [elpais.com](#)+[repositorio.uladech.edu.pe](#)+[repositorio.unh.edu.pe](#)+11

- Osorio Amaya, Y. E. (2022). *La actividad lúdica y su relación con el desarrollo de la dimensión personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 311 Virgen de la Candelaria, Chulucanas - 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31322/ACTIVIDAD_LUDICA_DIMENSION_OSORIO_AMAYA_YAJAHIRA_ELIBANIA.pdf?sequence=1
- Paredes Miño, M. A. (2022). *La importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio UASB. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Piaget, J. (1967). *La psicología del niño*. Morata.
- Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación. (2ª Edición)*. México: Editorial McGraw Hill.
- UNICEF & The LEGO Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Anexo 1: Instrumento de evaluación (pre test)

PRE TEST DE MATEMÁTICA

Nombres y

Apellidos:

Edad: Sección:

Fecha:

▪ Evita hacer borrones

1. Cuántos lados tiene el cuadrado.

a) 1

b) 2

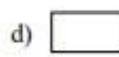
c) 3

d) 4

2. Marca con un aspa el cuadrado.



3. Marca la figura que continua en la secuencia:



4. Cuántos lados tiene el triángulo.

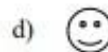
a) 1

b) 2

c) 3

d) 4

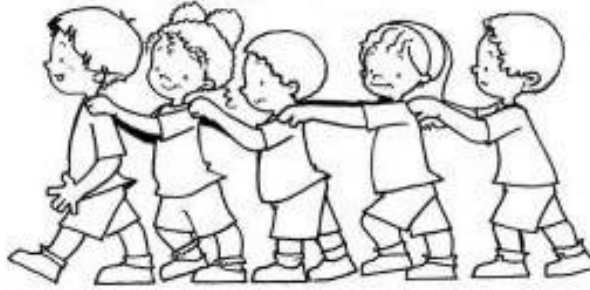
5. Marca la figura que continua en la secuencia:



6. pinta al niño que está primero de la fila



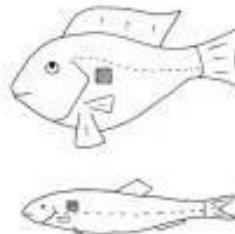
7. Marca con una (x) al niño que está ubicado al final de la fila



8. Encierra con un círculo a la figura más gruesa.



9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más grande.



11. Marca la regla más pequeña.



12. Encierra al número 5 correcto.

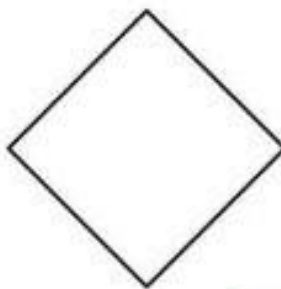


13. Escribe 5 veces el número 5.

.....

14. Dibuja la figura geométrica “el rombo”.

15. Pinta al rombo de color azul.



16. Escribe el nombre de esta figura.

.....



Anexo 2: Lista de cotejo

Instrumento de evaluación

Título de la investigación:

Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de 5 años...

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

Escala de valoración

Valoración	Código
Logro destacado	AD
Logro esperado	A
En proceso	B
En inicio	C

Lista de cotejo

Nº	Indicadores de evaluación	AD	A	B	C
1	Reconoce el criterio de seriación de los objetos.	☐	☐	☐	☐
2	Ordena objetos según tamaño, longitud o grosor.	☐	☐	☐	☐
3	Establece correctamente una secuencia lógica.	☐	☐	☐	☐
4	Utiliza material concreto durante la actividad.	☐	☐	☐	☐
5	Participa activamente en los juegos lúdicos.	☐	☐	☐	☐
6	Explica el criterio utilizado para realizar la seriación.	☐	☐	☐	☐
7	Resuelve correctamente las actividades propuestas.	☐	☐	☐	☐
8	Demuestra autonomía durante la actividad.	☐	☐	☐	☐