

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS:

**Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y
comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa
N° 106, Ayacucho - 2024**

Para optar el título profesional de:
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL - EDUCACIÓN
BILINGÜE INTERCULTURAL TEMPRANA**

PRESENTADO POR:
Bach. Carla HUAMAN PEREZ
Bach. Mayli Bianca CANDIOTTI PARIONA

ASESORA:
Mg. Gisela HERRERAS GUTIÉRREZ

AYACUCHO-PERÚ

2025

A mis queridos padres, Agripina y Emiliano, por ser siempre el faro que guía mi camino en este viaje de aprendizaje y crecimiento.

A mis hermanos, cuyo amor y aliento han sido el impulso que me inspira a seguir persiguiendo mis sueños académicos.

Carla

A mi familia, por el amor, las enseñanzas y el apoyo incondicional que siempre me han brindado.

A mi madre, Mariza, quien me enseñó a soñar en grande y a trabajar arduamente por mis metas.

A mi abuelo, por su amor eterno y sabiduría constante. Ustedes han sido mi mayor inspiración en cada paso de este camino.

Mayli Bianca

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, porque fue un pilar fundamental durante estos cinco años académicos, brindando a los estudiantes oportunidades de desarrollo en conocimientos, habilidades y experiencias. Asimismo, la plana docente de la Facultad de Ciencias de la Educación y de la Escuela de Educación Inicial desempeñó un papel crucial en la formación de profesionales críticos y reflexivos, capacitando para la enseñanza y el aprendizaje infantil.

A la asesora la Mg. Gisela Herreras Gutiérrez, por su invaluable orientación en la elaboración de la tesis, así como por sus conocimientos y sugerencias que enriquecieron nuestra investigación.

Al Lic. Boris Allpacca Chipana y a la Lic. Ana Luz Huamán Pérez, de la I.E. N°39015 Sagrado Corazón de Jesús, por su colaboración y apoyo en la provisión de los ordenadores portátiles, que fueron fundamentales para el desarrollo de esta investigación.

A la Lic. Luz Marina Achahuanco Coa, directora de la Institución Educativa N° 106 del distrito de Carmen Alto, quien nos abrió las puertas y facilitó la realización de este trabajo con su apoyo y confianza. Asimismo, a las Lic. Gladys Marlene Huamán Méndez y Mónica Cabezas Meneses, por permitirnos trabajar en sus aulas y brindarnos el apoyo necesario para llevar a cabo el proyecto.

A los padres de familia, por su confianza y apoyo al autorizar la participación de sus hijos en el proceso de la investigación. Apreciamos mucho su colaboración y el compromiso que han demostrado, para el desarrollo de esta investigación.

A los niños y niñas de 5 años de las aulas “Conejitos” y “Leoncitos”, cuya participación entusiasta fue fundamental para el éxito del estudio.

Índice

Agradecimientos.....	iii
Índice	iv
Índice de tablas	vi
Índice de anexos	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	11
I . PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA.....	13
1.1 Identificación y descripción del problema	13
1.2 Formulación del problema	16
1.3 Formulación de los objetivos	16
1.4 Justificación.....	16
II . MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Antecedentes	19
2.2 Bases Teóricas	24
2.3 Bases Conceptuales	39
III . METODOLOGÍA.....	42
3.1 Formulación de Hipótesis.....	42
3.2 Sistemas de variables de estudio	42
3.3 Cuadro de operacionalización de variables de estudio.....	44
3.4 Enfoque de investigación	48
3.5 Tipo y nivel de investigación.....	48
3.6 Métodos específicos en investigación	49
3.7 Diseño de investigación.....	49
3.8 Población y muestra.....	49
3.9 Técnicas e instrumentos.....	50
3.10 Material de intervención.....	51
3.11 Prueba de validez y confiabilidad de instrumentos.....	53

3.12	Procedimiento y procesamiento de datos	56
3.13	Aspecto ético	59
IV	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	60
4.1	Análisis descriptivo de datos	60
4.2	Análisis inferencial de datos	62
4.3	Prueba de hipótesis.....	64
4.4	Discusión de resultados	68
V	PROPUESTA INNOVADORA	76
	Conclusiones.....	78
	Recomendaciones.....	80
	Referencias bibliográficas.....	81
	Anexo.....	88

Índice de tablas

Tabla 1. Competencia, capacidades y desempeños de los niños de 5 años en matemática.....	36
Tabla 2. Competencia, capacidades y desempeños de los niños de 5 años en comunicación	38
Tabla 3. Jueces y/o expertos de los instrumentos de recolección de datos	53
Tabla 4. Evaluación de indicadores con el coeficiente V de Aiken.....	54
Tabla 5. Estadísticas de fiabilidad	56
Tabla 6. Aprendizaje Pretest y Post test en el área de Matemática y Comunicación a través de videojuegos.....	60
Tabla 7. Aprendizaje Pretest y Post test en el área de Matemática a través de videojuegos.	60
Tabla 8. Aprendizaje Pretest y Pos test en el área de Comunicación a través de videojuegos	61
Tabla 9. Resultados de la prueba de normalidad Pretest y Post test del aprendizaje del área de Matemática y Comunicación a través de videojuegos	62
Tabla 10. Resultados de la prueba de normalidad pretest y post test del aprendizaje del área de Matemática a través de videojuegos	63
Tabla 11. Resultados de la prueba de normalidad pretest y post test del aprendizaje del área de Comunicación a través de videojuegos.....	63
Tabla 12. Prueba de U de Mann Whitney del grupo experimental y control en post test en el aprendizaje del área de Matemáticas y Comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho 2024.....	64
Tabla 13. Prueba de Wilcoxon del grupo experimental y control en pre y post test en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho2024.....	65
Tabla 14. Prueba de U de Mann-Whitney del grupo experimental y control en post test en el aprendizaje del área de Matemáticas con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho 2024.....	65
Tabla 15. Prueba de Wilcoxon del grupo experimental y control en pre y post test en el aprendizaje del área de matemática con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho2024	66

Tabla 16. Prueba de U de Mann-Whitney del grupo experimental y control en post test en el aprendizaje del área de Comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho 2024..... 67

Tabla 17. Prueba de Wilcoxon del grupo experimental y control en pre y post test en el aprendizaje del área de comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho2024 67

Índice de anexos

Anexo A. Matriz de consistencia	88
Anexo B. Matriz Instrumental	93
Anexo C. Plan de experimentación	96
Anexo D. Sesiones experimentales del grupo experimental.....	102
Anexo E. Sesiones experimentales del grupo control.....	151
Anexo F. Instrumento de Recolección de Datos	190
Anexo G. Juicio de Expertos	216
Anexo H. Prueba Piloto.....	223
Anexo I. Base de Datos de la variable dependiente	226
Anexo J. Base de datos de la variable independiente	238
Anexo K. Procesamiento de datos con el programa SPSS	243
Anexo L. Resolución Decanal de Aprobación del Proyecto de tesis	249
Anexo M. Documentos Administrativos	250
Anexo N. Evidencias de la experimentación del grupo experimental.....	255
Anexo O. Evidencias de la experimentación del grupo control	263

Resumen

La investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación, con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un nivel explicativo experimental y un diseño de experimentación cuasiexperimental, utilizando el pretest y posttest: el grupo experimental del aula "Conejitos", estuvo compuesto por 17 niños y 1 docente, el grupo control está compuesto por 17 niños y la docente del aula, en la Institución Educativa N.º 106 MX/P del distrito de Carmen Alto, la técnicas de recolección de datos fue la observación y los instrumentos la lista de cotejo, con pretest y posttest, se utilizaron los métodos hipotético-deductivo e inductivo. La validación de contenido de los instrumentos se realizó mediante el juicio de expertos y la confiabilidad, con la prueba Alpha de Cronbach, con datos piloto. La prueba de hipótesis se hizo con la aplicación del estadístico Wilcoxon y se concluyó en que, efectivamente los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de 5 años de la Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024. Asimismo, los videojuegos son una herramienta muy útil que despierta el interés, promueve la participación, fortalece habilidades sociales y ayuda a desarrollar competencias importantes en el área de matemáticas y comunicación.

Palabras clave: Videojuegos y aprendizaje.

Abstract

The objective of this research was to analyze the influence of video games on learning in mathematics and communication among 5-year-old children at Educational Institution No. 106, Ayacucho, in 2024. The research adopted a quantitative, applied approach with an explanatory-experimental level and a quasi-experimental design, using pre-test and post-test. The experimental group in the "Conejitos" classroom consisted of 17 children and 1 teacher, while the control group also consisted of 17 children and the teacher. The study was conducted at Educational Institution No. 106 MX/P in the Carmen Alto district. Data collection techniques included observation, and the instruments used were checklists with pre-test and post-test administration. Hypothetical-deductive and inductive reasoning methods were employed. Content validation of the instruments was achieved through expert judgment, and reliability was established using Cronbach's alpha test with pilot data. The hypothesis test was conducted using the Wilcoxon signed-rank test, and it was concluded that video games do indeed influence learning in the areas of mathematics and communication among 5-year-old children at Educational Institution No. 106, Ayacucho-2024. Furthermore, video games are a very useful tool that sparks interest, promotes participation, strengthens social skills, and helps develop important competencies in the areas of mathematics and communication.

Keywords: Video games and learning.

Introducción

El estudio titulado *Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N.º 106, Ayacucho - 2024*, tuvo como objetivo investigar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de los niños de 5 años, específicamente en las áreas de matemática y comunicación. La finalidad fue determinar si estos recursos tecnológicos pueden ser utilizados de manera efectiva como herramientas educativas que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial.

Con los datos obtenidos, se pretende aportar a la pedagogía un desarrollo significativo y abrir caminos para futuras investigaciones acerca de la incorporación de la tecnología en las experiencias de aprendizaje en este nivel. La relevancia de la investigación radica en responder a la creciente integración de las TIC en la educación, promoviendo el uso de videojuegos como recursos innovadores que puedan enriquecer las prácticas pedagógicas.

Por las razones anteriormente mencionadas, se llevó a cabo esta investigación con la finalidad de contribuir al avance del conocimiento científico en el campo de la educación inicial y el uso de tecnologías educativas. La estructura del estudio se divide en cinco partes principales, cada uno con contenidos específicos que sustentan y explican los diferentes aspectos de la investigación.

I. Planteamiento del Problema. Se aborda la identificación y descripción de la problemática desde un enfoque internacional, nacional, regional y local. En esta sección, también se formula el problema general al igual que los específicos de la investigación, se establecen los objetivos generales y específicos que guían al estudio, presentan las justificaciones que sustentan su importancia y pertinencia en la realización de la investigación.

II. Marco Teórico. Se recopilan los antecedentes de investigaciones realizadas en los últimos cinco años relacionados con el uso de videojuegos en el aprendizaje. Además, se presenta un análisis detallado de las bases teóricas acerca del uso de los videojuegos, su impacto en el desarrollo de competencias en matemática y comunicación, propuesto por el Ministerio de Educación. También incluye análisis conceptuales de las variables de estudio y los términos claves empleados en la investigación, estableciendo un fundamento conceptual sólido para la investigación.

III. Metodología. Se describen la hipótesis general y específicas, el sistema de variables, enfoque, tipo, nivel y métodos de la investigación. También, se detalla la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, los materiales de intervención en ambos grupos, y las pruebas de validez y confiabilidad. Además, se explica el

procesamiento de datos y los aspectos éticos considerados para garantizar la integridad del estudio.

IV. Resultados y Discusión. Se presentan los datos estadísticos obtenidos durante la investigación y su análisis detallado. A través de estos resultados, se comprobó y se contrastaron las hipótesis planteadas inicialmente. Además, se realizó una comparación con otros estudios previos relacionados con el uso de videojuegos en el aprendizaje, destacando tanto las coincidencias como las diferencias relacionadas en la investigación, que contribuye a fortalecer las interpretaciones en la investigación.

V. Propuesta Innovadora. Presentación de una propuesta para la incorporación de los videojuegos como recurso educativo en el nivel inicial, basado en las evidencias y resultados obtenidos del estudio, siguiendo las directrices del Ministerio de Educación. Asimismo, se describen las condiciones y estrategias necesarias para aprovechar al máximo los beneficios de estos recursos tecnológicos en las experiencias de aprendizaje.

Finalmente, se incluyen las conclusiones alcanzadas, así como las recomendaciones, referencias y anexos pertinentes. Estos elementos reflejan las evidencias que respaldan la investigación como la matriz de consistencia, el plan de experimentación, los instrumentos de recolección de datos, la ficha de juicio de expertos, la base de datos y otros documentos que sustentan el proceso y los resultados de la investigación.

I. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

1.1 Identificación y descripción del problema

En el contexto internacional, según el Pisa (2022), 71 países participaron en la evaluación en los años 2018 y 2022 obteniendo como resultado a 6 países que aumentaron puntos en el rendimiento académico en Lectura (Japón, Taiwán, Brunéi, Qatar, Panamá y República Dominicana), 27 países se mantuvieron en la medida promedio, de los cuales Perú forma parte y 38 países redujeron su medida promedio en el rendimiento. Asimismo, se observó que no existe diferencias estadísticamente significativas en los resultados entre el Perú como en los países de Costa Rica, México, Mondalvia, Brasil, Jamaica, Colombia, Monte Negro y Bulgaria.

Según Arias et al. (2023), el 75 % de los alumnos de América Latina y el Caribe tiene bajo desempeño, no alcanza las competencias básicas en Matemática, República Dominicana y el Salvador son los países que tienen mayor porcentaje de bajo rendimiento académico (89 %), mientras que en Perú con 66 %. El porcentaje de los estudiantes con bajo desempeño es mayor en Matemática que en Lectura y Ciencia.

En Matemática, el porcentaje de estudiantes con bajo rendimiento ha aumentado en casi todos los países como en Costa Rica, México, Perú, Colombia, Uruguay y Brasil, en Lectura, solo Costa Rica aumentó el porcentaje de bajo desempeño mientras que en los países de Perú, Panamá y República Dominicana han reducido en el bajo rendimiento académico. Estos resultados pueden ser debidos a las siguientes causas: la pobreza, poca inversión en la educación, problemas en el sistema educativo (currículos desactualizados), que se implementa por los gobiernos, desigualdades socioeconómicas, falta de políticas educativas, falta de recursos educativos, barreras lingüísticas, culturales y la migración.

En esta investigación plantea utilizar los recursos tecnológicos en el ámbito educativo, para superar los desafíos encontrados en América Latina y el Caribe con la ejecución de los videojuegos en el proceso de instrucción y aprendizaje, los estudiantes en las diferentes áreas curriculares en los países. Los videojuegos son más motivadores que se debería utilizar como estrategia pedagógica en las competencias de Matemática y Lectura. los videojuegos permiten a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, solucionen problemas con un pensamiento crítico y toma de decisiones.

Según Prieto (2015, citado por Guerrero y González, 2021), los videojuegos son beneficiosos en la educación, porque mejora la visión, fortalece la autoestima, favorece en el aprendizaje mediante el desafío, promueve habilidades sociales, de lenguaje, lectura de normas y mensajes, asimismo, promueve el desarrollo de las matemáticas básicas con un pensamiento abstracto.

En el contexto nacional, según el último resultado obtenido de Pisa (2022) informa que, se evaluó a los estudiantes de 15 años que están cursando el nivel secundario con una población de 8 787 alumnos y una muestra seleccionada de 6 968 alumnos evaluados en las competencias de Matemática, Ciencias y Lectura, en 337 Instituciones Educativas, de las cuales, 73 % públicos y 27 % privados. Teniendo como resultados en el Perú, en la competencia de Lectura, el 53,5 % ha logrado posicionarse en nivel 3 (básico) y el 50,4 % se localiza debajo del nivel 2, es decir, no están logrando las competencias básicas. Mientras tanto, en Matemática, en el 2022, el 33,8 % de estudiantes alcanzó el nivel básico y por debajo del nivel 2, un 66,2 % tiene dificultades para lograr el desempeño esperado.

Asimismo, informa que, el bajo rendimiento ha sido a causa de la influencia del COVID-19. Como también podemos deducir, por las acciones adoptadas por el gobierno en la educación remota, no todos los alumnos poseen el acceso al internet, falta de recursos educativos, estrategias pedagógicas tradicionales, materiales educativos poco motivadores, la poca utilización de las TICs, desigualdades educativas en zonas urbanas y rurales, factores socioeconómicos como la pobreza, acoso, desnutrición, anemia, violencia familiar, poca cooperación de los padres de familia en la formación educativa, inasistencia a los colegios, ausencia de la participación entre profesores con alumnos, mala infraestructura y el exceso de los estudiantes en las aulas.

Con el uso de los videojuegos en la enseñanza y aprendizaje en el nivel inicial desarrollarán habilidades sociales, psicológicas, físicas y cognitivas, con que se contrarrestarán las consecuencias mencionadas, porque hoy en día vivimos en la era digital, donde los estudiantes deben aprender desde este nuevo contexto utilizando la tecnología como un recurso didáctico, para el desarrollo de las competencias en comunicación y matemática. De acuerdo con Morales y Fernández (2015, citado por Sampedro et al., 2016), los videojuegos pueden ser empleados como herramientas educativas para el aprendizaje, ayuda a desarrollar destrezas, habilidades, actitudes y conocimientos de los contenidos curriculares utilizando los elementos lúdicos de los videojuegos.

En el contexto regional, según el informe de Evaluación Muestral de los Alumnos del Ministerio de Educación (Minedu, 2022), el mismo año la región tuvo resultados menores en el rendimiento académico, en lectura el nivel de iniciación aumentó en 6,2 %, en 'proceso' alcanzó un 59 % y en el nivel 'destacado' un 34,4 %. En la competencia de Matemática aumentó en el nivel 'inicio' a 53,7 %, en 'proceso' a 35,5 % y en el nivel 'satisfactorio' disminuyó a 10,8 %.

Estos resultados a causa de las clases virtuales, falta de gestión educativa, recursos educativos en pésimas condiciones, malas condiciones en infraestructura, pobreza,

analfabetismo, desnutrición, anemia, violencia familiar, acoso, desigualdades socioeconómicas, estrategias didácticas obsoletas, materiales educativos poco motivadores, la poca implementación de las TIC, contenidos teóricos y poco prácticos. Con la implementación de videojuegos en la Educación Básica Regular se fomentará una educación de calidad, hay países de primer mundo que implementan los recursos tecnológicos para la enseñanza-aprendizaje y han obtenido grandes resultados en el rendimiento académico.

En el contexto local, según el informe de Estadística de la Calidad Educativa Escala (2010), el jardín 106, ubicado en el distrito de Carmen Alto-Ayacucho, es una Institución Educativa mixta de gestión pública, tiene la capacidad de albergar a 234 niños de 3 a 5 años, 09 profesoras y 09 secciones, de las cuales en el aula de 5 años se matricularon 67 niños que están distribuidos en 3 secciones (Conejitos, Leoncitos y ositos). Se observó que, los alumnos del nivel inicial del aula de 5 años de la sección Conejitos están en un promedio medio en el rendimiento académico.

En el área de Matemática tienen dificultades para razonar, analizar los problemas en las nociones de espacio, tiempo y forma, asimismo, tienen dificultades para reconocer e identificar los números ordinales, agrupar, ordenar, correspondencia, seriación y clasificación de los objetos de acuerdo a su color y tamaño. Asimismo, tienen dificultades para solucionar problemas, tomar decisiones y formar estrategias que le permita lograr sus objetivos. Mientras que en el área Comunicación tienen dificultades para articular las palabras, comprender y producir diversos textos en su lengua materna, asimismo, tienen dificultades para crear, innovar, dramatizar en las situaciones significativas que se presentan.

A causa de la separación de los padres, fallecimiento de un miembro de la familia, violencia familiar, anemia, estrés, ansiedad, bajos recursos socioeconómicos, estrategias tradicionales en la enseñanza, materiales didácticos poco elaborados, desmotivación de los niños, la falta de espacio, improvisación de las experiencias de aprendizaje, el uso de técnicas poco efectivas, escasa participación de los padres afecta negativamente al desarrollo y aprendizaje de los niños.

La contribución para superar los desafíos que los niños y niñas atraviesan todos los días genera el bajo rendimiento académico, pueden ser superados con la implementación de los videojuegos como una táctica para la enseñanza-aprendizaje, porque este recurso digital es de nuevo contexto que se está siendo utilizado desde edades tempranas, asimismo, diversos psicólogos y pedagogos recomiendan que, las instituciones educativas deberían implementar los videojuegos para la educación, porque está demostrado que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, motoras, sociales y psicológicas en niños que tienen

dificultades en la atención, memoria, resolución de problemas y socialización con los demás, siempre y cuando el videojuego sea educativo y supervisado por un adulto.

Núñez (2015) menciona que, la principal ventaja de los videojuegos es que enseña de manera atractiva, entretenida y divertida asimismo los niños van enfrentando desafíos cada vez más novedosas e interesantes, considera que los videojuegos facilitan realizar tareas, porque ofrecen diferentes alternativas, permiten hacer las cosas de forma más sencilla para comprender conceptos, familiarizarse con la tecnología que predomina en la actualidad. Tanto los profesores como los padres ven a los videojuegos como una herramienta educativa importante.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué influencia tiene los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿Qué influencia tiene los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024?
- b) ¿Qué influencia tiene los videojuegos en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024?

1.3 Formulación de los objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.
- b) Analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación teórica

La investigación se enmarca en la teoría constructivista de Jean Piaget, porque la formación del conocimiento es una construcción de las experiencias sociales y cognitivas que

los niños experimentan todos los días en un contexto. De acuerdo con Saldarriaga et al. (2016), el conocimiento es algo que cada persona construye, a través de cómo interactúa con su entorno y con otras personas. Este proceso ocurre constantemente en cualquier lugar donde la persona esté. Además, cada persona es capaz de procesar la información que recibe, interpretar y crear nuevo conocimiento basado en sus experiencias previas.

Esta teoría aportará en la investigación, porque la influencia de los videojuegos en los niños de 5 años permitirá que construyan sus conocimientos a partir de la exploración e interacción con este entorno virtual. Los videojuegos son una plataforma que proyecta imágenes, colores, sonidos, formas, contenidos en 3D que estimula a nivel cognitivo en el desarrollo de habilidades, fomentan la creatividad e imaginación para resolver los problemas, tomar decisiones y planificar estrategias. Asimismo, permitirá que los niños aprendan de manera activa, participando en la comprensión y retención de la información.

La investigación es importante, porque en la actualidad vivimos en una era digital donde los niños son los principales usuarios en acceder a las distintas plataformas virtuales, por esta razón, el estudio es necesario para conocer la influencia y dominio de los videojuegos en el rendimiento académico en las áreas de comunicación y matemática, como también se observa que los niños y niñas tienen dificultades en las áreas mencionadas, ya sea por la falta de estrategias, espacios reducidos, exceso de estudiantes, materiales poco motivadores, utilización de la enseñanza tradicional, falta de apoyo, dificultades para la concentración, retención de información, resolución y comprensión del problemas y compromiso de los padres.

1.4.2 Justificación práctica

En esta investigación, como alternativa de solución frente a la problemática detectada en el jardín N°106 del distrito de Carmen Alto en los niños de 5 años, como las dificultades en la articulación de palabras, comprender textos, la producción de textos orales y la poca interacción entre sus pares, solución de problemas de cantidad, forma y localización. Para solucionar estos problemas se pretende utilizar estos videojuegos como una estrategia pedagógica para lograr una educación de calidad, inclusiva y equitativa, asimismo, para alcanzar las competencias, capacidades y desempeños en las áreas de comunicación y matemática establecidos en el Programa Curricular de Educación Inicial. Por lo tanto, nos enfocaremos en solucionar las dificultades de la articulación del lenguaje y la solución de problemas de cantidad, forma y localización con la influencia de los videojuegos.

Los videojuegos son instrumentos digitales que se pueden utilizar para el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque actualmente son accesibles para cualquier dispositivo, asimismo, son más motivadores y atractivos para los niños de 5 años que ayudan a

desarrollar habilidades comunicativas, sociales, cognitivas, motores y psicológicos. Los videojuegos contienen imágenes que se acercan a la realidad, sonidos, colores y formas que los niños pueden visualizar fácilmente y les permita construir sus conocimientos explorando, pasando a niveles que cada vez se hacen más complejos y desarrollen su capacidad para solucionar problemas, tomar decisiones y formar estrategias que le ayude a alcanzar un objetivo. Con esta estrategia se logrará mejorar el rendimiento académico de los alumnos de 5 años en las áreas de comunicación y matemática.

1.4.3 Justificación metodológica

En esta investigación, teniendo la necesidad de conocer la influencia de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en niños de 5 años en las áreas de comunicación y matemática, se utilizará la técnica de observación con el pretest y postest en el grupo experimental y de control para recoger los conocimientos previos de los estudiantes antes de que se utilicen los videojuegos en el grupo experimental, mientras tanto en el grupo de control no se utilizará esta estrategia de los videojuegos en los niños.

La elaboración y la aplicación de las estrategias de evaluación, a través de la técnica de observación con pretest, se recogerá los datos previos en ambos grupos experimental y de control, antes de que se manipule las variables. De acuerdo con Ñaupas et al. (2014), el pretest tiene la finalidad de determinar el nivel de conocimiento con el que inicia en el grupo experimental o grupo de control antes de manipular la variable para luego medir el estado inicial y comparar con el resultado final. La ficha de observación de pretest se puede utilizar en futuras investigaciones, porque permite recolectar información de los conocimientos iniciales de los participantes, para luego ser comparado y se puede llegar a una conclusión.

Después de que se haya llevado a cabo un estudio o un experimento, el postest cumple un papel fundamental para la evaluación, porque ayuda a determinar si la intervención ha tenido un efecto positivo o negativo en las variables y sirve para comparar los resultados con el grupo de control que no recibió la intervención, es una evaluación que se realiza al final. El postest ayudará a futuras investigaciones a ajustar y perfeccionar sus métodos y estrategias, a la vez genera nuevas preguntas de investigación permitiendo ampliar sus conocimientos sobre un tema en específico.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Hernández et al. (2022) publicaron el artículo de investigación *The Use of Massive Online Games In game-Based learning activities*. Tuvo como objetivo general brindar una experiencia preliminar en el aula utilizando Roblox en actividades de aprendizaje basadas en juegos, a través de la investigación-acción, utilizó la metodología en base el enfoque mixto, con una muestra constituida por un grupo de biología de 13 estudiantes de secundaria (12 a 13 años), en el segundo grupo de educación para la salud de 28 estudiantes en preparatoria (16 a 18 años), el tercer grupo de negociación y conflicto gestión de 15 universitarios (21 a 25 años) y el cuarto grupo de pensamiento sistémico con 29 estudiantes universitarios (20 a 31 años) quienes participaron mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia. Emplearon el instrumento de evaluación con la escala de Likert y el cuestionario. Los resultados indicaron que, después de la actividad de familiarizarse con el videojuego Roblox en cada grupo se utilizó un cuestionario que indicó que, los participantes del grupo 1 el 46,2% jugaban habitualmente y el 38,5 %, ocasionalmente, dando una suma de 84,7 % a diferencia de secundaria y universitarios con el 0 %, 0 % y 10 %. Concluyeron en que, el videojuego Roblox favoreció la interacción social virtual entre los estudiantes. En el contexto de las clases virtuales pandémicas de 2020-2021, la falta de interacción entre los estudiantes fue un desafío y los juegos permitieron a los estudiantes interactuar entre sí. Los estudiantes afirmaron que les gustaba jugar con sus compañeros.

Borreguero et al. (2023) pusieron en conocimiento el artículo de investigación titulado. *Implicaciones cognitivas y emocionales de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de contenidos de ciencias en Primaria*. Tuvo como objetivo general analizar cómo la introducción de un videojuego en la enseñanza de ciencias en primaria afecta tanto en el aspecto cognitivo como emocional de los estudiantes, la metodología aplicada se fundamentó en el enfoque cuantitativo, de carácter básico, acompañada de un diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo integrada por 144 estudiantes de edades comprendidas entre 9 a 12 años, quienes participaron mediante el muestreo no probabilístico, divididos en un grupo control y grupo experimental, en el cual se implementó el videojuego Minecraf para el aprendizaje, de la misma manera para el grupo control los contenidos curriculares tradicionales y se utilizaron los instrumentos de medida pretest y post test. Los resultados indicaron que, la enseñanza de manera tradicional que se llevó a cabo no aportó para el incremento de la atención y motivación del grupo control, a diferencia de cuando sí se utilizó el videojuego en determinadas actividades, se observó diferencias significativas en el grupo experimental,

porque presentan una evolución positiva de las emociones y disminuyeron las emociones negativas, estos videojuegos pueden repercutir en aspectos como la atención y la motivación de los estudiantes. Concluyeron en que, al comparar estadísticamente entre los grupos, se encontraron diferencias significativas ($p < 0,005$) en favor de los estudiantes que utilizaron los videojuegos, tanto en términos de conocimiento adquirido como en las emociones experimentadas.

Flores (2022) sustentó la tesis titulada *Impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez" de la ciudad de Atuntaqui*. Investigación de enfoque mixto, tipo descriptivo, no experimental análisis documental y de campo, tuvo como objetivo general analizar la relación de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez" de la ciudad de Atuntaqui, la muestra estuvo constituido por 12 niños de 3 a 4 años, 12 padres de familia y 5 docentes, la técnica utilizada fue la entrevista, y la encuesta con escala de likert y un análisis documental. Los resultados revelaron que, el 100 % de los estudiantes utilizan teléfonos inteligentes con Sistema Operativo (SO) Android en los hogares, son más accesibles para los padres de familia, por lo tanto, los niños tienen a su alcance una buena opción para la comunicación y de aprendizaje. Concluyó en que, los videojuegos pueden ser positivos, porque ayudan como herramienta de apoyo en el proceso educativo, desarrolla habilidades cognitivas, memoria, razonamiento y resolución de problemas; competencias de saber, saber hacer, saber ser. También es negativa por el exceso de tiempo que los niños lo utilizan, convirtiéndolo en adicción, comportamientos violentos, agresivos y estresados.

Patiño y Garzón (2024) dieron a disposición el artículo de investigación titulado *Efectos de un videojuego en el aprendizaje y la motivación de los alumnos en un curso de Ciencias Naturales*. Investigación de enfoque cuantitativo, diseño experimental, tuvo como objetivo general medir los efectos de un videojuego en el proceso de aprendizaje y retención de información, se realizó con 56 estudiantes entre 13 y 15 años, así como determinar la influencia de la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de las ciencias naturales, utilizó un instrumento para medir la motivación la encuesta IMMS (*Instructional Materials Motivación Survey*), después aplicaron un test para medir la retención del conocimiento en el grupo control y experimental, este test consistía en 10 preguntas. Los resultados revelaron que, existe una diferencia significativa en ambos grupos ($t(54) = 4.9, p < .05$), favoreciendo al grupo experimental con una media de 3,85, mientras que, el grupo control obtuvo un 2,44 con ello se infiere que, los estudiantes aprendieron mejor con el apoyo de los videojuegos se evidencia mayores resultados en el aprendizaje. Asimismo, en la retención de información en el grupo control obtuvo una media de 2,35 y el grupo experimental de 3,50 determinando que

hay una diferencia significativa de $(t(54) = 5.93, p < .05)$. Finalmente, sobre el uso de los videojuegos en la motivación de los estudiantes influyó positivamente, reveló que existe una diferencia significativa de $(t(54) = 8.49, p < .05)$ entre el grupo control y experimental. Durante esta investigación, se creó un videojuego y se evaluó su influencia en el aprendizaje, la retención y la motivación para aprender. El desarrollo de este videojuego se basó en las teorías de Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) y Modelos de Aprendizaje Cognitivo y Motivacional (CTML), y fue evaluado con la herramienta LORI, obteniendo una calificación positiva, que confirma su relevancia para el propósito para el cual fue diseñado. Concluyeron en que, el estudio comprobó que los resultados de estas herramientas, como los videojuegos, en la enseñanza de las Ciencias Naturales, puede ser muy efectivo para que los estudiantes mejoren su rendimiento académico.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Temoche (2022) desarrolló la tesis titulada *Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria*. Investigación con enfoque cualitativo, tipo descriptivo, utilizó el método documental, tuvo como objetivo general explicar la teoría entorno a estudios de validación positiva en la consolidación de enseñanza por parte de los videojuegos como recurso didáctico. Concluyó en que, los videojuegos contribuyen como recurso didáctico y son viables para la utilización en el ámbito educativo, a través de la gamificación, teniendo un impacto positivo en los alumnos.

Cáceres et al. (2020) ejecutaron la tesis titulada *Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 115 "Sonrisas y Colores" Miguel Grau - Chacabuco – 2017*. Investigación descriptiva con diseño relacional, tuvo como objetivo general determinar la relación entre los videojuegos y el aprendizaje de los niños de 5 años, la muestra estuvo constituida por 20 niños, para la medición se utilizó un cuestionario para las variables (videojuego y aprendizaje). Los resultados obtenidos, a través del programa estadístico SPSS, con un nivel de significancia de 0.05, se encontró un valor en el estudio sobre la confirmación de la identidad en los niños de 5 años en la Institución Educativa "Sonrisa y color" en relación con los campos de videojuegos y personal social, los hallazgos sugieren que hay una relación significativa entre las variables analizadas, indica que la identidad de los niños en esta institución puede estar influenciada por su participación en videojuegos y su interacción en el ámbito social. Concluyeron en que, existe una relación importante entre los videojuegos y la interacción social en el estudio realizado en la institución educativa "Sonrisa y Color", esto se confirmó a través de un valor de chi-cuadrado de 39.236, que se encuentra fuera del intervalo de 13.848 a 36.415. Dado que este valor cae en la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Ochoa y Mamani (2022) realizaron la tesis titulada *Influencia del uso de videojuegos pasivo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 65 de Santiago de Pupuja- Azángaro, en el 2022*. Investigación básica o pura de diseño explicativa, tuvo como objetivo general determinar la influencia del uso de los videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 65 de Santiago de Pupuja- Azángaro, en el 2022, la muestra estuvo conformada por 15 alumnos de 5 años y 15 padres de familias, para la recolección de datos utilizaron dos instrumentos, ficha observación y lista de cotejo, uno para el uso de los videojuegos y el segundo para la evaluación de la psicomotricidad. Los resultados revelaron, mediante el Coeficiente de Spearman, que existe una influencia significativa y negativa entre el uso de los videojuegos y el desarrollo de la motricidad gruesa de ($T=-3.39$ Y $p= 0.00535$) se observó que el 70 % de los niños juegan los videojuegos y reduce la motricidad gruesa, asimismo, juegan en un intervalo de 5 a 9 horas cada dos días, que genera preocupación por el bajo nivel de motricidad que presentan, se concluye que en la I.E.I. N°65 de Santiago de Pupuja- Azángaro, se observa que los niños y niñas presentan un nivel de motricidad gruesa que varía entre bajo y normal, según la escala de Evaluación psicomotriz de Preescolar.

2.1.3 Antecedentes Regionales

Ochoa (2021) efectuó la tesis titulada *Videojuegos y motricidad gruesa en niños de la institución educativa N° 425-37 de Qotopuquio–Ayacucho 2021*. Investigación de enfoque cuantitativo, nivel correlacional y de diseño no experimental, tuvo como objetivo general determinar la relación de los videojuegos y la motricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho en el año 2021, la muestra incluyó a 20 niños de 5 años, empleó guías de observación validadas y confiables como instrumentos de medición. Los resultados revelaron que, según la prueba de hipótesis con Tau_b de Kendall encontró un coeficiente de correlación de -0.720, que indica una relación inversa significativa. El valor p (significancia bilateral) fue calculado en 0.000, que es menor a 0.05. Esto se debe a que se pudo establecer que existe una relación entre el nivel medio de uso, deseo, frecuencia y necesidad de videojuegos con el nivel medio de motricidad gruesa en términos de equilibrio y coordinación. Concluyó en que, existe relación significativa entre el uso de videojuegos y la disminución en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio – La Mar, Ayacucho en el año 2021.

Fernández y García (2024) sustentaron la tesis titulada *Práctica del videojuego Dota 2 y agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos Huanca Sancos - Ayacucho, 2023*. Investigación de enfoque cuantitativo, tipo de investigación aplicada, nivel descriptivo y de diseño correlacional, transversal, tuvo como

objetivo general determinar la relación entre el tiempo dedicado a jugar Dota 2 y la manifestación de la agresividad, en los estudiantes de secundaria de la institución educativa “Los Andes”, ubicada en el Distrito de Sancos-Huanca Sancos, en Ayacucho, durante el año 2023, la técnica de investigación fue la entrevista y el instrumento un cuestionario de 24 ítems, la población estuvo conformada por 318 estudiantes y la muestra por 174 estudiantes con un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, mientras que, un 25 % (44) juegan varias veces y solo un 7 % (13) nunca o casi nunca juegan. En resumen, el 92% de los estudiantes juegan Dota 2 al menos ocasionalmente, lo que representa un porcentaje significativamente alto. Concluyeron en que, existe una relación entre la influencia del juego de Dota 2 y el nivel de agresividad de los estudiantes de secundaria en la Institución Educativa “Los Andes” de la provincia de Huanca Sancos en 2023. El estudio reveló que el 67 % de los estudiantes juegan Dota 2, mientras que el nivel medio de agresividad es del 56 %. Tras realizar la prueba de chi cuadrado con un 95 % de confianza, se confirmó la hipótesis de la investigación y se rechazó la hipótesis nula.

Gutiérrez (2019) puso en conocimiento la tesis titulada *Asociación entre el videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la región de Ayacucho, 2019*. Investigación de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, diseño no experimental, nivel correlacional, tuvo como objetivo general determinar en qué medida la participación en el videojuego Dota se encuentra relacionado con el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista, de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho, 2019, la muestra estuvo formada por 23 estudiantes que fueron elegidos de forma no aleatoria, porque se seleccionaron los que estaban más accesibles o disponibles. Para recopilar la información, usó una encuesta y el método fue un cuestionario. Los resultados revelaron que el 43 % de los estudiante casi siempre incumple las normas de conducta establecidas dentro del aula hacia el docente (saludo, guardar silencio, no cumplir con alguna petición del docente, ser malcriado, responder, entre otros), en el 39 % se aprecia que siempre y en el 17 % se avista y a veces, Concluyó en que, existe evidencia estadística para concluir que rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa con un Chi cuadrado (X^2) de 29,571a y un p. valor = 0.000, el cual es menor a 0,05, por lo tanto se determina que la participación en el Videojuego Dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la Región de Ayacucho – 2019, sí se encuentran relacionados en forma directa.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Videojuego

Cruz (2020) sostiene que, el videojuego es un programa informático que está diseñado para el entretenimiento ya sea de uno o varios jugadores, a través de consolas, computadoras, Tablet o teléfonos celulares. Ofrecen mundos virtuales siendo cada vez más realistas gracias al avance de la tecnología, actualmente, existen gran variedad de plataformas y videojuegos que se pueden clasificar según el género y costo de ello.

Macancela et al. (2019) opinan que, los videojuegos son aplicaciones que están diseñados para poder ser ejecutados en computadoras, Tablets, celulares u otros dispositivos electrónicos, tienen como objetivo principal entretener a los usuarios. Estos videojuegos permiten la interacción entre los jugadores y personajes, a través de controles, siguiendo las reglas establecidas por el juego.

Redondo (2021) sostiene que, tradicionalmente los videojuegos fueron asociados al entretenimiento y a la diversión, en la actualidad también se utilizan como herramientas educativas que permiten a los estudiantes poder desarrollar las competencias en el proceso de aprendizaje. Estos videojuegos se utilizan en los entornos educativos, inclusive en la educación infantil, para promover y fomentar el desarrollo de habilidades sociales, el ser humano adquiere diversos aprendizajes, a través del juego, ya que los niños van aprendiendo de esta manera.

Revuelta y Guerra (2012) definen al videojuego como un hiperlenguaje, que combina diferentes tipos de lenguaje, ya sea sonoro, visual, literario y gestual en un mundo que va cambiando constantemente, donde el usuario de los videojuegos tiene la libertad de elegir qué juego jugar, cómo jugar y cómo proyectar su personalidad en el juego. Esta libertad hace que los videojuegos sean atractivos y se van convirtiendo en una herramienta útil para la educación en el aula, en los últimos años se observó un mayor interés en utilizar los videojuegos como herramienta complementaria para la educación.

Para Moncada y Chacón (2012), un videojuego es un programa de computadora en el que el jugador va interactuando, a través de sonidos, imágenes en una pantalla, cuenta con reglas y un sistema de recompensas que motiva a los jugadores a ganar, también se puede jugar contra la máquina o contra otros jugadores, se puede controlar los juegos con los dedos, algunos videojuegos se pueden activar con la voz o el movimiento, de esta manera no se necesita otros accesorios.

Por lo tanto, los videojuegos vienen a ser un programa de computadora que se utiliza para divertirse y jugar en consolas, computadoras, Tablet o teléfonos celulares. También se

pueden usar como herramientas educativas en entornos educativos para promover el desarrollo de habilidades sociales y competencias en el proceso de aprendizaje. Además, los videojuegos permiten a los jugadores interactuar con personajes y seguir reglas establecidas, ofreciendo mundos virtuales cada vez más realistas gracias al avance de la tecnología.

2.2.1.1 El desarrollo integral de las capacidades a través del juego. El juego es una actividad voluntaria, libre, creativa y divertido para todos los niños, por este medio exploran el mundo, a través de sus sentidos, expresar sus emociones y desarrollan sus capacidades en el ámbito sociales, cognitivo, motor, psicológico y emocional. Asimismo, el juego es el primer espacio de interacción de los niños que puede contener normas y reglas en un espacio y tiempo determinado.

Para Alonso y Hernández (2021), el juego es una actividad voluntaria, creativa, agradable, motivante y espontánea que tiene el objetivo de resolver problemas, retos, a la vez le ayuda a desarrollar habilidades y competencias. Para Piaget y Vygotsky el juego está vinculado en el desarrollo mental del niño, es un medio que permite desarrollar el pensamiento crítico al resolver problemas y proponer ideas, asimismo, se desarrolla el lenguaje con la interacción de sus pares expresando lo que piensan, sienten y desean hacer, de esta manera se forma un ambiente de confianza, libertad y seguridad en ellos. María Montessori menciona que, los niños son protagonistas de su propio aprendizaje, para ello utilizan el tacto para manipular los materiales, sensoriales y lúdicos.

Como sostiene el autor, el juego es una actividad libre y voluntaria que estimula a la persona a desarrollar su capacidad para resolver problemas, ser creativo, formar valores, ofrecer puntos de vista, enriquecer el lenguaje, estimular la coordinación muscular al manipular diferentes materiales de juego, pero no solo el juego desarrolla estas capacidades sino también es un medio donde los niños y niñas pueden aliviar sus problemas emocionales, superar sus ansiedades, estrés y miedos.

Fort (2017) plantea que, según Sigmund Freud, es una actividad placentera de adaptación al entorno humano, ayuda a los niños y niñas a controlar sus ansiedades o conflictos internos, aliviar las tensiones acumuladas, bajar la energía física. El juego cumple el papel de terapia para el niño, ya que ayuda a liberar sus frustraciones, preocupaciones, manejar sus emociones y expresar sus sentimientos en el contexto del juego, para luego ofrecerles nuestro apoyo para que superen sus problemas. Asimismo, Domínguez (2020) alega que, el juego es el primer lenguaje del niño, porque le permite expresar sus emociones, conductas más naturales durante el juego, permite al niño expresar su creatividad, solucionar problemas, articular el lenguaje, tiene un fin educativo que le permite observar y explorar el

entorno; por lo tanto, estimula a desarrollar habilidades cognitivas, sociales, psicológicos, emocionales y motoras.

El juego no es una actividad que se puede jugar con uno mismo, sino se necesita de un integrante más, para que el juego se convierta en un aprendizaje significativo y se desarrolle las cuatro capacidades mencionadas por los autores, Sánchez y Sánchez (2017), no es recomendable que los niños jueguen solos, ya que necesitan combinar, intercambiar ideas con los integrantes que lo acompaña, es por ello que la escuela no debe cultivar la espontaneidad del individuo, porque todos los seres humanos, por naturaleza necesitan dialogar y el diálogo hace que el niño sea autónomo. Córdoba y Ospina (2019) afirman que, el juego permite al niño poner en práctica su imaginación, expresar sus ideas de ver el mundo que le rodea, desarrolla la creatividad y se relaciona con los demás.

Después de haber realizado un análisis de la importancia de los juegos en el proceso de desarrollo de habilidades de los niños es necesario recalcar que el juego es el principal medio de socialización tanto cognitivo, motor y psicológico, pero como podemos apreciar el contexto va cambiando todos los días, anteriormente el juego se fue realizando al aire libre donde los niños podían observar y manipular para entender el mundo que le rodea, sin embargo, por los avances tecnológicos esta perspectiva fue cambiando, ahora el juego ya no solo se puede realizar en entornos naturales, sino también a través de las pantallas de los teléfonos, computadoras, laptops, entre otros recursos tecnológicos que, de igual manera, ayuda a los niños a desarrollar sus capacidades tanto cognitivas, motoras, sociales, psicológicos y emocionales.

Los videojuegos o juegos digitales se caracterizan, porque interviene positivamente en el aprendizaje, cuentan con gráficos y sonidos atractivos que ayudan a los niños a identificar objetos, números, letras incluso sin saber leer y escribir de forma intuitiva. Los maestros y expertos sugieren usar estos juegos en entornos educativos en los cuales los niños puedan aprender de manera divertida y dinámica, por lo tanto, es importante utilizar herramientas tecnológicas en casa y en la escuela, para que los niños puedan beneficiarse de manera efectiva (Córdoba y Ospina, 2019).

Córdoba et al. (2017) argumentan que, los maestros y especialistas infantiles reconocen que los videojuegos pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje de los niños de preescolar. Además, es importante enseñar a usar adecuadamente para aprovechar sus beneficios en el desarrollo de los niños. Algunos videojuegos pueden ser divertidos y atractivos, fomentando la creatividad, la imaginación y el trabajo en equipo. Tal es el caso en la investigación *Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger*, del autor Domínguez (2020), concluyó en que, el juego LEGO Marvel: Super Héroes 2, demostró

que los juegos colaborativos fomentan el trabajo en equipo para los niños con Asperger, es un videojuego que contiene aventura para recorrer, generó gran atracción, satisfacción, aprendizaje, efectividad, y socialización al momento de utilizar como una terapia de juego en los niños con asperger.

2.2.1.2 Efectos de los videojuegos

2.2.1.2.1 Positivos. En Diversas investigaciones acerca de la influencia de los videojuegos en la atención, memoria, comportamiento y rendimiento académico, se evidenció que, no hay una relación clara entre jugar videojuegos y sacar malas notas. Moncada y Chacón (2012) alegan que, se ha demostrado que jugar videojuegos durante una hora puede mejorar la atención a corto plazo, además jugar por primera vez puede tener un efecto positivo en la atención, pero este beneficio desaparece con el tiempo en aquellos niños que juegan constantemente. Se ha visto que los videojuegos pueden ser útiles para fomentar comportamientos saludables, como consumir frutas, verduras y hacer más ejercicio.

Los videojuegos pueden ayudar a desarrollar diferentes habilidades en niños, se ha observado que mejoran la inteligencia lógico-matemática, inteligencia lingüística y relación interpersonal, diversos estudios indican que, pueden promover habilidades sociales, capacidad de establecer metas, tener mayor tolerancia a las frustraciones, muestran mayor motivación, toma de decisiones y resolución de problemas (Borreguero et al., 2023). Con la influencia de los videojuegos se puede estimular la toma decisiones gestión de recursos, aprendizaje de contenidos multidisciplinarios, valores sociales, resolución de problemas, responsabilidad, gestión de recursos, autonomía, socialización y otros (Revueña y Guerra, 2012).

2.2.1.2.2. Negativos. Los videojuegos pueden tener efectos negativos en el desarrollo de habilidades de los jugadores como se ha demostrado que, al ganar un videojuego aumenta los niveles de testosterona en los jugadores. Moncada y Chacón (2012) manifiestan que, sin embargo, una exposición constante eleva a estas hormonas especialmente al cortisol, puesto que, estos pueden tener efectos negativos como la depresión, ansiedad y problemas de salud, se ha observado que los niños tienen miopía a causa de que pasan más tiempo jugando videojuegos usando computadoras y teléfonos, hacen menos ejercicios que aquellos niños con visión normal. Así mismo, la fotosensibilidad es un posible efecto negativo que se da al pasar mucho tiempo jugando, se ha observado que las mujeres son más susceptibles a la fotosensibilidad que los hombres.

Díaz (2006) afirma que, los videojuegos pueden influir en cómo los niños imitan a los héroes y personajes afectando de esta manera su conducta, aunque no todos los videojuegos son violentos, estos pueden transmitir emociones, moldear la conducta social y valores que los niños tomarán en cuenta en algunas situaciones.

2.2.1.3 El impacto de los videojuegos en la construcción del conocimiento. Los videojuegos en la actualidad son un fenómeno de gran influencia en los usuarios de todas las edades, más en los niños, ya que les parece más interesante jugar con personajes animados, sonidos, colores, dimensiones que cada vez se parece más a la realidad. Córdoba y Ospina (2019) sostienen que, los niños de hoy están acostumbrados a otros ambientes, son nativos digitales, porque están naciendo y creciendo rodeados de la tecnología, si es que esta influencia de la tecnología se da de forma prudente y moderada en su uso puede resultar inofensivo en el proceso de aprendizaje de los niños del nivel de preescolar.

La utilización de los videojuegos, el aprendizaje de los niños pueden ser un aprendizaje significativo, motivacional con la participación de la familia, puede contribuir a un crecimiento personal y comunitario, formar valores que hagan de los niños sean futuros hombres capaces de luchar por una sociedad sana y tranquila.

Para esta investigación coincidimos, en que no podemos solo ignorar y cegarnos al decir que la tecnología embota la inteligencia humana o no influye en el aprendizaje de los niños, de alguna manera todo depende del uso, el tiempo, el espacio y el acompañamiento que le demos a los niños, para que puedan experimentar de este nuevo contexto que están presenciando, no basta solo el medio natural, sino también del mundo virtual, como todo espacio tecnológico tiene sus peligros y beneficios que influyen en el desarrollo de las capacidades integrales de los niños (Córdoba y Ospina, 2019).

En el análisis documental desarrollado por Nácher (2014), concluyó que la tecnología puede ser aprovechado por los niños que tienen entre 3 a 7 años para aprender diferentes áreas como la lectura, matemática, resolver problemas y noción de espacio, así mismo, la tecnología influye en la colaboración o trabajo en equipo fomentando la creatividad. Así mismo, Acuña et al. (2019) manifiestan que, la tecnología de la información y la comunicación poseen herramientas con objetivos educativos, para los niños de preescolar, deben ser bien empleados por los profesores, porque brinda estrategias que favorece el desarrollo de la creatividad e interactuar con los demás.

El apoyo de los docentes es esencial para promover la creatividad en los niños del nivel inicial, al utilizar algún tipo de videojuego dentro del aula, la profesora debe tener conocimiento para un aprendizaje significativo y no se convierta solo en un entretenimiento. Begoña (2000, citado por Acuña et al., 2019) menciona que, es necesario conocer la edad apropiada para la utilización de los videojuegos, el tiempo que se va a dedicar en el juego, el contenido, si es apropiado o no para que interactúe con este medio digital, el análisis, la actividad en el uso de las estrategias e instrumentos y la evaluación de los resultados.

Los videojuegos se pueden emplear como herramientas educativas para formar destrezas, habilidades y actitudes, así mismo, para reforzar contenidos curriculares, pueden ser aplicados en situaciones cotidianas, a través del juego, como concuerdan los autores

Sampedro et al. (2016), Revuelta y Guerra (2012), el juego provoca motivación en los niños, hace que se interese a seguir jugando e influye en conseguir aprendizajes significativos e incrementar el rendimiento académico independientemente de los contenidos de los videojuegos. Así mismo, con el videojuego enseña a formar los valores que está bien y que está mal en los usuarios, tal es el caso del videojuego Godgames donde el jugador toma el poder de un Dios poderoso que dirige la vida de su creación.

Así mismo, Griffiths (2000, citado por Olivas, 2022) explica que, los videojuegos son un espacio en el que los participantes experimentan momentos de situaciones problemáticas y tienen la opción de elegir las diferentes soluciones para un mismo problema. Además, les permite observar el efecto de las decisiones que han tomado. En este sentido los videojuegos no solo estimulan en el desarrollo de la solución de problemas sino también en el desarrollo la creatividad, búsqueda y asimilación de la información.

2.2.1.4 Pautas para el uso de los videojuegos. Los videojuegos se han convertido en una parte importante de la vida de muchos niños y niñas, sin embargo, es fundamental que los padres estén atentos para asegurarse de que el tiempo dedicado a los videojuegos no afecte negativamente la vida de sus hijos, por ello tenemos algunas pautas recomendadas por el Consejo General de la Psicología de España (citado por Ochoa y Mamani, 2022):

- a) Responsabilidades. Los videojuegos deben ser una recompensa después de que los niños hayan cumplido con sus responsabilidades diarias, como tareas escolares o deberes en casa.
- b) Límites claros. El tiempo dedicado a los videojuegos durante el horario escolar debe ser de 30 a 60 minutos al día. Además, se recomienda que los niños no jueguen videojuegos en algunos días de la semana para fomentar otras actividades y evitar una exposición excesiva a las pantallas.
- c) Supervisar el contenido. Los padres deben asegurarse de que los videojuegos que sus hijos están jugando sean apropiados para su edad y contenido.
- d) Fomentar otras actividades recreativas. Para evitar un uso excesivo de los videojuegos, es importante identificar otras actividades recreativas. Promover la participación en deportes, lectura, arte u otras actividades puede ayudar a equilibrar el tiempo dedicado a los videojuegos.
- e) Es importante limitar el tiempo de juego, elegir juegos adecuados, variar entre diferentes tipos de juegos, vigilar lo que juegan los niños, jugar en grupo, equilibrar el tiempo de juego con otras actividades, establecer reglas claras y elegir juegos que estimulen la creatividad. Así se puede disfrutar de los videojuegos de forma responsable sin descuidar otras áreas de la vida.

2.2.1.5 Juegos electrónicos. Son actividades de juego que se ejecutan por medio de los equipos tecnológicos como computadoras, celulares, Tablets, etc. Los juegos electrónicos contienen imágenes en 3D, colores, tamaños, sonidos y retos donde permitirá a los participantes desarrollar habilidades matemáticas y comunicativas. Así mismo, los juegos electrónicos contienen diversos problemas que necesitan ser resueltos por los participantes. De esta manera, van formando su capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones.

2.2.1.5.1 Super Matino Go. Es un juego clásico de aventura donde se debe correr, saltar y disparar a los monstruos en un mundo selvático para pasar al siguiente nivel. También se van recolectando monedas y bonificaciones para obtener más puntos y comprar artículos en la tienda. Softonic (2023) afirma que, el juego es fácil de jugar ya que se utilizan los botones para saltar, moverse y disparar una característica interesante es la posición de hongos que se genera al comer hongos, esto le dará poderes mágicos y luego podrá destruir los obstáculos. Este juego puede ayudar a los niños a la resolución de problemas, relacionar y agrupar los objetos.

a) Nivel de comprensión. Permite que los niños y niñas comprenden y obedezcan las instrucciones o reglas del juego, en este caso el personaje de Matino se convertirá en un ser que tiene mucha fuerza cuando se alimenta de hongos para conseguir poderes mágicos para destruir los ladrillos y a sus enemigos. Así mismo identificará y reconocerá la cantidad de monedas, vidas, monstruos, identificar el espacio y el tiempo que necesita para recorrer los niveles.

b) Nivel de frustración. Permite al niño y niña expresar sus emociones y observar su conducta corporal mientras juega para identificar señales de frustración como ceñir el ojo, golpear el dispositivo, quejarse del juego, escuchar las palabras que utiliza para expresar su malestar, así mismo permite observar las decisiones de abandonar o seguir jugando, busca ayuda de un adulto o de un compañero.

c) Nivel de creatividad. Permite al niño imaginar y buscar soluciones para pasar los desafíos que tiene el juego, colaborar de manera estratégica con sus pares para llegar a un acuerdo de como pasar lo niveles. Así mismo, utiliza la creatividad para resolver desafíos matemáticos.

2.2.1.5.2 Mini Block Craft. Este juego consiste en crear tu propio mundo a diferencia de otros jugadores, con diversos bloques y máscaras para elegir, es muy emocionante y de aventura, donde a la vez se puede explorar los mundos creados por otros jugadores. En Mini Block Craft los niños al jugar pueden desarrollar varias habilidades como la creatividad al construir y diseñar sus propias estructuras, resuelven problemas a medida que van enfrentando, resolviendo desafíos u obstáculos que deberán superar al utilizar el pensamiento lógico, noción de cantidades y habilidades de resolución de problemas. Martínez (2023) asevera que, puede ser una herramienta divertida y educativa para que los niños desarrollen habilidades.

a) Nivel de comprensión. Permite que los niños entiendan las reglas y objetivos del juego a través de su práctica y exploración, saber utilizar las direcciones a donde se desea ir y que construir con los bloques, identificar las características del personaje del juego, así mismo comprender las cantidades, formas, el espacio y herramientas que necesita para construir.

b) Nivel de resolución de problemas. Permite al niño y niña resolver problemas que se le presenta al momento de construir con bloques como casas, puentes, caminos, jardines, iglesias y edificios. Identifica el problema y busca las soluciones posibles al interactuar con sus compañeros, planificar estrategias, tomar decisiones rápidas y precisas que son habilidades muy necesarias para poder tener éxito en este videojuego.

c) Nivel de creatividad. Este videojuego fomenta la creatividad, puesto que, les permite explorar diferentes espacios, colores, formas y utilizar sus propias estrategias para ir superando los desafíos que se les presenta, al ser un juego muy desafiante ayuda a estimular la imaginación ya que los niños tienen una libertad para explorar y crear al construir con los bloques diversas edificaciones como casas, edificios, caminos y puentes.

2.2.1.5.3 Penguis pals instant. En este videojuego se debe combinar los bloques del mismo color para resolver los acertijos y poder avanzar de nivel. Se tendrá movimientos ilimitados que probará las habilidades para resolver acertijos, se puede jugar solo o con amigos para ver quien tiene la mejor puntuación. Play (2017) sostienen que, el objetivo es destruir los bloques para avanzar en el juego, poder salvar a los osos del petróleo, cinco pingüinos muy increíbles te ayudaran.

a) Nivel de cooperación. Fomenta la cooperación al permitir jugar en equipo con otros niños para que puedan lograr un mismo objetivo. A través de la comunicación, colaboración, compartir ideas, estrategias y apoyarse mutuamente. Les ayuda a desarrollar estas habilidades que son importantes para el desarrollo personal y social de los niños.

b) Nivel de disfrute. Permite a los niños a disfrutar cada nivel de juego y pueden compartir las ideas que tienen con sus compañeros, así mismo, estimula la atención, la memoria y la resolución de problemas, como también aprenden a identificar los símbolos, la

cantidad de colores que se repiten durante el juego, a la vez aprovechar los beneficios que se les regala por terminar cada nivel.

c) Nivel de creatividad. Fomenta la creatividad, ya que les permite explorar un mundo de colores y formas interesantes estimulándoles a pensar en cómo resolver los desafíos y problemas que se les presente, además este videojuego ofrece personalizar a los pingüinos lo que permite que los niños creen y diseñen a sus personajes de manera única.

2.2.2 Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de construcción de conocimientos que se da durante las experiencias de aprendizajes o situaciones de juego que el niño experimenta durante su crecimiento y desarrolla habilidades para solucionar diversos problemas que se les presenta. Para García y Llull (2009, citado por Córdoba y Ospina, 2019), el juego es una actividad importante para el crecimiento del aprendizaje de los niños, ya que permite poner en práctica la imaginación, expresar su perspectiva de ver el mundo, formar su creatividad y relacionarse con los demás. El juego es una actividad libre y activa que le permite aprender y desarrollar habilidades para expresar sus ideas, conocimientos y formar una relación intrapersonal e interpersonal con los demás.

Para Ausubel (1983, citado por Prudencio, 2018), el aprendizaje significativo es la suma de un nuevo conocimiento más los saberes previos resultan un nuevo conocimiento. Como menciona el autor para generar un aprendizaje significativo en los niños de educación Inicial es importante tomar como punto de partida los saberes previos, ya que es la base para que construyan sus esquemas y tengan un sentido a la información nueva que están formando. Por otro lado, Olga (1992, citado por Tuni y Ccayahuallpa, 2017), dice que, el juego infantil es el encuentro entre actores con el mundo, con otros y consigo mismo, que genera aprendizaje y comunicación, que al jugar con los otros niños aprenden y fortalecen el lenguaje de manera coherente, ya que tendrán que expresar sus ideas y pensamientos, así mismo forma lazos con las demás personas que integran a su contexto.

Macancela et al. (2019) mencionan que, para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes es importante planificar primero los objetivos, los contenidos, la forma de organización, el método, medios y la evaluación de conocimientos. Tal como lo menciona el autor antes de poner en práctica los contenidos para la enseñanza en los estudiantes es importante primero hacer un breve análisis en la planificación sobre los objetivos, los medios, el método, contenidos, la organización, la evaluación que vamos a utilizar durante las experiencias de aprendizaje, ya que estos recursos influenciarán en el logro de las competencias que los estudiantes deben cumplir en su aprendizaje.

Para Rivas (2008, citado por Cáceres et al., 2020), el aprendizaje es la formación de conceptos que es causado por las experiencias personales del alumno. Según Dewey, el aprendizaje no solo debe darse de las experiencias vivenciales, sino también de las

experiencias deliberadas y sistemáticas como leer textos, resolver problemas geométricos o realizar experimentos químicos en laboratorios escolares. Así como menciona el autor, para el aprendizaje de los estudiantes no solo se debe planificar desde las experiencias vivenciales, sino también de los entornos donde el niño o niña aprendan a resolver problemas o desde los experimentos químicos, por ello, en esta investigación se plantea que los estudiantes del nivel inicial pueden aprender los contenidos desde los videojuegos.

2.2.2.1 Teoría de aprendizaje constructivista. El aprendizaje constructivista se basa en que los estudiantes activos construyen sus conocimientos, a través de las experiencias y de los conocimientos previos que poseen. Para Saldarriaga et al. (2016), Piaget explica que, el desarrollo intelectual se origina desde un proceso de reestructuración del conocimiento, cuando nuestro conocimiento cambia y se reorganiza. Esto significa que, pasamos por momentos de conflicto o desequilibrio, que hacen que nuestras ideas y pensamientos se modifiquen y crezcan. También explica que, desde que somos niños, vamos formando diferentes esquemas mentales en etapas que siguen un orden. Cada etapa es como una mejora de la anterior a medida que avanzamos en las etapas, nuestro entender se vuelve más completo y avanzado.

Feldman (2008) explica que, Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo, los niños no adquieren los conocimientos de los hechos que les transmiten ni a través de las sensaciones o percepciones, sino que su conocimiento se forma de la acción motora directa, es decir los niños aprenden haciendo. Así mismo, todos los niños pasan por cuatro etapas de desarrollo en un orden fijo desde el nacimiento hasta la adolescencia las cuales son: sensorio motriz, preoperacional, operaciones concretas y de operaciones formales, a medida que el niño va desarrollándose van modificando su comprensión de lo que es factible que ocurra o no en el mundo, para ello van construyendo su forma de entender el mundo, a través de los esquemas, patrones que se van adaptando y cambiando en su desarrollo mental.

Piaget propuso dos principios básicos de los esquemas infantiles: la asimilación (es un proceso en donde la persona entiende una experiencia según a su desarrollo cognitivo y forma de pensar) y la acomodación (es el cambio en la forma de pensar, comprender o actuar como resultado de nuevos estímulos o acontecimientos).

González (2012) confirma que, en la teoría de Lev Vygotsky la inteligencia se desarrolla por determinadas herramientas psicológicas que el niño encuentra en su medio ambiente, como, por ejemplo, el lenguaje es la herramienta que desarrolla las habilidades mentales como la atención, memoria y la concentración. Así mismo, la cultura cumple un papel importante, porque proporciona a las personas las herramientas necesarias para modificar su ambiente al igual que las habilidades, actitudes, valores y destrezas que los niños desarrollan por las influencias sociales.

La interacción entre personas y el ambiente forma las estructuras mentales, se reconstruye el conocimiento. Todas las funciones superiores (pensamiento, lenguaje) se forman con las relaciones entre las personas, Vygotsky explica que, las personas no copian del medio ambiente, ni construye a partir de la interiorización individual, sino que reconstruye a partir de la interiorización de lo que el medio ofrece.

Asimismo, González (2012) menciona que, en la teoría de Jerome Bruner se plantea que, el niño es un ser social con una cultura y una serie de conocimientos previos que organiza en estructuras mentales, para que realice ciertas actividades y aprende cuando descubre, a través de lo que ha realizado. En la infancia es importante la acción, del hacer y descubrir con el apoyo del docente para que el niño construya nuevos aprendizajes, para ello pasa por tres sistemas “manipulación y la acción” (modo en activo) se refiere a la práctica que se desarrolla cuando el niño entra en contacto con los objetos y con los problemas de acción que el medio ambiente le provee.

El segundo sistema es “imagen mental” (modo icónico) es la representación de las cosas, a través de imágenes libres de acción, como también es el uso de imágenes mentales que representan los objetos y el tercer sistema es “instrumento simbólico” (modo simbólico) es la acción y las imágenes que dan a conocer o traducen a un lenguaje.

2.2.2.2 Programa Curricular de Educación Inicial. Según el Minedu (2016), el Programa Curricular de Educación Inicial del Perú, se enfoca en brindar una educación de calidad a los niños y niñas menores de 6 años, reconoce que es una etapa importante para el desarrollo biológico, afectivo, cognitivo y social de todas las personas. Para la atención en el nivel inicial tienen una mirada respetuosa hacia los niños, reconocen que son sujetos de acción, derecho, que necesitan de condiciones específicas para desarrollarse, así mismo, tienen la capacidad de pensar, actuar, relacionarse y tomar decisiones para crecer y modificar sus concepciones, son seres sociables que necesitan de cuidados y afectos para poder desarrollarse dentro de una comunidad.

De igual modo, los niños y niñas poseen características y necesidades propias de su etapa madurativa, por lo cual el juego, la exploración, el descubrimiento y las experiencias que atraviesan juegan un papel importante para su formación de aprendizajes. El programa Curricular de Educación Inicial promueve la participación como complemento a la formación de los niños, a la familia por ser la principal institución de cuidado y educación del niño durante los primeros años de vida. Por otro lado, atiende los dos primeros ciclos de la Educación Básica Regular, en el primer ciclo presta atención a los niños de 0 a 2 años y en el segundo ciclo de 3 a 5 años, en este último punto nos enfocaremos a realizar un breve análisis.

El Minedu (2016), en el segundo ciclo, después de los dos primeros años en que los niños se conocen y se diferencian de los demás, empiezan a entender quiénes son, valorarse y ser más independientes. Mejoran en reconocer y expresar sus emociones con ayuda de los

profesores. También, aprenden a convivir con otros, cuidar los espacios y respetar las normas. En lo motriz, exploran su entorno usando su cuerpo, moviéndose, jugando y controlando sus movimientos, lo que les ayuda a mejorar su imagen corporal.

2.2.2.3 Competencias y desempeños en Matemática. El Minedu (2016) argumenta que, en el área de Matemática, los niños y niñas usan sus sentidos para captar la información del entorno para luego resolver problemas de cantidad, forma y localización, así mismo manipulan los objetos y establecen relaciones para agrupar, ordenar y realizar correspondencia según sus propios criterios. Asimismo, van comprendiendo la noción de espacio y tiempo entre su cuerpo, los objetos o personas que están en su entorno. La familiarización de los niños con las matemáticas se origina gradualmente según su madurez neurológico, emocional, afectiva y corporal. Por lo tanto, se recomienda desarrollar actividades que sean planteados por los mismos niños y la profesora para promover la creatividad y la interpretación de nuevas situaciones.

Para alcanzar las competencias en el área de Matemática propuestos por el Ministerio de Educación (Minedu), los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva que facilite este proceso. Según Olivas (2022), con los videojuegos aumenta la agilidad mental, reflexión, concentración y el razonamiento estratégico en los participantes. Asimismo, Gros (1998, citado por Alfageme y Sánchez, 2002), de acuerdo con la teoría de Bruner, los videojuegos actúan como herramientas culturales que potencian el modo icónico de representación. Esto implica que facilitan la representación espacial y desarrollan habilidades relacionadas con la coordinación sensomotora, que incluye la capacidad de orientación espacial, así como la coordinación óculo-manual y viso-manual. De esta manera, los videojuegos fomentan tanto habilidades cognitivas como motrices, contribuyendo al desarrollo integral del jugador.

2.2.2.3.1 Competencia 1. “Resuelve problemas de cantidad”, cuando los niños comienzan a aprender sobre las cantidades, empiezan a observar y conocer las características de los objetos, como su forma, color y tamaño. A partir de su observación empiezan a comparar, agrupar, ordenar, quitar o agregar objetos y contar cuántos hay. Para hacer, usan su propio criterio, basado en lo que ellos necesitan o les interesa. También empiezan a entender el concepto de tiempo, a partir de sus experiencias diarias. En esta habilidad, los niños aprenden a entender y relacionar las cantidades con los números, a expresar y comunicar lo que comprenden sobre los números y las operaciones matemáticas, de una manera sencilla y comprensible para ellos (Minedu, 2016).

a) **Conteo de objetos.** Viene a ser una habilidad matemática que consiste en cómo los niños pueden contar cantidades y asociar números con objetos. Esto les ayudará a resolver problemas de cantidad, utilizando estrategias como el conteo que les ayuda a desarrollar su capacidad de razonamiento y adquirir una habilidad matemática.

b) Comparar cantidades. Es cuando los niños pueden decir si un objeto es grande, pequeño o igual a los otros objetos. Esta habilidad les ayudará a poder entender las diferencias de cantidad y resolver problemas matemáticos relacionados con la cantidad, entender los conceptos como comparar y ser iguales.

c) Identificar y nombrar números. Implica reconocer y decir los números del 1 al 10, permite asociar los números con la cantidad de objetos y utilizarlos para contar, comparar y resolver problemas de cantidad. Esta habilidad ayuda a los niños a entender los números y usarlos en su vida diaria, preparándolos para aprender matemáticas en un futuro.

d) Resolución de problemas. Involucra usar números y habilidades básicas matemáticas para resolver problemas de la vida diaria que tienen que ver con cantidades, por ello, los niños deben entender el problema, usar los números de manera correcta, contar de acuerdo con el número de objetos que observa, esta habilidad ayuda a que los niños piensen y resuelvan problemas.

Tabla 1

Competencia, capacidades y desempeños de los niños de 5 años en matemática

RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD		
Capacidades		
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	
Desempeños		
Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

Nota. Elaboración propia basada en el autor Minedu (2016).

Igualmente, en el área de Comunicación los niños enriquecen su lenguaje y aprenden adecuar según al propósito o las personas con quien interactúa y se interesan por la escritura para expresar sus deseos y el interés de comunicar lo que sienten o piensan por medio de su hipótesis de su escritura, como también utilizan el lenguaje artístico como la danza, música, artes visuales para comunicar sus emociones, ideas o vivencias, para ello aprenden a

observar, describir, registrar y compartir la información sobre los objetos, seres vivos y fenómenos naturales.

2.2.2.4 Competencias y desempeños en Comunicación. El Minedu (2016) plantea que, la comunicación una necesidad vital del ser humano, en los primeros años de vida los niños se comunican, a través de balbuceos, llantos, gestos, miradas que expresan sus necesidades, emociones, intereses o vivencias. Después pasan progresivamente de una comunicación gestual a la articulación verbal según a los diferentes contextos, en esta etapa surgen el interés a los diferentes tipos de textos, es ahí que descubren que no se puede comunicar, a través de la oralidad de manifestar sus ideas sino también a través de la escritura en un papel, computadora o un celular. El área de Comunicación promueve que los niños y niñas desarrollen para lograr las siguientes competencias: se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

La comunicación es el punto de partida para usar el lenguaje y que los estudiantes deben entender y producir textos en diferentes soportes, influenciados por sus contextos sociales y culturales, formando así su identidad. La primera competencia, "se comunica oralmente en su lengua materna," es fundamental para desarrollar las otras competencias. En esta investigación, se analizará cómo esta competencia y sus desempeños se relacionan con el uso de videojuegos en el aprendizaje de niños de 5 años, nos enfocaremos a realizar un breve análisis sobre la primera competencia al igual que los desempeños.

2.2.2.4.1 Competencia 1. "Se comunica oralmente en su lengua materna", los niños van ampliando su lenguaje e interactúan con intercambios lingüísticos cada vez más adecuados, aprenden a desarrollar la escucha atenta y usar el lenguaje, a través de preguntas u opiniones del interés que desean saber. Para que el lenguaje sea más rico, los niños pasan por ciertos contextos que le permite articular su lenguaje como el juego de sectores, refrigerio, recreo, actividades autónomas, entre otros, estas actividades son oportunidades para que expresen libremente sin temor de ser corregidos o sancionados y dónde están acompañados de un docente. En el desarrollo de esta competencia lograr las capacidades como obtener información del texto oral, interfiere e interpreta información del texto oral de forma coherente y cohesionada con el apoyo de expresiones no verbales, entre otros (Minedu, 2016).

a) **Claridad y Fluidez.** En los niños se manifiesta en su habilidad para expresar sus ideas de manera clara, escuchar y comprender lo que se les dice, formular preguntas y participar activamente en conversaciones adecuadas para su edad. Es importante que los niños se sientan seguros y respaldados en su proceso de comunicación para desarrollar estas habilidades de forma efectiva (Minedu, 2016).

b) **Expresión de Emociones.** A través de la comunicación oral los niños pueden expresar sus emociones, sentimientos y experiencias de forma adecuada, los niños pueden aprender a decir si están felices, tristes, enojados, asustados o sorprendidos de acuerdo con

su edad. Hablar sobre sus emociones, les ayuda a entender mejor cómo se sienten y a relacionarse mejor con los demás por ello es importante crear un ambiente seguro para que los niños se sientan cómodos hablando sobre sus emociones. Hablar de sentimientos enriquece su aprendizaje y les ayuda a crecer de forma integral (Minedu, 2016).

c) Interacción Social. A través de la comunicación los niños aprenden a relacionarse con los demás, resolver problemas hablando y el trabajo en equipo es por ello que los adultos deben ayudar a los niños a que puedan expresarse claramente; enseñarles a entender las reglas sociales y mejorar sus habilidades comunicativas. Hablar con otros es de suma importancia para que los niños desarrollen su bien emocional, social y mental (Minedu, 2016).

Tabla 2

Competencia, capacidades y desempeños de los niños de 5 años en comunicación

SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA		
Capacidades		
Infiere e interpreta información del texto oral.	Utiliza recursos no verbales y paraverbal de forma estratégica.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
Desempeños		
Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

Nota. Elaboración propia basada en el Minedu (2016).

2.3 Bases Conceptuales

2.3.1 Aprendizaje

Es la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes o valores a través de un estudio o de una experiencia vivida que se da a través de una observación, práctica, o la interacción con los demás. El aprendizaje que el ser humano adquiere puede ser de manera voluntaria o involuntario.

2.3.2 Comunicación

Es un proceso de intercambio de ideas, información, emociones y significados entre personas o grupos, a través del lenguaje verbal o no verbal como la escritura. La comunicación permite que las personas se relacionen con los demás ya sea en el trabajo o en el hogar.

2.3.3 Conducta

Son las acciones, comportamientos y reacciones que se observa de una persona cuando se relaciona con su entorno. La conducta es el resultado de estímulos que se pueden originar del exterior o interior de las personas como los pensamientos, emociones o experiencias pasadas y el entorno social.

2.3.4 Contar

Es la acción de enumerar o determinar las cantidades de los objetos.

2.3.5 Dependencia

Es la condición de estar atado o influenciado por algo o alguien, es decir es una relación de una persona que necesita de otra para satisfacer sus necesidades o funciones.

2.3.6 Diversión

Es una sensación de alegría, placer cuando se experimenta al participar en actividades que son agradables que se manifiesta con gestos, risas y una sensación de satisfacción.

2.3.7 Distracción

Es la acción de no prestar atención frente a algo o alguien, es una pérdida momentánea de concentración a una tarea o una actividad en específico, así mismo, puede ser externos como los ruidos o interrupciones de pensamientos o preocupaciones.

2.3.8 Educación

Es un medio donde se adquiere conocimientos, habilidades, valores y actitudes, que se desarrolla a través de la enseñanza en espacios como la escuela, universidad, hogar o interactuando con el entorno social.

2.3.9 Efectos

Son las consecuencias o resultados que surgen de una acción, evento o situación, puede ser negativo o positivo.

2.3.10 Habilidades

Es la capacidad para realizar una tarea o actividad de manera efectiva ya que posee destrezas físicas, cognitivas, sociales o técnicas que permite que la personas desempeñe su trabajo con éxito.

2.3.11 Influencia

Es el poder o la capacidad que una persona o grupo posee para influir en las decisiones, comportamiento o actitudes sobre otros.

2.3.12 Inteligencia

Es la capacidad de comprender, analizar, aprender, resolver, planificar entre otros aspectos, es fundamental para el desarrollo del ser humano puede ser cognitivo o práctico.

2.3.13 Matemática

Es una disciplina académica que se encarga de estudiar los números, formas, estructuras, para resolver problemas, desarrollar teorías y comprender fenómenos que se integran la física, geometría, álgebra entre otros. Las matemáticas son fundamentales en el desarrollo de las habilidades para resolver problemas.

2.3.14 Social

Es la interacción de personas de manera individual o grupal dentro de una sociedad, a la vez es la relación interpersonal con las culturas, normas y valores compartidos, así mismo estas relaciones se puede formar en la familia, escuela, el trabajo o la comunidad.

2.3.15 Tecnología

Son herramientas que se utiliza para resolver problemas, necesidades o facilitar el trabajo de los seres humanos.

2.3.16 Videojuegos

Es una tecnología diseñada para el entretenimiento interactivo de las personas que juegan a través de una computadora, laptop, celular, Tablet o consola de juego. Los usuarios pueden jugar con ellos mismos o con otras personas que no son de su entorno ambiental, que les permite superar desafíos o simplemente disfrutar de la experiencia virtual.

III. METODOLOGÍA

3.1 Formulación de Hipótesis

3.1.1 *Hipótesis General*

Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

3.1.2 *Hipótesis Específicas*

H1. Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

H2. Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

3.2 Sistemas de variables de estudio

3.2.1 *Variables de estudio*

3.2.1.1 Variable independiente. Videojuegos

3.2.1.2 Variable dependiente. Aprendizaje

3.2.2 *Definición conceptual de las variables de estudio*

3.2.2.1 Videojuego. Son programas diseñados para el entretenimiento de las personas de distintas edades, a través de esta tecnología interactúan con uno o más personas por medio de dispositivos electrónicos como el celular, Tablet, computadora, entre otros. Los videojuegos estimulan a que los usuarios desarrollen habilidades cognitivas, sociales, psicológicas y motoras. Para Moncada y Chacón, (2012), es un programa de computadora en el que el jugador va interactuando a través de sonidos, imágenes en una pantalla, cuenta con reglas y un sistema de recompensas lo que motiva a los jugadores a ganar, también se puede jugar contra la maquina o contra otros jugadores; se puede controlar los juegos con los dedos o algunos se pueden activar con la voz o el movimiento de esta manera no se necesita otros accesorios.

3.2.2.2 Aprendizaje. Son conocimientos, habilidades que las personas van adquiriendo durante las sesiones de clases, experiencias sociales, juegos, interactuando con su entorno, dispositivos electrónicos y costumbres para luego poner en práctica durante la resolución de problemas que se le presenta. Por su parte, Macancela et al. (2019) argumentan que, para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes es importante planificar primero los objetivos, los contenidos, la forma de organización, el método, medios y la evaluación de conocimientos.

3.2.3 Definición operacional de las variables de estudio

3.2.3.1 Videojuegos. En la variable independiente se medirá en las tres dimensiones de los videojuegos: Super matino, Mini Block Craft y Penguis Pals Instant aplicando una evaluación solo en el grupo experimental, donde se utilizará primero el pretest para conocer su nivel de aprendizaje luego al finalizar con la actividad se utilizará el post test para conocer si hubo cambios significativos de cuanto han aprendido con la influencia de estos videojuegos mencionados en su aprendizaje en las áreas de comunicación y matemática.

3.2.3.2 Aprendizaje. En la variable dependiente se medirá en las dos dimensiones: comunicación y matemática, para ello se utilizarán los instrumentos de evaluación de pretest y postest en el grupo experimental y de control. En el primer instrumento se utilizará para conocer cuánto saben los niños de 5 años acerca de los temas que corresponden a las primeras competencias de comunicación y matemática del programa curricular de Educación Inicial; después de terminar con las actividades correspondientes, se evaluará a los niños con el segundo instrumento (Postest) con la intención de conocer cuánto han aprendido con la influencia de los videojuegos (grupo experimental) y sin la influencia (grupo de control).

3.3 Cuadro de operacionalización de variables de estudio

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Valoración
Variable independiente Videojuegos	Para Moncada & Chacón (2012) un videojuego es un programa de computadora en el que el jugador va interactuando a través de sonidos, imágenes en una pantalla, cuenta con reglas y un sistema de recompensas lo que motiva a los jugadores a ganar, también se puede jugar contra la maquina o contra otros jugadores, se puede activar con la voz o el movimiento de esta manera no se necesita otros accesorios.	Se medirá en las tres dimensiones aplicando instrumentos de evaluación la ficha de cotejo en el grupo experimental y de control para conocer cuanto han aprendido con la influencia de los videojuegos. Así mismo, utilizaremos los instrumentos de pretest y post test	Súper Matino	Comprende la utilización del videojuego, participa en la conversación esperando su turno para hablar, escuchar mientras su interlocutor habla, pregunta o responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido.	No aplica	No aplica
				Expresa su frustración frente a las necesidades, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar en su entorno escolar.		
				Expresa su creatividad comentando sobre lo que le gusta o disgusta de los personajes, hechos o situaciones que se le presenta a través de su experiencia en el videojuego.		
			Mini Block Craft	Comprende la cantidad, el peso y el tiempo que necesita para construir diversas construcciones y utiliza expresiones de: mucho, poco, ninguno, pesa más, pesa menos, ayer, hoy y mañana.		

				<p>Resuelve problemas para establecer relaciones entre los objetos del videojuego según sus características perceptuales al comparar, agrupar y dejar un elemento suelto</p>		
				<p>Demuestra creatividad utilizando el conteo en situaciones en las que se requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 bloques.</p>		
			Penguis Pals Instant	<p>Coopera con sus compañeros que tienen necesidades, intereses y necesitan de su ayuda para pasar los niveles.</p>		
				<p>Disfruta jugar reconociendo y contando las formas de los objetos hasta el número 10.</p>		
				<p>Demuestra su creatividad al utilizar diferentes estrategias para pasar los niveles asimismo comenta lo que le gusta y disgusta de los personajes, hechos o situaciones que experimenta durante el juego.</p>		

Variable independiente Aprendizaje	Macancela et al. (2019) menciona que, para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes es importante primero planificar los objetivos, los contenidos, la forma de organización, el método, medios y la evaluación de conocimientos. Tal como lo menciona el autor antes de poner en práctica los contenidos para la enseñanza en los estudiantes es importante primero realizar un análisis	Se medirá con los instrumentos de evaluación como la ficha de observación para conocer cuanto saben los niños de 5 años acerca de los temas que corresponden a las primeras competencias de matemática y comunicación del programa curricular de Educación Inicial, con la intención de conocer cuanto han aprendido con la influencia de los videojuegos (grupo experimental) y sin la influencia.	Matemática	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que se requiere contar, empleando material concreto con su cuerpo.	Ordinal	Inicio (C) Proceso (B) Logro previsto (A) Logro destacado (AD)
				Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar, agrupar, y dejar un elemento suelto.		
				Resuelve problemas al usar diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo, por ejemplo: pocos, muchos, ninguno, más que, menos que, pesa menos, pesa más, ayer y hoy en situaciones cotidianas.		
			Comunicación	Se comunica con claridad y fluidez al comentar lo que le gusta y disgusta de los personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de su experiencia y del contexto donde se desenvuelve.		
				Expresa sus emociones, necesidades, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno escolar y utiliza estratégicamente		

				<p>sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según el propósito del interlocutor ya sea para pedir, informar o convencer.</p>		
				<p>En la interacción social participa en conversaciones o diálogos frente a un tema, para ello espera su turno para hablar, escuchar mientras el interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.</p>		

3.4 Enfoque de investigación

3.4.1 Cuantitativo

Este enfoque centra su interés en la recopilación y análisis de datos numéricos, para responder a las preguntas de la investigación y de esta manera probar la hipótesis formulada. En este enfoque de investigación se utilizan instrumentos de investigación, así como el empleo de estadísticas y muestreo.

Cerda (1997, citado por Ñaupas et al.,2014) argumenta que, el enfoque se caracteriza por emplear métodos y técnicas cuantitativas, que implica la medición, el uso de magnitudes, la observación y medición de las unidades de análisis, el muestreo y el tratamiento estadístico. La aplicación del método científico y métodos específicos en cada una de las disciplinas es rigurosa, puesto que, es la única forma de alcanzar la verdad y descubrir nuevos conocimientos científicos. Se ha tomado el enfoque cuantitativo como un método de investigación de las ciencias naturales y formales.

3.5 Tipo y nivel de investigación

3.5.1 Tipo de investigación

3.5.1.1 Aplicada. Este enfoque tiene el objetivo de resolver problemas concretos y aplicar los conocimientos, métodos, leyes, para mejorar la práctica, toma de decisiones en una situación determinada. Según Valderrama (2002), la investigación aplicada es también conocida como empírico, práctico, dinámico o activo, esta investigación va de la mano con la investigación básica, porque depende de los descubrimientos y aportes teóricos para que pueda originar beneficios en la sociedad. Asimismo, tiene el objetivo de aplicar teorías, leyes para producir normas, procedimientos tecnológicos de la realidad.

3.5.1.2 Experimental. Una investigación experimental consiste en la manipulación de variables de estudio para conocer los efectos o la intervención de una situación problemática. La investigación se puede realizar en un laboratorio o en un campo donde se van a controlar las variables y tomar decisiones con los resultados obtenidos. Según Hernández y Mendoza (2018), es la manipulación controlada de una o más variables independientes consideradas como posibles causas, con el objetivo de estudiar cómo la manipulación afecta a la variable dependiente, considerados como efectos en un entorno controlado por el investigador.

3.5.1.3 Explicativa. Esta investigación se utiliza para explicar, predecir los resultados observados más allá de solo describir. Asimismo, busca las causas y explicar los fenómenos estudiados. Bernal (2006) sostiene que, “la investigación explicativa tiene como fundamento la prueba de hipótesis y busca que las conclusiones lleven a la formulación o el contraste de leyes o principios científicos.” (p. 115). Asimismo, una investigación explicativa es cuando se busca el porqué de las cosas, hechos o fenómenos.

3.6 Métodos específicos en investigación

3.6.1 Método hipotético-deductivo

El método hipotético-deductivo consiste en formular una hipótesis acerca de la relación de las dos variables, luego se comprueba en un experimento. En esta investigación se comprobó la hipótesis formulada en una investigación cuasiexperimental para conocer si los videojuegos influyen en el aprendizaje de los niños de 5 años. Bernal (2006) plantea que, es un método que inicia con afirmaciones provisionales, es decir una hipótesis y busca comprobar o invalidar las afirmaciones, luego se deduce para llegar a una conclusión que serán contrastadas con los hechos o la realidad.

3.6.2 Método inductivo

El método inductivo se basa en la observación de casos particulares para llegar a una conclusión, asimismo, recopila datos específicos para luego identificar los patrones que se repiten en los datos recopilados, por esta razón, en esta investigación se utilizó este método, para observar la influencia que va a ejercer el videojuego en el aprendizaje de niños de 5 años, para luego llegar a una conclusión con los datos obtenidos durante la actividad. Bernal (2006) explica que, este método se utiliza para obtener conclusiones que parten de los hechos considerados como válidos para luego llegar a una conclusión. Se inicia con estudios individuales de los hechos para luego formular conclusiones generales.

3.7 Diseño de investigación

3.7.1 Cuasiexperimental

Se trabaja con grupos existentes, se cambian variables, pero no se controlan todas las variables externas. A pesar de sus limitaciones, este diseño permite estudiar situaciones reales donde no se pueden formar grupos al azar. Este diseño de investigación trabaja con grupos ya formados que no fueron elegidos al azar, que puede afectar la validez interna del estudio, es limitada porque no se pueden controlar todas las variables externas. A pesar de esto se pueden cambiar las variables experimentales. Hernández, 2006 citado por Ñaupas et al., (2014) alegan que, es un diseño que usa un grupo experimental y uno de control, pero los participantes no son asignados al azar a ningún grupo y no se hacen mediciones previas de la variable que se quiere estudiar. Se forman dos grupos voluntarios: uno recibe capacitación (grupo experimental) y el otro no recibe ninguna capacitación (grupo control) Bernal (2006).

3.8 Población y muestra

3.8.1 Población

La población en un trabajo de investigación es el grupo de personas o cosas que el investigador estudia. Es importante porque ayuda a sacar conclusiones válidas basados en los resultados obtenidos. Fráncica (citado por Bernal, 2006) argumenta que, la población es “el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p. 164). Para el propósito de

esta investigación se constituyó una población de 67 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 106 MX/P que pertenecen al distrito de Carmen Alto – Ayacucho en el año 2024.

3.8.2 Muestra

Según Bernal (2006), la muestra es seleccionada de la población total, de la que se obtiene la información necesaria para llevar a cabo el estudio. Es el grupo en el que se realizan mediciones y observaciones de las variables que se investigan. La muestra permite obtener datos relevantes sin tener que estudiar a toda la población, es un fragmento de la población que se elige para obtener la información necesaria para llevar a cabo el estudio y realizar las mediciones y observaciones de las variables de interés.

La muestra en un trabajo de investigación es un subconjunto representativo seleccionado de la población total que se va a estudiar para obtener resultados. Por esta razón, en esta investigación se ha constituido una muestra no probabilística de 17 niños para el grupo experimental del aula “Conejitos” y 17 niños para el grupo de control del aula “Leoncitos” de las edades de 5 años de la Institución Educativa N° 106 MX/P. La muestra no probabilística, según Arista (citado en Ñaupas et al., 2014) es un proceso que no utiliza el cálculo de la probabilidad, ni las leyes del azar, pero el resultado de la muestra es poco confiable. Asimismo, para la selección de la muestra, Hernández et al. (2014) y Valderrama (2002) explican que, el muestreo por conveniencia o intencional se caracteriza por la selección de los casos disponibles a los que los investigadores tienen acceso. En esta muestra no se utiliza la probabilidad estadística sino es a criterio del investigador.

3.9 Técnicas e instrumentos

3.9.1 Técnicas

3.9.1.1 Observación. Es una técnica que ayuda a almacenar información, por ejemplo, la interacción del estudiante con otros, el comportamiento de los niños durante la clase, las características propias de cada uno de ellos. Campoverde (2006) menciona que, es un proceso natural en el que se utiliza la vista para poder recolectar información, es la técnica más utilizada en la enseñanza-aprendizaje de manera individual como grupal, sin que los niños y niñas se den cuenta que están siendo evaluados. Esta técnica puede ayudar a que los estudiantes se expresen libremente y tengan un aprendizaje autónomo. En esta investigación se utilizó la técnica de observación para la recolección de datos en el grupo control y experimental durante el tiempo que duro el estudio.

3.9.1.2 Encuesta. Es una técnica más utilizada en las investigaciones para recoger los datos e información que se necesitan para realizar un estudio. A pesar de contar con un bajo índice de confiabilidad a causa de los encuestados, las encuestas están basadas en un

conjunto de preguntas (cuestionario) que están diseñados de acuerdo con el objetivo de la investigación de Bernal (2006).

3.9.2 Instrumentos

3.9.2.1 Lista de cotejo. Es un instrumento muy útil que ayuda a evaluar los conocimientos de los niños, ayuda a ver si cumplen con ciertas conductas o conocimientos, facilita las evaluaciones y se puede usar en cualquier etapa de la evaluación (Campoverde, 2006). La lista de cotejo se utiliza para comprobar si los niños cuentan con ciertas conductas, es útil para hacer una evaluación más objetiva y organizada. A través de este instrumento de evaluación determinaremos si los niños llegaron a lograr los indicadores, conocer en qué nivel de aprendizaje se encuentran con la influencia de los videojuegos en el grupo experimental y sin la influencia en el grupo de control.

3.9.2.2 Cuestionario. Es un instrumento de recopilación de datos que contiene preguntas formuladas abiertas y cerradas, dirigido a un grupo de individuos con el objetivo de obtener información en el estudio que se desea realizar. De acuerdo con Ñaupás et al. (2014), es un instrumento que contiene un conjunto sistemático de preguntas escritas que deben estar relacionados con la hipótesis y las variables al igual que los indicadores de una investigación. Su objetivo es verificar la hipótesis de la investigación que se pretende realizar. Así como menciona el autor, el cuestionario nos permitió recoger los datos para verificar la hipótesis de la influencia de los videojuegos en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E N° 106 Mx/P Carmen Alto.

3.9.2.3 Ficha de observación pretest y postest. Son pruebas que se realizan, el pretest (antes de la intervención) y después el postest (posterior a la intervención) de un experimento, estudio o intervención, puesto que, puede influir en el aprendizaje de los estudiantes y en los resultados del estudio con el objetivo de medir los efectos o resultados después de la intervención. Este instrumento tiene una ventaja, porque permite contar con un punto de partida para medir u observar el nivel de los grupos, que permitirá hacer un seguimiento oportuno (Hernández et al., 2014) . Estas pruebas permiten analizar y comparar las puntuaciones del pretest y postest, puesto que, el pretest afecta al grupo experimental como de control, habiendo una equivalencia.

3.10 Material de intervención

3.10.1 Material de intervención experimental

Compuesto por dos módulos de experimentación que abarcan aproximadamente 13 sesiones en cada grupo y fueron implementados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 años en las áreas de Matemática y Comunicación. Los ejes temáticos utilizados

fueron los mismos para ambos grupos (experimental y de control), garantizando así una comparación consistente en el análisis.

Variable de estudio	Ejes temáticos	Módulos de experimentación	Sesiones experimentales	Fecha	Responsable
Aprendizaje	Comparamos los objetos	Primer módulo	Sesión experimental 01	24 de marzo al 22 de abril de 2025	Las investigadoras: -Huamán Pérez, Carla -Candiotti Pariona, Mayli
	Me divierto agrupando		Sesión experimental 02		
	Jugamos a diferenciar las cantidades		Sesión experimental 03		
	Jugando con los Pesos		Sesión experimental 04		
	Nos ubicamos en el tiempo		Sesión experimental 05		
	¡Qué divertido es contar!		Sesión experimental 06		
	Expreso mis emociones con los demás	Segundo módulo	Sesión experimental 07	23 de abril al 12 de mayo	
	Conocemos a los animales de la Antártida		Sesión experimental 08		
	Yo creo mis adivinanzas		Sesión experimental 09		
	Érase una vez, leemos y escuchamos un cuento		Sesión experimental 10		
	Resolviendo Misterios		Sesión experimental 11		

	Demuestro mi talento para crear un cuento		Sesión experimental 12		
	Cuento mi experiencia		Sesión experimental 13		

3.11 Prueba de validez y confiabilidad de instrumentos

3.11.1 Validez

De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), “Se refiere al grado en que un instrumento mide con exactitud la variable que verdaderamente pretende medir” (p. 229). Así como menciona el autor, la validez de un instrumento es necesario, ya que se utiliza para medir la variable que se quiere medir para obtener resultados confiables y válidos en la investigación. Por esta razón, el instrumento de evaluación que se utilizó fue la ficha de pretest y postest, la lista de cotejo y la encuesta validados por expertos.

3.11.1.1 Validación de expertos. Hernández y Mendoza (2018), afirman que, “Se refiere al grado en que aparentemente un instrumento mide la variable en cuestión de acuerdo con voces calificadas” (p. 235). El instrumento que se quiere utilizar debe ser aprobado o validado por expertos en el tema. Por lo tanto, el instrumento fue validado mediante el tipo de validez de expertos, para dicho objetivo se obtuvo la participación de cuatro especialistas en el tema cuyos centros laborales se ubican en la Universidad Católica del Norte-Colombia, Corporación Universitaria Remington-Colombia y en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Tabla 3

Jueces y/o expertos de los instrumentos de recolección de datos

Juez y/o experto	Instrumentos	Valoración
Dr. Juan Fernando Garzón Álvarez	Ficha de pretest y post test	Muy buena
Mg. Mónica María Córdoba Castrillón	Lista de cotejo	Muy buena
Dr. Erick Arthur Gutiérrez García	Cuestionario	Muy buena

Mg. Julissa Anaya Espinoza

Muy buena

Nota. Datos de validación del juicio.

Las evaluaciones del instrumento llevadas a cabo por los expertos se realizaron en relación a las 10 dimensiones que conforman el instrumento de recolección de datos. Estas dimensiones son: claridad, coherencia, objetividad, actualización, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, metodología y pertinencia. Para determinar la validez del instrumento, se utilizó el coeficiente de V de Aiken para procesar la validez del instrumento a partir del juicio de experto. Cuya formular es la siguiente:

$$v = \frac{\bar{x} - l}{k}$$

Donde:

v : V de Aiken

\bar{x} : Promedio de calificación de jueces

k : Rango de calificación (Max – Min)

l : Calificación más baja posible

Tabla 4

Evaluación de indicadores con el coeficiente V de Aiken

	Indicadores									
	I.1	I.2	I.3	I.4	I.5	I.6	I.7	I.8	I.9	I.10
Experto 1.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Experto 2.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Experto 3.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Experto 4.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
V de Aiken	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00

Nota. Datos obtenidos mediante la evaluación de expertos.

De acuerdo con la evaluación de los expertos al procesar los datos con el coeficiente V de Aiken, se concluyó que el instrumento tiene una validez muy alta, debido que el coeficiente esta entre 0.9 y 1.00.

3.11.2 Confiabilidad

Según Hernández et al. (2006), la confiabilidad de un instrumento ayuda a medir los resultados que producen cuando se usan varias veces, ya sea con las mismas personas u objetos, la confiabilidad se determina al utilizar diferentes técnicas para asegurar que los resultados obtenidos sean confiables y estables. La confiabilidad debe ser precisa y confiable para medir algo, tiene la capacidad de dar siempre resultados similares cuando se usa de la misma manera y garantiza que los datos obtenidos sean precisos y consistentes.

Hernández et al. (2014) comentan que, existen diferentes formas de medir que tan confiable es un instrumento de medición. Todos dan un número llamado coeficiente de fiabilidad, que va desde el valor de cero hasta el uno. Un coeficiente cero significa que dicho instrumento no es confiable en absoluto, mientras que un coeficiente de uno significa que es totalmente confiable, por esta razón, mientras más se va acercando al coeficiente cero, más errores habrá en las mediciones. Respecto a la práctica el autor, manifiestan que es difícil medir con total precisión, puesto que, siempre existe un pequeño margen de error, además el objetivo es que el error sea más pequeño posible, por lo que para realizar una medición se debe tener en cuenta que no será perfecta.

Existe diversas formas de medir que tan confiable es un instrumento, para ello se utilizan fórmulas que dan como resultado el coeficiente de confiabilidad, los cuales van de cero y uno, el coeficiente de cero indica que la confiabilidad es nula, el uno significa una confiabilidad total, eso quiere decir que si el coeficiente se acerca a cero significa que hay errores en la medición, pero una forma popular de medir la consistencia interna es utilizando el Coeficiente alfa de Cronbach.

El cálculo del coeficiente de Cronbach se puede realizar con la siguiente formula:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S^2} \right]$$

Donde:

$\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de la varianza de cada ítem

S^2 : Varianza total o varianza de la muestra

k : Número de ítems

α : Coeficiente de Alpha de Cronbach

Los datos piloto, que se recopilaron con una muestra diferente a la utilizada en el estudio principal, fueron analizados estadísticamente con el programa SPSS para verificar qué tan consistentes y fiables eran. El resultado fue un coeficiente de confiabilidad de 0,980 (98,0%), que indica una excelente fiabilidad y una condición adecuada para recolectar los datos. A continuación, se presenta la tabla correspondiente:

Tabla 5

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,980	32

Nota. Datos obtenidos mediante evaluación didáctica.

3.11.3 Prueba Piloto

Según Hernández y Mendoza (2018), la prueba piloto es poner en práctica el instrumento elaborado a un grupo de muestra como prueba para evaluar la pertinencia y eficacia del instrumento, para conocer si el instrumento ayuda a recoger los datos que necesitamos obtener. Con esta prueba se calcula la confiabilidad y validez del instrumento elaborado.

Por el motivo expuesto, antes de ejecutar la investigación se realizó una prueba piloto en la Institución Educativa N° 102 Santa Rosita de Lima con una muestra de 22 niños de la edad de 5 años, con el objetivo de evaluar la pertinencia y eficacia del instrumento de evaluación que se ha elaborado. El tiempo que duró la prueba piloto fue alrededor de 3 días. Asimismo, esta estrategia ayudó a identificar si las preguntas elaboradas en el pretest y postest, la lista de cotejo y la encuesta son coherentes para los niños de 5 años. Asimismo, ayudó a identificar si los videojuegos seleccionados son adecuados para la aplicación.

3.12 Procedimiento y procesamiento de datos

Hernández et al. (2014) manifiestan que, después de codificar, transferir y guardar los datos, se procede a analizarlos, esto se realiza mayormente por computadora, ya que es más eficiente que hacer manualmente. En la mayoría de las instituciones hay programas informáticos para analizar los datos. Estos programas tienen dos partes, la primera, donde se definen las variables y se explican los datos y la otra, donde se ingresa la información en una matriz de datos, el investigador prepara las definiciones y luego ingresa los datos en el

programa, esta se organiza con columnas para las variables, filas para los casos y celdas con los valores de los casos de cada variable.

Para el análisis y el procesamiento de datos se utilizó la prueba estadística de Shapiro-Wilk para conocer si los datos son paramétricos o no, es decir si los datos siguen una distribución normal y si son homogéneos entre sus varianzas. De acuerdo con Villavicencio et al. (2023), la prueba T para muestras independientes se utiliza para comparar las medias de dos grupos independientes del mismo tamaño que representan características particulares diferenciados, por lo tanto, para medir la normalidad con una muestra inferior a 30 sujetos se utiliza la prueba Shapiro-Wilk en caso no cumpla la normalidad se recomienda utilizar la prueba no paramétrica de U de Mann Whitney y Wilcoxon.

Según Pérez(2008) es recomendable utilizar esta prueba como una alternativa a la prueba paramétrica para analizar las diferencias entre las medias de dos muestras independientes, no es necesario que las muestras tengan el mismo tamaño, pero sí deben tener puntuaciones continuas en las variables. Asimismo, esta prueba se utiliza cuando la muestra es pequeña y permite comparar las medianas entre amabas muestras.

Asimismo, Sánchez (2015) menciona que, la prueba de Wilcoxon y U de Mann Whitney, son pruebas no paramétricas que se utilizan para diferenciar la dispersión de los datos de un grupo A con el grupo B. Esta prueba se aplica como una alternativa para dos muestras independientes de la prueba t de Student. Como también es considerada como una prueba de suma de rangos y ayuda a comparar las medianas de dos grupos independientes. Así mismo fue diseñado para aceptar o rechazar la hipótesis nula.

Con este tipo de procesamientos de datos permitió analizar y determinar si los videojuegos influyen positivamente en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años. Asimismo, utilizamos el programa SPSS, para visualizar y analizar minuciosamente los datos de las variables, evaluar la confiabilidad y validez de los instrumentos de medición, a continuación, se analizaron las pruebas estadísticas de las hipótesis planteadas y luego se prepararon los resultados ya sea en gráficos, tablas, cuadros, figuras, etc.

3.12.1 *Procesamiento descriptivo de datos*

En la investigación, el procesamiento descriptivo de los datos fue una etapa fundamental, porque permitió caracterizar de manera sistemática la muestra y comprender el comportamiento de las variables estudiadas a lo largo del estudio. Para ello, se utilizó el software estadístico SPSS, el cual facilitó la organización, análisis e interpretación de la información. Se recopilaron datos demográficos y puntajes en las áreas de Matemáticas y Comunicación, los cuales fueron sometidos a análisis mediante medidas de tendencia central

(media y moda) y de dispersión (desviación estándar), para obtener una visión clara y comprensible de la distribución, variabilidad y perfiles de los estudiantes.

Además, los datos se presentaron en tablas de frecuencia y porcentajes, que permitió visualizar de manera sencilla la distribución de los resultados y facilitar comparaciones. Una de las funciones cruciales de este análisis fue determinar la equivalencia inicial entre los grupos experimental y control, asegurando que las condiciones de partida fueran similares.

Posteriormente, se organizaron y analizaron los resultados del pretest y postest en ambas áreas Matemáticas y Comunicación, en ambos grupos. Los resultados descriptivos indicaron que, en el grupo experimental, los estudiantes que consiguieron un “logro destacado” aumentaron significativamente con el uso de videojuegos, alcanzando un incremento del 64.7 % en el postest en comparación con un porcentaje inicial de 41.2 % en el pre test. Por otro lado, en el grupo control, los avances fueron menores con un 58.8 % tras la intervención, partiendo de una base del 52.9 %, sin la influencia de los videojuegos. Este análisis descriptivo no solo mostró las tendencias y diferencias entre los grupos, sino también proporcionó una base sólida para interpretar los efectos de la intervención en el rendimiento académico de los estudiantes.

3.12.2 Procesamiento inferencial de datos

El análisis inferencial de los datos se llevó a cabo con el propósito de evaluar el impacto de la incorporación de videojuegos como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de la primera infancia. Además, se buscó comparar los resultados obtenidos entre el grupo experimental, se utilizó los videojuegos, y el grupo control, no se hizo uso de esta tecnología.

Para determinar la naturaleza de los datos, inicialmente se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Los resultados indicaron que los datos no seguían una distribución paramétrica, que justificó el uso de pruebas no paramétricas para el análisis posterior. En este contexto, se realizó la prueba de Wilcoxon para comparar las mediciones pretest y postest dentro de cada grupo. Los resultados en el grupo experimental mostraron una diferencia estadísticamente significativa ($p < 0.05$) y evidencia que la intervención con videojuegos tuvo un efecto positivo en el aprendizaje de los niños, demostrando una mejora significativa en las áreas evaluadas.

Por otro lado, para analizar si existían diferencias significativas en los resultados postest entre el grupo experimental y el control, se empleó la prueba U de Mann-Whitney. Los resultados fueron no significativos ($p > 0.05$), indica que, tras la intervención, no se observaron diferencias estadísticamente relevantes entre ambos grupos en los resultados obtenidos.

En conclusión, estos análisis sugieren que la intervención con videojuegos estimuló mejoras significativas en el aprendizaje dentro del grupo experimental, aunque estas mejoras no fueron suficientemente diferentes para distinguirse respecto al grupo control en los resultados posmedición. Por lo tanto, se puede afirmar que el uso de videojuegos contribuyó positivamente al proceso de aprendizaje en los niños, aunque no generó diferencias comparativas con aquellos que no fueron expuestos a esta estrategia en las condiciones del estudio.

3.13 Aspecto ético

Para la investigación se solicitó la autorización a la directora y a las docentes a cargo de las aulas de 5 años de las secciones “Conejitos” y “Leoncitos” de la Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto. Asimismo, se solicitó el permiso y el consentimiento a los padres de familia, para ello se les informó el objetivo de la investigación, además, mencionamos la privacidad de la información obtenida, es decir, no se divulgó al público la información que se adquirió de las observaciones y encuesta realizadas. También, se respetaron los derechos de autor y la propiedad intelectual, se garantizó una investigación original para evitar plagio y la deshonestidad académica. Finalmente, para la redacción de estilo se aplicaron las normas APA, séptima versión.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis descriptivo de datos

Tabla 6

Aprendizaje pretest y postest en el área de Matemática y Comunicación a través de videojuegos

	Pre-Test				Pos Test			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	1	5.9	0	0.0	1	5.9	1	5.9
Proceso	9	52.9	8	47.1	0	0.0	2	11.8
Logro Previsto	7	41.2	9	52.9	5	29.4	4	23.5
Logro Destacado	0	0.0	0	0.0	11	64.7	10	58.8
Total	17	100.0	17	100.0	17	100.0	17	100.0

Nota. Datos obtenidos mediante evaluación didáctica.

Los resultados de la tabla 6 muestran que, antes de la aplicación de los videojuegos el aprendizaje de los estudiantes fue en 'logro previsto' con el 41.2 % (7) en el grupo experimental y el 52.9 % (9) en el grupo control, pero con un incremento posterior, con el 'logro destacado' con el 64.7 % (11) en el grupo experimental y el 58.8 % (10) en el grupo control. Estos resultados indican que, el uso de videojuegos para el aprendizaje en el área de Matemática y Comunicación mejoró el rendimiento académico de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

Tabla 7

Aprendizaje pretest y postest en el área de Matemática a través de videojuegos

	Pre Test				Post Test			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	f	%	f	%	f	%	f	%

Inicio	1	5.9	1	5.9	1	5.9	1	5.9
Proceso	8	47.1	6	35.3	0	0.0	3	17.6
Logro Previsto	8	47.1	10	58.8	6	35.3	5	29.4
Logro Destacado	0	0.0	0	0.0	10	58.8	8	47.1
Total	17	100.0	17	100.0	17	100.0	17	100.0

Nota. Datos obtenidos mediante evaluación didáctica.

Los resultados de la tabla 7 muestran que, antes de la aplicación de los videojuegos el aprendizaje de los estudiantes fue en 'logro previsto' el 47.1 % (8) en el grupo experimental y el 58.8 % (10) en el grupo control, pero con un incremento posterior con el 'logro destacado' el 58.8 % (10) en el grupo experimental y el 47.1 % (8) en el grupo control. Estos resultados indican que, el uso de videojuegos para el aprendizaje en el área de Matemática mejoró el rendimiento académico de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

Tabla 8

Aprendizaje pretest y postest en el área de Comunicación a través de videojuegos

	Pre Test				Post Test			
	Experimental		Control		Experimental		Control	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	2	11.8	1	5.9	1	5.9	1	5.9
Proceso	6	35.3	6	35.3	0	0.0	3	17.6
Logro Previsto	9	52.9	10	58.8	4	23.5	2	11.8
Logro Destacado	0	0.0	0	0.0	12	70.6	11	64.7
Total	17	100.0	17	100.0	17	100.0	17	100.0

Nota. Datos obtenidos mediante evaluación didáctica.

Los resultados de la tabla 8 muestran que, antes de la aplicación de los videojuegos el aprendizaje de los estudiantes fue en logro previsto el 52.9% (9) en el grupo experimental y el 58.8% (10) en el grupo control, pero con un incremento en lo posterior en el logro

destacado el 70.6% (12) en el grupo experimental y el 64.7% (11) en el grupo control. Estos resultados indican que, el uso de videojuegos para el aprendizaje en el área de Comunicación mejoró el rendimiento académico de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

4.2 Análisis inferencial de datos

4.2.1 Planteamos las hipótesis

H_0 : Los datos tienen una distribución normal

H_1 : Los datos no tienen una distribución normal

4.2.2 Nivel de significancia

Nivel de Confianza: 95%

Significancia (alfa): 5%

4.2.2.1 Prueba estadística. Como los datos son menores o iguales a 50, se empleó la Prueba de Shapiro-Wilk, recomendable para muestras pequeñas o moderadas.

4.2.2.2 Prueba de Normalidad para el pretest y postest del Grupo Experimental y Control. Analizamos los datos del pretest y postest del grupo experimental y control para ver si siguen una distribución normal.

Tabla 9

Resultados de la prueba de normalidad Pretest y Post test del aprendizaje del área de Matemática y Comunicación a través de videojuegos

Shapiro-Wilk		Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Experimental	0.757	17	0.001
	Control	0.642	17	0.000
Pos test	Experimental	0.627	17	0.000
	Control	0.732	17	0.000

Nota. Datos del pre y postest.

La prueba estadística Shapiro Wilk utilizada para la correspondiente prueba de normalidad, permite observar que el $p = 0,000 < 0,05$ en todas las dimensiones de pretest y postest de la variable aprendizaje del área Matemática y Comunicación, a través de videojuegos. En base a estos resultados se concluye que, no existe distribución normal en

los datos procesados, motivo por el que se determinó el uso de los estadígrafos U de Mann Whitney y Wilcoxon para la correspondiente prueba de hipótesis.

Tabla 9

Resultados de la prueba de normalidad pretest y post test del aprendizaje del área de Matemática a través de videojuegos

Shapiro-Wilk		Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Experimental	0.752	17	0.000
	Control	0.714	17	0.000
Post test	Experimental	0.664	17	0.000
	Control	0.809	17	0.003

Nota. Datos del pretest y posttest.

La tabla 10 presenta resultados con un valor de $p < 0.05$, por tanto, se acepta que los datos no poseen normalidad. Por consiguiente, se determinó el valor no paramétrico con la prueba de Wilcoxon-U o Mann-Whitney.

Tabla 10

Resultados de la prueba de normalidad pretest y post test del aprendizaje del área de Comunicación a través de videojuegos

Shapiro-Wilk		Estadístico	gl	Sig.
Pre test	Experimental	0.754	17	0.001
	Control	0.714	17	0.000
Post test	Experimental	0.580	17	0.000
	Control	0.691	17	0.000

Nota. Datos del pretest y posttest.

La tabla 11 presenta los resultados que indican un valor de $p < 0.05$, por lo que se concluye que, los datos no siguen una distribución normal. Ante esto, se optó por realizar un análisis no paramétrico utilizando la prueba de Wilcoxon-U de Mann-Whitney.

4.3 Prueba de hipótesis

4.3.1 Prueba de hipótesis general

H0: Los videojuegos no influyen en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

H1: Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

4.3.1.1 Para grupos independientes. Analizamos el grupo experimental versus el grupo control, para ello se usó la prueba estadística de U de Mann-Whitney (postes del grupo experimental con postes del grupo control).

Tabla

11

Prueba de U de Mann-Whitney del grupo experimental y control en post test en el aprendizaje del área de Matemáticas y Comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024

Estadístico de contraste	
Aprendizaje en el área de Matemática y Comunicación	
U de Mann-Whitney	131.500
Z	-0.518
Sig. asintótica(bilateral)	0.604

Nota. Elaboración propia obtenidos con el estadístico U de Mann-Whitney.

La tabla 12 presenta los resultados del estadístico U de Mann-Whitney, el valor de p es superior al nivel de significancia establecido ($p=0.604 > 0.05$). Esto indica que, en el postest, no se encontró una diferencia significativa en el aprendizaje en las áreas de Matemática y Comunicación entre el grupo experimental y el grupo de control.

4.3.1.2 Para Grupos dependientes o relacionados. Se realizó un análisis comparando los resultados antes y después, tanto para el grupo experimental como para el grupo control, utilizando la prueba estadística de Wilcoxon.

Tabla**12**

Prueba de Wilcoxon del grupo experimental y control en pre y post test en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024

Estadísticos de contraste		
Wilcoxon	Experimental	Control
Z	-3,245	-3,300
Sig. asintótica(bilateral)	0.001	0.001

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados con el estadístico Wilcoxon.

La tabla 13 presenta los resultados obtenidos tanto del grupo experimental como del grupo de control, utilizando el estadístico de Wilcoxon. Dado que el valor de p ($p=0.001$) es menor que el nivel de significancia establecido (0.05), se puede concluir que existe una diferencia estadísticamente significativa en el aprendizaje, en las áreas de Matemática y Comunicación, tanto en el pretest como en el posttest, entre ambos grupos. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Esto confirma la validez de la hipótesis general, que sostiene que los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de Matemática y Comunicación con niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

4.3.2 Prueba de hipótesis específica 1

H_0 : Los videojuegos no influyen en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

H_1 : Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

Tabla 14

Prueba de U de Mann-Whitney del grupo experimental y control en post test en el aprendizaje del área de Matemáticas con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho- 2024

Estadístico de contraste	
Aprendizaje en el área de Matemática	
U de Mann-Whitney	119.500

Z	-0.952
Sig. asintótica(bilateral)	0.341

Nota. Elaboración propia obtenidos con el estadístico U de Mann-Whitney.

La tabla 14 presenta los resultados del estadístico U de Mann-Whitney, en la cual el valor de p es mayor que el nivel de significancia ($p=0.341 > 0.05$). Esto indica que, en el postest, no se detectó una diferencia estadísticamente significativa en el aprendizaje de Matemática entre el grupo experimental y el grupo de control.

Tabla

13

Prueba de Wilcoxon del grupo experimental y control en pre y post test en el aprendizaje del área de matemática con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024

Estadísticos de contraste		
Wilcoxon	Experimental	Control
Z	-3,350	-2,653
Sig. asintótica(bilateral)	0.001	0.008

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados con el estadístico Wilcoxon.

La tabla 15 presenta los resultados del análisis estadístico realizado mediante la prueba de Wilcoxon en los grupos experimental y control. Los valores de significancia ($p = 0.001 < 0.05$ y $p = 0.008 < 0.05$) indican que existen diferencias significativas en el aprendizaje en el área de Matemática entre los pretest y postest, tanto en el grupo experimental como en el control. Por ello, se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto confirma la validez de la hipótesis específica 1, los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de Matemática con niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

4.3.3 Prueba de hipótesis específica 2

H_0 : Los videojuegos no influyen en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

H_1 : Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

Tabla**14**

Prueba de U de Mann-Whitney del grupo experimental y control en post test en el aprendizaje del área de Comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024

Estadístico de contraste	
Aprendizaje en el área de Comunicación	
U de Mann-Whitney	130.500
Z	-0.583
Sig. asintótica(bilateral)	0.560

Nota. Elaboración propia obtenidos con el estadístico U de Mann-Whitney.

La tabla 16 presenta los resultados del estadístico U de Mann-Whitney, el valor de p mayor que el valor de significancia ($p=0.560 > 0.05$). Esto indica que, en el postest, no se encontró una diferencia significativa en el aprendizaje del área de Comunicación entre el grupo experimental y el grupo control.

Tabla**15**

Prueba de Wilcoxon del grupo experimental y control en pre y post test en el aprendizaje del área de comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024

Estadísticos de contraste		
Wilcoxon	Experimental	Control
Z	-3,216	-2,977
Sig. asintótica(bilateral)	0.001	0.003

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados con el estadístico Wilcoxon.

La tabla 17 presenta los resultados del grupo experimental y del grupo control utilizando el estadístico de Wilcoxon. Se observa que, los valores de p son menores que el nivel de significancia ($p=0.001 < 0.05$ y $p=0.003 < 0.05$), indica que existe una diferencia significativa en el aprendizaje en el área de Comunicación entre el pre y postest, tanto en el grupo experimental como en el control. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Esto valida la hipótesis específica 2, que sostiene los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

4.4 Discusión de resultados

Teniendo en cuenta el objetivo general de la investigación analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de Matemática y Comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024, de acuerdo con los resultados obtenidos luego del procesamiento de datos y análisis de datos mediante la prueba Shapiro-Wilk, U de Mann Whitney y Wilcoxon, la tabla 13 presenta los resultados obtenidos tanto del grupo experimental como del grupo de control, utilizando el estadístico de Wilcoxon. Dado que el valor de p ($p=0.001$) es menor que el nivel de significancia establecido (0.05), se puede concluir que existe una diferencia estadísticamente significativa en el aprendizaje en las áreas de Matemática y Comunicación, tanto en el pretest como en el posttest, entre ambos grupos. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Esto confirma la validez de la hipótesis general, que sostiene que los videojuegos tienen una influencia en el desarrollo del aprendizaje en las áreas de Matemática y Comunicación en niños de 5 años.

Con los resultados obtenidos en la tabla 6, muestran que, antes de la aplicación de los videojuegos el aprendizaje de los estudiantes fue en 'logro previsto' el 41.2 % (7) en el grupo experimental y el 52.9 % (9) en el grupo control, pero con un incremento posterior en el 'logro destacado' con el 64.7 % (11) en el grupo experimental y el 58.8 % (10) en el grupo control. Estos resultados indican que, el uso de videojuegos para el aprendizaje en el área de Matemática y Comunicación mejoró el rendimiento académico de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

El resultado encontrado en esta investigación es similar al estudio de Carrión (2019), quién determinó que, con la implementación del plan de videojuegos educativos, la comunicación entre los estudiantes mejoró notablemente, porque mejora sus aspectos principales a un nivel óptimo y verifica una mejora en el 57 % de estudiantes, esta investigación tuvo como resultado que, de ambas evaluaciones fue del 35 % la diferencia. El valor de p fue 0.000, menor a 0.05; afirmando así que el plan didáctico con videojuegos ayuda a fortalecer la comunicación grupal en los alumnos es cierta y se puede afirmar que, usar videojuegos educativos mejora la colaboración y la interacción entre los niños en el aula.

Asimismo, esta investigación es similar al estudio de Patiño y Garzón (2024), quienes comprobaron que, los resultados mostraron que en el grupo que usó el videojuego aprendió más y retuvo mejor la información que el grupo que utilizó métodos tradicionales. Asimismo, el resultado en esta investigación existe una diferencia significativa en ambos grupos ($t(54) = 4.9, p < .05$), favoreciendo al grupo experimental con una media de 3,85 mientras que el grupo control obtuvo un 2,44.

En la retención de información en el grupo control obtuvo una media de 2,35 y el grupo experimental de 3,50 determinando que hay una diferencia significativa de $(t(54) = 5.93, p < .05)$ y en la motivación influyo positivamente, reveló que, existe una diferencia significativa de $(t(54) = 8.49, p < .05)$ entre ambos grupos. El estudio comprobó que los resultados de estas herramientas de los videojuegos en la enseñanza de las Ciencias Naturales, puede ser muy efectivo para que los estudiantes mejoren su rendimiento académico.

De igual manera, Gerardo y Marcelo (2022) aplicó la técnica de encuesta transversal con una escala de evaluación de las actitudes de los maestros sobre el uso de los videojuegos como un recurso educativo con 37 ítems. En una muestra aleatoria de 168 centros educativos para un total de 1 783 maestros que enseñan en el nivel inicial, primaria y secundaria, utilizó pruebas no paramétricas como el H de Kruskal-Wallis, para comparar más de dos grupos independientes obteniendo niveles significativos entre la edad vs. factor 1 (uso de videojuegos) obteniendo $p=0.029$, nivel socioeconómico vs. factor 2 (experiencia en el uso de videojuegos) de $p=0.01$ y nivel educativo vs. Factor 3 (rechaza al uso) $p=0.012$.

La prueba estadística de U de Mann-Whitney, comparó dos grupos independientes entre el tipo de centro (privado vs. público) vs. Factor 1 obteniendo un $p=0.541$ y el sexo (masculino vs. Femenino) vs. Factor 1 de $p=0.156$, estos resultados no son significativos. Por último, utilizó el Coeficiente de correlación midiendo entre sus factores 1 y 3, obtuvo un coeficiente de $r = 0.963$. Concluyó en que, los videojuegos son un recurso potencial, aunque su uso está limitado por las actitudes y experiencias de los docentes. Los maestros jóvenes con experiencias previas en videojuegos muestran mayor disposición a implementar en las prácticas pedagógicas, mientras que los docentes mayores sin experiencias previa muestran mayor resistencia, influenciados por las limitaciones del contexto escolar y social.

Por otro lado, desde un análisis documentario Gutiérrez (2021, citado por Núñez et al. 2025) menciona que, en Ecuador ya se ha implementado el uso de los videojuegos educativos como un complemento a los métodos de enseñanza tradicionales, porque favorece en la adquisición de conocimientos y habilidades mediante el juego interactivo. Asimismo, el autor menciona que, los videojuegos educativos fomentan el aprendizaje en las áreas de Matemática, Lectura, Ciencias y Habilidades Sociales y Emocionales, etc. Mientras tanto, en el desarrollo cognitivo infantil al usar esta herramienta digital estimula en las áreas importantes del aprendizaje como la memoria, funciones ejecutivas, el razonamiento lógico, resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones.

Según Gutiérrez (2021), Villamar et al. (2014), Flores y Cotrina (2024) e Illescas (2020, citado por Núñez et al., 2025) el uso de los videojuegos educativos es respaldado por las teorías constructivistas de Piaget, Vygotsky y de David Kold. De las cuales en el estudio

realizado sostiene que, el aprendizaje debe ser planificado de acuerdo con la etapa del desarrollo cognitivo, para ello el juego cumple un papel importante para estimular la asimilación y acomodación de los nuevos conocimientos, en este sentido los videojuegos educativos facilitan a los niños en adquirir habilidades cognitivas para la resolución de problemas.

Asimismo, desde el análisis realizado según la postura de Vygotsky, el aprendizaje se construye, a través de la interacción social y la guía de un adulto. Complementando con el recurso de los videojuegos educativos como un recurso de mediador permitirá al niño superar los límites en su desarrollo autónomo, a través del juego y el feedback, adquiriendo habilidades cognitivas superiores que no podría ser alcanzado sin un entorno interactivo.

Por último, Kold, en su modelo de aprendizaje experiencial, sostiene que, los niños aprenden al participar activamente en experiencias de reflexión, conceptualización, experimentación y aplicación. Los videojuegos facilitan este proceso al permitir que los niños experimenten de manera práctica, reflexionen sobre sus acciones en el juego y apliquen lo aprendido para avanzar en los niveles. Concluyó en que los videojuegos ayudan a los niños a mejorar sus habilidades de atención, memoria, el razonamiento lógico y las funciones ejecutivas. Asimismo, los videojuegos educativos deben ser diseñados según las necesidades y ritmos personales de los niños que refuerce el aprendizaje mediante la resolución de problemas y la retroalimentación.

Una de las principales limitaciones del estudio fue el corto período de tiempo disponible para la ejecución, que dificultó la planificación y el desarrollo de las actividades. Además, la muestra fue especialmente pequeña en ambos grupos, porque cada uno estuvo compuesto por solo 17 participantes. Esta reducción en el tamaño de la muestra dificultó la generalización de los resultados y limitó la capacidad de detección de diferencias estadísticamente significativa.

En el primer objetivo específico, analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de Matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024, de acuerdo con los resultados obtenidos luego del procesamiento de datos y análisis de datos mediante la prueba Shapiro-Wilk, U de Mann Whitney y Wilcoxon, la tabla 15 presenta los resultados del análisis estadístico realizado mediante la prueba de Wilcoxon en los grupos experimental y control. Los valores de significancia ($p = 0.001 < 0.05$ y $p = 0.008 < 0.05$), indican que existen diferencias significativas en el aprendizaje en el área de Matemática entre los pretest y posttest, tanto en el grupo experimental como en el control. Por ello, se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Esto

confirma la validez de la hipótesis específica 1, la cual plantea que los videojuegos tienen un impacto en el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años.

Los resultados de la tabla 7 en la investigación muestran que, antes de la aplicación de los videojuegos el aprendizaje de los estudiantes fue en 'logro previsto' el 47.1 % (8) en el grupo experimental y el 58.8 % (10) en el grupo control, pero con un incremento posterior en el 'logro destacado' el 58.8 % (10) en el grupo experimental y el 47.1 % (8) en el grupo control. Estos resultados indican que, el uso de videojuegos para el aprendizaje en el área de Matemática mejoró el rendimiento académico de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

Estos resultados son similares a la investigación de Huapaya et al. (2024), el estudio mostró que los juegos interactivos y vivenciales ayudan mucho a que los niños de 5 años aprendan matemáticas. Los resultados indican que estas actividades mejoran la comprensión de conceptos como clasificar, contar y medir y ayudan a que los niños piensen, reflexionen y resuelvan problemas de forma más creativa. También, los videojuegos hacen que los niños estén más interesados y motivados por las matemáticas, creando un ambiente de aprendizaje más divertido y positivo el estudio demostró que los juegos interactivos y vivenciales tienen un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años en educación inicial.

Los resultados del postest, con un valor ($p = 0.000 < 0.05$), indican que estas estrategias favorecen la adquisición de conceptos matemáticos, permitiendo a los niños establecer conexiones con su entorno, que facilita la comprensión y aplicación práctica de nociones como clasificación, ordenación, conteo y medición. Además, estas actividades promueven el razonamiento lógico-matemático, estimulando la reflexión, el análisis y la resolución de problemas de manera más creativa y eficiente. Otro hallazgo importante fue el aumento en la motivación y el interés de los niños hacia las matemáticas, porque los juegos generan un ambiente de aprendizaje más atractivo y positivo, fortaleciendo su actitud hacia la materia y favoreciendo su participación. En conjunto, estos resultados sostienen la importancia de incorporar juegos lúdicos y vivenciales en la enseñanza para mejorar el aprendizaje matemático en la educación inicial.

El estudio mostró que los videojuegos interactivos y vivenciales ayudan mucho a que los niños de 5 años aprendan matemáticas. Los resultados indican que estas actividades mejoran la comprensión de conceptos como clasificar, contar y medir, y ayudan a que los niños piensen, reflexionen y resuelvan problemas de forma más creativa. También, los juegos hacen que los niños estén más interesados y motivados por las matemáticas, creando un

ambiente de aprendizaje más divertido y positivo. En resumen, usar juegos en la enseñanza es muy importante para que los niños aprendan mejor y tengan más ganas de participar.

Osorio et al. (2024) determinaron que, los videojuegos ayudan mucho a que los estudiantes aprendieran matemáticas. Los estudiantes lograron resolver retos usando diferentes estrategias. También, se logró reducir en un 21% el tiempo que tardaban en resolver los problemas y en un 33 % las veces que pedían ayuda al profesor. Además, fue una herramienta novedosa, motivadora y permitió cambiar la forma de enseñar para adaptarse mejor a lo que los alumnos necesitaban.

Por otro lado, en el estudio de Screpnik et al. (2023), el diseño de videojuegos orientados a la enseñanza de las matemáticas, incluyendo el impacto de la pandemia en la investigación y considerando los aspectos negativos de los videojuegos, proporcionan una visión profunda sobre los fundamentos en el diseño de videojuegos dedicados al aprendizaje de las matemáticas. Estas se apoyan en teorías relacionadas con la cognición, el aprendizaje significativo, la transferencia, la motivación y la retroalimentación, que permiten a los diseñadores crear experiencias que faciliten el estudio de las matemáticas de manera más atractiva y efectiva.

La evidencia indica que la tecnología tiene un gran potencial para apoyar el aprendizaje, siempre y cuando los recursos digitales sean diseñados de forma flexible y adaptativa para responder a las verdaderas necesidades de los estudiantes. Sin embargo, también hay que considerar que, aunque los videojuegos pueden ofrecer beneficios, presentan aspectos negativos, como la tendencia a distraer o fomentar conductas agresivas si no se supervisan adecuadamente, especialmente en un contexto de uso excesivo. Por ello, es fundamental que estos recursos digitales se integren como complementos en el proceso de enseñanza, con un enfoque cuidadoso que garantice su contribución positiva al aprendizaje matemático.

En otro sentido, se encontró diferencias significativas en el estudio de Temoche (2022), quien concluye que, es posible gamificar sin la necesidad de usar videojuegos, pero no se pueden utilizar los videojuegos en ambientes educativos, sin la gamificación. Sabemos que se puede usar los videojuegos para enseñar matemáticas; sin embargo, en la educación básica regular, las matemáticas cubren muchos temas y se enseñan desde diferentes maneras. Para ello, se necesita un marco de trabajo mensual o anual dentro de la institución educativa que favorezca un entorno gamificado, a través de método que involucren a los alumnos y los haga protagonistas de un aprendizaje constructivista, como el método de proyectos.

Las limitaciones al desarrollar la investigación fueron que, el tiempo que se tiene para realizar, a veces, no es suficiente y hace difícil hacer un trabajo más detallado y completo. También muchas veces no se puede garantizar que los niños puedan asistir regularmente al aula para poder realizar la experimentación, conseguir la cantidad de participantes exactos o datos que se necesita en la muestra, incidentes ocurridos por conductas inapropiadas de parte de los niños dificultan el avance de la investigación, por ultimo los problemas sociales y políticos que se vive nuestro país hacen que la experiencias de aprendizaje se suspenda para garantizar seguridad de los estudiantes.

En el segundo objetivo específico se busca analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024; de acuerdo con los resultados obtenidos luego del procesamiento de datos y análisis de datos mediante la prueba Shapiro-Wilk, U de Mann Whitney y Wilcoxon, en la tabla 17 presenta los resultados del grupo experimental y del grupo control utilizando el estadístico de Wilcoxon. Se observa que los valores de p son menores que el nivel de significancia ($p=0.001 < 0.05$ y $p=0.003 < 0.05$), lo que indica que existe una diferencia significativa en el aprendizaje en el área de Comunicación entre el pre y post test tanto en el grupo experimental como en el control. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Esto valida la hipótesis específica 2, que sostiene que los videojuegos tienen un impacto en el aprendizaje del área de Comunicación en niños de 5 años.

Los resultados de la tabla 8 muestran que, antes de la aplicación de los videojuegos el aprendizaje de los estudiantes fue en 'logro previsto', el 52.9 % (9) en el grupo experimental y el 58.8 % (10) en el grupo control, pero con un incremento posterior en el 'logro destacado' el 70.6 % (12) en el grupo experimental y el 64.7 % (11) en el grupo control. Estos resultados indican que, el uso de videojuegos para el aprendizaje en el área de Comunicación mejoró el rendimiento académico de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

Los resultados son similares a la investigación de Anticono y Castillo (2023), quienes concluyeron que, al usar el videojuego los niveles de diferentes habilidades sociales aumentaron en los niños. En su estudio, compararon un grupo control y uno que usó el videojuego. La empatía, negociación, comunicación de sentimientos, resolución de conflictos y capacidad de escuchar aumentaron en el grupo que jugó (experimental). Por ejemplo, en empatía, el 37 % del control casi siempre la usaba, mientras que en el grupo que jugó fue el 40 %. En negociación, casi nunca la practicaba el control (47 %), pero casi siempre en el grupo que jugó (40 %). En general, las habilidades sociales de los niños con Trastorno del Espectro Autista mejoraron mucho con el uso del videojuego.

De la misma manera, Carvajal Morales et al. (2024), en su investigación concluyeron en que, el uso de videojuegos está relacionado de forma directa y significativa con el desarrollo de las habilidades de comunicación de los estudiantes de quinto grado en la Escuela Coronel Bolognesi de Tacna. Los datos muestran que esta relación es muy fuerte, porque el valor de p fue menor a 0.05 y la correlación de Spearman fue de 0.841, indica una relación positiva alta. Esto quiere decir que usar videojuegos de manera adecuada ayuda a mejorar y hacer más efectivas las habilidades comunicativas de los alumnos. Por eso, las autoridades de la escuela deben apoyar y motivar a los profesores a usar los videojuegos para fortalecer las habilidades en sus estudiantes.

Asimismo, Labañino et al. (2022), en su investigación documentaria, mencionan que, el videojuego Galexia ha mejorado la fluidez lectora en niños que presentan dificultades en la articulación del lenguaje, es decir niños con dislexia y que tienen dificultades en la lectoescritura. Esta investigación se aplicó en estudiantes de 2°, 4°, 5° y 6° de nivel primario y estudiantes de Educación Secundaria. Según Serrano (2016, citado por Labañino et al., 2022), el videojuego fue diseñado en tres programas de intervención diferente para cada grupo, aplicaron la prueba de pretest y postest, concluyendo una mejora en la fluidez lectora, lectura de pseudopalabras, palabras, mejoras en la comprensión lectora y habilidades metafonológicos en todas las edades.

El videojuego Galaxia, fue diseñado para niños y niñas que tienen problemas de aprendizaje, a nivel social y cognitivo pueden superar a través de este tipo de juego, porque pasan por diferentes obstáculos y van aprendiendo en cada nivel o experiencia del juego. Como también, se adapta a cada ritmo del estudiante, se utiliza la lectura repetida y acelerada, siendo reforzado con actividades fonológicos, grafema-fonema y de patrones ortográficos (Labañino et al., 2022).

En la investigación de Jiménez y Diez (2018), realizado con 5 niños entre 6 y 8 años, estos tenían característica de dislexia. Los resultados muestran que, al comparar cómo estaban los niños en las tres pruebas antes y después de jugar Minecraft, todos mejoraron en su lectura y en su fluidez lectora. Esto indica que las sesiones de aprendizaje usando el videojuego ayudaron a que los niños progresaran en sus habilidades de lectura. Además, los avances en la fluidez lectora podrían deberse al vocabulario que aprendieron en el juego, así como a otras habilidades digitales que adquirieron, como usar la tableta para configurar y jugar, escribir en el teclado, moverse por el juego y manejar las herramientas y materiales de Minecraft.

En otro sentido, se encontró diferencias en la investigación de Peña y Rueda (2014), donde se determinó que al usar videojuegos afecta cómo socializan los niños. Los adultos

entrevistados dicen que los videojuegos ayudan a mejorar las habilidades mentales de los niños, como ser creativos, tomar iniciativa, ser observadores, resolver problemas y recordar hechos del pasado. En cuanto a cómo se relacionan con sus amigos, los niños imitan los juegos de lucha que ven en los videojuegos y, a veces, se enojan cuando el juego no sale como quieren, muestra que pueden ser intolerantes en las relaciones sociales. La mayoría de los niños tienen mucho interés en jugar y en socializar con sus amigos, pueden hacer diferentes movimientos físicos cuando el juego lo necesita y también son bastante independientes, ya que no necesitan que un adulto apruebe cada cambio que quieren hacer en el juego.

V. PROPUESTA INNOVADORA

En la actualidad, muchos niños y niñas presentan dificultades en el aprendizaje, especialmente en las áreas de Matemática y Comunicación. En el ámbito del área de comunicación, estas dificultades se expresan principalmente en problemas para articular palabras, comprender y producir textos en su lengua materna. Además, los niños enfrentan retos para crear, dramatizar y participar en situaciones significativas que les permitan expresar sus emociones y pensamientos de manera adecuada.

Por otro lado, en el área de Matemática, se evidencian dificultades para razonar, analizar problemas y comprender nociones básicas relacionadas con el espacio, el tiempo y la forma. En particular, los niños de 5 años muestran problemas para reconocer e identificar números ordinales, así como para agrupar, ordenar y establecer correspondencias basadas en características como el color y el tamaño de los objetos. También enfrentan retos para resolver problemas, tomar decisiones y desarrollar estrategias que les permitan alcanzar sus objetivos, habilidades fundamentales para su desarrollo integral.

Ante esta problemática, se propone implementar el uso de videojuegos en las experiencias pedagógicas, diseñadas y acompañadas por las maestras jardineras, dado que estos recursos ofrecen beneficios importantes: fomentan la participación, ayudan a que los niños analicen, propongan soluciones, relacionen contenidos con su vida cotidiana y expresen sus emociones mediante palabras y gestos. Es fundamental señalar que los videojuegos pueden ser utilizados de manera positiva siempre que se seleccione el tipo apropiado, el tiempo de uso sea controlado y el contenido esté alineado con los objetivos pedagógicos. Se recomienda que utilicen entre 30 y 45 minutos diarios, para equilibrar su desarrollo en otras habilidades sociales, motrices y psicológicas en línea con las teorías de Vygotsky y Piaget.

Aunque los recursos tecnológicos, incluidos los videojuegos, son parte del contexto actual en el que se educan y crecen los niños, el uso no siempre es adecuado. Muchos niños acceden a videojuegos de manera indiscriminada en celulares, Tablets o computadoras, sin un análisis previo de su contenido ni supervisión. Esta situación puede generar problemas psicológicos, físicos y sociales. Por esta razón, es esencial que los padres y maestros estén en constante comunicación y vigilancia, para garantizar que los juegos sean seguros y aporten a su aprendizaje.

Para el uso del videojuego sea verdaderamente educativo, se debe realizar un análisis cuidadoso del contenido del videojuego que se pretende incorporar en las experiencias pedagógicas. Este análisis garantiza que el contenido esté relacionado con el contexto en el que se desenvuelven los niños y que contribuya al logro de competencias en las áreas

curriculares establecidas por el Ministerio de Educación. Así, los videojuegos pueden integrarse de manera efectiva dentro de un proyecto educativo que incluya las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado.

Finalmente, es imprescindible reconocer que todos los niños han tenido alguna experiencia previa con videojuegos, por lo que su incorporación, sí se hace de manera adecuada y supervisada, puede convertirse en un recurso valioso para fortalecer el aprendizaje en comunicación y matemáticas, además de facilitar habilidades en otros ámbitos del desarrollo infantil.

Conclusiones

1. De acuerdo con los resultados encontrados, a partir de la muestra compuesto por 34 estudiantes, de los cuales 17 integraron el grupo experimental y 17 el grupo control, se determinó analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de Matemática y Comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024. El análisis de los datos se realizó mediante la estadística descriptiva y la prueba U de Mann-Whitney para la contratación de hipótesis. En la tabla 12 los resultados mostraron que, no hubo diferencia significativa en el aprendizaje en las áreas de Matemática y Comunicación entre el grupo experimental y control. En base a la significancia del poste ($p=0.604 > 0.05$), corroborando la hipótesis de investigación.

Asimismo, en la tabla 13 se muestran los resultados del grupo experimental y control con el estadístico Wilcoxon el valor de p menor que el valor de significancia ($p=0.001 < 0.05$), se deduce que existe una diferencia significativa en el aprendizaje de las áreas de Matemática y Comunicación a nivel de pre y postest en el grupo experimental y control, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la alterna (H_1). Con el cual se corrobora la validez de la hipótesis general, es decir, los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de 5 años.

2. Al analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de Matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024, en la tabla 14 se muestran los resultados con el estadístico U de Mann-Whitney el valor de p mayor que el valor de significancia ($p=0.341 > 0.05$); se concluye que, a nivel de postest, no hubo una diferencia significativa en el aprendizaje del área de Matemática entre el grupo experimental y control.

En la tabla 15 se muestran los resultados del grupo experimental y control con el estadístico Wilcoxon el valor de p menor que el valor de significancia ($p=0.001 < 0.05$) y ($p=0.008 < 0.05$), se deduce que existe una diferencia significativa en el aprendizaje del área de Matemática a nivel de pre y postest en el grupo experimental y control, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la alterna (H_1). Con el cual se corrobora la validez de la hipótesis específica 1, es decir, los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de Matemática con niños de 5 años.

3. Al analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de Comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024, en la tabla 16 se muestran los resultados con el estadístico U de Mann-Whitney el valor de p mayor que el valor de significancia ($p=0.560 > 0.05$); se concluye que, a nivel de postest, no hubo una

diferencia significativa en el aprendizaje del área de Comunicación entre el grupo experimental y control.

En la tabla 17 se muestran los resultados del grupo experimental y control con el estadístico Wilcoxon el valor de p menor que el valor de significancia ($p=0.001 < 0.05$) y ($p=0.003 < 0.05$), se deduce que existe una diferencia significativa en el aprendizaje del área de Comunicación a nivel de pre y posttest en el grupo experimental y control, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la alterna (H_1). Con el cual se corrobora la validez de la hipótesis específica 2, es decir, los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de Comunicación con niños de 5 años.

Recomendaciones

1. Al Ministerio de Educación, implementar y utilizar este recurso tecnológico para el aprendizaje de los estudiantes en el nivel inicial, para este fin se debe realizar previamente un análisis sobre los contenidos y determinar si contribuyen positivamente para la adquisición de las competencias que se pretende alcanzar.
2. A los maestros del nivel de educación inicial, seguir investigando acerca de los videojuegos, para aprovechar este recurso tecnológico que está presente en el contexto y al alcance de los niños en todos los equipos electrónicos. Además, deben utilizar, los videojuegos como un recurso educativo para fortalecer las habilidades comunicativas y mantener el interés de seguir aprendiendo, saliendo un poco de la enseñanza-aprendizaje tradicional tomando en cuenta los recursos que están en su propio contexto.
3. A los padres de familia, deben estar en constante supervisión para evitar problemas físicos, psicológicos, emocionales y sociales que los niños puedan adquirir al usar sin control los recursos tecnológicos, porque todo depende el tipo, tiempo y contenido de juego que los niños experimentan para aprovechar su lado positivo de este recurso.

Referencias bibliográficas

- Acuña, M. P., Barragán, J. y Triana, D. A. (2019). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. In *Zona Próxima* (Issue 30). Universidad del Norte. <https://doi.org/10.14482/zp.30.373>
- Alfageme, B. y Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19(19), 114–119. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801921>
- Alonso, N. y Hernández, J. L. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de la renovación pedagógica. In *Universidad de Valladolid*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anticona, V. M. R. y Castillo, A. P. (2023). *Videojuegos para mejorar las habilidades sociales en niños con trastorno del espectro autista del centro parroquial de educación especial Santo Toribio de Trujillo, 2022*. 1–15. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/119086/Anticona_RVMR-Castillo_CAP-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Arias, E., Bos, M., Giamb Bruno, C. y Zoido, P. (2023). PISA 2022 en América Latina y el Caribe ¿Como le fue en la Región? *PISA 2022: ¿Cómo Le Fue a América Latina y El Caribe?*, I, 4. <https://publications.iadb.org/es/publications/spanish/viewer/America-Latina-y-el-Caribe-en-PISA-2022-cuantos-tienen-bajo-desempeno.pdf>
- Benjaminsen, C. (2021). *Worlds FRVR*.
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación*.
- Borreguero, G. M., Cortes, T. C., Núñez, M. M. y Naranjo Correa, F. L. (2023). Implicaciones cognitivas y emocionales de la implementación de un videojuego para el aprendizaje de contenidos de ciencia en primaria. *Revista Eureka*, 20(1), 120201–120218. https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2023.v20.i1.1202
- Cáceres, K. C., Canchari, C. M. y Carrasco, N. (2020). *Videojuegos y su relación con el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 115 “sonrisas y colores” Miguel Grau-Chaclacayo-2017* [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/313283f9-f4ce-49b0-820a-c066908dd53a/content>

- Campoverde, A. M. (2006a). *Guía de Evaluación de Educación Inicial para docentes de instituciones y programas II Ciclo-EBR*. <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/Guia-de-Evaluacion-de-Educacion-Inicial.pdf>
- Campoverde, A. M. (2006b). *Guía de Evaluación de Educación Inicial para docentes de instituciones y programas II Ciclo-EBR*. <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/Guia-de-Evaluacion-de-Educacion-Inicial.pdf>
- Carrión, D. C. (2019). *Implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/16679>
- Carvajal, J. M., Criollo, M. A. y Ron Vargas, M. E. (2024). *Los videojuegos en el aprovechamiento educacional en estudiantes de cuarto año de EGB, de una institución de Ecuador, 2024*. 8(2520–0747), 24–36.
- Córdoba, M. M., López, E. E. y Ospina, J. (2017). *Impacto de los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar*. 13–13. <https://doi.org/10.22209/msiu.n2a07>
- Córdoba, M. M. y Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 113–138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Cruz, J. S. (2020). *Relación entre el uso frecuente de videojuegos y la conducta social en niños y niñas de la I.E.P. Junior Cesar de los Ríos durante el periodo marzo-mayo del 2017 en el callao* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/15977/Cruz_tj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz, P. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y EEUU. *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 1(1), 1–22. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/413/289>
- Domínguez, A. K. (2020). Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger. *Centro de Estudios En Diseño y Comunicación*, 1(1668–0227), 129–140. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n98/1853-3523-ccedce-98-109.pdf>
- Escale. (2010). *Servicios Educativos*. Ministerio de Educación. <https://escale.minedu.gob.pe/web/inicio/padron-de-iiiee>
- Feldman, R. S. (2008). *Desarrollo en la infancia* (G. Figueroa, Ed.; cuarta edi). <https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2019/04/ROBERT-FELDMAN.-DESARROLLO-EN-LA-INFANCIA.pdf>

- Fernández, L. H. y García, S. L. (2024). Práctica del videojuego dota 2 y agresividad en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Los Andes”, distrito Sancos-Huanca Sancos-Ayacucho, 2023. In *Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga* (Vol. 1). http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/2418/TP_AGRO_00662_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores, N. A. (2022). *Impacto de los videojuegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui*. http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12087/2/PG_1053_TRABAJO_GRADO.pdf
- Fort, L. (2017). El juego: su origen y evolución. *Publicación Didácticas*, 88, 122–124. <https://core.ac.uk/download/pdf/235855127.pdf>
- Gerardo, V. R. y Marcelo, C. (2022). El videojuego como recurso educativo: estudio de las actitudes de los docentes en República Dominicana. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 59(1), 1–13. <https://doi.org/10.7764/PEL.59.1.2022.3>
- González, C. M. (2012). Aplicación del constructivismo social en el aula. In *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. <https://core.ac.uk/download/pdf/143614963.pdf>
- Guerrero, J. y González, J. M. (2021). Videojuegos en educación especial: niños con TDAH. *Interacción Revista Digital de AIPO*, 2(1), 48–59. <https://revista.aipo.es/index.php/INTERACCION/article/view/35/41>
- Gutiérrez, N. (2019). *Asociación entre el videojuego dota y el comportamiento disruptivo de los estudiantes de la I. E. “San Juan” distrito de San Juan Bautista de la provincia de Huamanga de la región de Ayacucho, 2019*. (Vol. 1) [Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga]. http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/2418/TP_AGRO_00662_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, L., Neira, F., Hernández, V. y Carrillo, J. (2022). The use of massive online games in game-based learning activities. *Revista Innova Educación*, 4(2664–1496), 7–30. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.04.005>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2006). Metodología de la investigación. In *Edición McGraw-Hill*. http://www.academia.edu/download/38758233/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014a). *Metodología de la investigación*, 6° edición. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.> Hernández, Fernández y Baptista-Metodología Investigación Científica 6ta ed.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014b). *Metodología de la investigación*, 6° edición.
- Huapaya, Y. A., Hu, G. M., Huapaya, Y. A., y Infante, H. E. (2024). *Desarrollo de las competencias matemáticas en el nivel inicial a través de los juegos interactivos y vivenciales*. 2066–2082.
- Jiménez, A. M. y Diez, E. (2018). Impacto de videojuegos en la fluidez lectora en niños con y sin dislexia. El caso de Minecraft. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 17(1). <https://doi.org/10.17398/1695-288x.17.1.77>
- Labañino, L., González, K., Serrano, F. D., Quintosa, Y. y Rodríguez, I. (2022). Mejorar la fluidez lectora con videojuegos: Galexia. *Revista de Centro de Letras e Comunicac*, 1(42), 1–12. <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/cadernodeletras/index>
- Macancela, Á., Chiquito, J. y Intriago, D. (2019). El uso de videojuegos como método de enseñanza. *Revista de Ciencias Sociales y Humanística*, 3(3), 434–437. <https://www.revistamapa.org/index.php/es/article/view/112/89>
- Minedu (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. In *Ministerio de Educación del Perú* (Primera Ed). <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- Minedu (2022). *Evaluación Muestral De Estudiantes (Em) 2022 - Resultados*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/06/PPT-Presentación-de-Resultados-EM-2022.pdf>
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. 1(21), 43–49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la investigación*. [https://books.google.com.pe/books?id=VzOjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=validerrama+s.\(2015\).+pasos+para+elaborar+proyectos+de+investigación+científica+pdf&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj3-czh6YbxAhVik-AKHQ1ABLkQ6AEwBXoECAgQAg#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=VzOjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=validerrama+s.(2015).+pasos+para+elaborar+proyectos+de+investigación+científica+pdf&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj3-czh6YbxAhVik-AKHQ1ABLkQ6AEwBXoECAgQAg#v=onepage&q&f=false)

- Núñez, A. F., Sosa, S. J., Jaramillo, E. A. y Romero, D. A. (2025). La influencia del uso de videojuegos educativos en el desarrollo cognitivo infantil. *593 digital Publisher CEIT*, 10(1–2), 51–64. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/9988543.pdf>
- Núñez, F. R. (2015). *Estudio de la influencia de los videojuegos en el entorno educativo* (Vol. 1) [Universidad Internacional de la Rioja]. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1263/2012_12_12_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ochoa, C. (2021). *Videojuegos y motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa N° 425-37 de Qotopuquio-Ayacucho 2021* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25363/VIDEOJUEGOS_MOTRICIDAD_GRUESA_OCHOA_MONTERAS_CELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ochoa, N. E. y Mamani, V. N. (2022). *Influencia del uso de videojuegos pasivo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños 5 años de la institución educativa inicial N° 65 de Santiago de Pupuja-Azángaro, en el 2022* [Universidad José Carlos Mariátegui]. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1657/Nancy-Victoria_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Olivas, C. (2022). Videojuegos comerciales como herramienta de aprendizaje y comunicación: una revisión bibliográfica sobre sus beneficios para el desarrollo de competencias en los niños y niñas. *Communication Papers-Media Literacy & Gender Studies*, 11(22), 51–60. <https://communicationpapers.revistes.udg.edu/article/view/22766/26454>
- Osorio, E. M., Aroca, D. C., Medina, E. C., Tovar, C. y Perico, N. (2024). Resolución de problemas matemáticos mediados por un videojuego educativo. *NOVASINERGIA REVISTA DIGITAL DE CIENCIA, INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA*, 7(2), 115–137. <https://doi.org/10.37135/ns.01.14.07>
- Patiño, S. J. y Garzón, J. (2024). Efectos de un videojuego en el aprendizaje y la motivación de los alumnos en un curso de Ciencias Naturales. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1(71), 81–104. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n71a5>
- Peña, L. F. y Rueda, J. T. (2014). Los videojuegos en la conducta social de niños de preescolar. *Procedia Manufacturing*, 1(22 Jan), 1–17. https://bibliotecadigital.iue.edu.co/bitstream/20.500.12717/323/1/iue_rep_pre_psi_peña_2014_conducta_social.pdf

- Pérez, H. E. (2008). *Estadística para las ciencias sociales, del comportamiento y la salud* (F. de J. Castro Pérez, Ed.; 3a. edición). <https://www.uv.mx/rmipe/files/2015/09/Estadistica-para-las-ciencias-sociales-del-comportamiento-y-de-la-salud.pdf>
- Pisa (2022). Resultados Nacionales PISA 2022. In *Ministerio de Educacion Nacional*. https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1323329/Informe_nacional_saber_569_2012_2017.pdf
- Play, G. (2017). *Penguin Pals: Rescate en el Ártico*. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.qublix.penguincubes&hl=en_US
- Prudencio, L. P. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis-Shelby-pasco-2018*. [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1
- Redondo, C. A. (2021). *Los videojuegos como recurso didáctico para el mejoramiento de la habilidad de resolución de problemas multiplicativos en estudiantes de grados sexto y séptimo de la Institución Educativa Nueva Esperanza* [Universidad de Cartagena]. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14705/TGF_Carlos_Redondo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Revuelta, F. I. y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia*, 1(33), 1–26. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495006>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 2, 127–137. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298/355>
- Sampedro, B. E., Muñoz, J. M. y Vega Gea, E. (2016). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educación*, 53(1), 89–107. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.850>
- Sánchez, M. y Sánchez, J. (2017). *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años institución educativa N° 355. Caserío Lirio de los valles. Distrito Cajaru-Uctucubamba* [Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/1675>
- Sánchez, R. A. (2015). Prueba de Wilcoxon-Mann-Whitney y realidades. *Rev Mex Endocrinol Metab Nutr*, 2, 18–21. www.endocrinologia.org.mx

- Screpnik, C. R., Cabrera, J., Negre, F. y Salinas, J. (2023). Videojuegos aplicados a la enseñanza de las matemáticas iniciales: una revisión sistemática. *Videojuegos Aplicados a La Enseñanza de Las Matemáticas Iniciales: Una Revisión Sistemática*, 79–102. <https://doi.org/10.6018/riite.558751>
- Softonic (2023). *Super Matino Go - Juego de carrera*. <https://super-matino-go-running-game.en.softonic.com/android>
- Temoche, J. I. (2022). *Los videojuegos como recurso didáctico para el aprendizaje matemático en la Educación Primaria*. [Pontificia Universidad del Perú]. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22494/TEMOCHE_COTRINA_JEIMY_IVAN %281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22494/TEMOCHE_COTRINA_JEIMY_IVAN%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tuni, L. y Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584-Marangani, Canchis-Cusco*. [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d0309d69-6bd8-4e90-8e3a-98eec1a22b9d/content>
- Valderrama, S. (2002). *Pasos para elaborar proyecto de investigación científica cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Villavicencio, E., Lima Illescas, M., Cuenca León, K., Patiño Ramón, E., & Pacheco Quito, E. (2023). ¿Cómo escoger la prueba estadística? manejo de datos parte 2. *OACTIVA UC Cuenca.*, 8, 53–66. <https://oactiva.ucacue.edu.ec/index.php/oactiva/article/view/885/812>

Anexo
Anexo A. Matriz de consistencia

Título: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho - 2024

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES /INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Qué influencia tienen los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de 5 años de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024?</p> <p>Problemas específicos 1) ¿Qué influencia tienen los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024? 2) ¿Qué influencia tienen los videojuegos en el</p>	<p>Objetivo general Analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.</p> <p>Objetivos específicos 1) Analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.</p>	<p>Hipótesis general Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.</p> <p>Hipótesis específicas 1) Los videojuegos influyen en el aprendizaje del área de matemática con niños de 5 años de la Institución Educativa</p>	<p>Variable independiente Videojuegos</p> <p>Dimensión 1. Súper Matino</p> <p>Indicador</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende la utilización del videojuego, participa en la conversación esperando su turno para hablar, escuchar mientras su interlocutor habla, pregunta o responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido. - Expresa su frustración frente a las necesidades, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar en su entorno escolar. - Expresa su creatividad comentando sobre lo que le gusta o disgusta de los personajes, 	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel de investigación Experimental-explicativa</p> <p>Diseño de investigación Cuasiexperimental</p> <p>Método</p> <ul style="list-style-type: none"> - Método hipotético-deductivo - Método inductivo <p>Población Constituido por 67 niños de 5 años, 3 docentes de la Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto que pertenecen al distrito de</p>

<p>aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024?</p>	<p>2) Analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.</p>	<p>N°106, Ayacucho-2024. 2) Los videojuegos influyen en el aprendizaje en comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.</p>	<p>hechos o situaciones que se le presenta a través de su experiencia en el videojuego.</p> <p>Dimensión 2. Mini Block Craft</p> <p>Indicador</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende la cantidad, el peso y el tiempo que necesita para construir diversas construcciones y utiliza expresiones de: mucho, poco, ninguno, pesa más, pesa menos, ayer, hoy y mañana. - Resuelve problemas para establecer relaciones entre los objetos del videojuego según sus características perceptuales al comparar, agrupar y dejar un elemento suelto. - Demuestra creatividad utilizando el conteo en situaciones en las que se requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 bloques. <p>Dimensión 3. Penguins Pals Instant</p> <p>Indicador</p>	<p>Carmen Alto – Ayacucho en el año 2024.</p> <p>Muestra Constituido por 17 niños para el grupo experimental de la sección “Conejitos” y 17 niños para el grupo de control de la sección “Leoncitos” de las edades de 5 años y 2 docentes de la Institución Educativa N° 106 MX/P del distrito de Camen Alto – Ayacucho 2024.</p> <p>Técnico de muestreo No probabilístico por conveniencia.</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observación ● Encuesta <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lista de cotejo ● Pretest y postes ● Cuestionario <p>Procesamiento de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Programa SPSS
---	--	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con sus compañeros que tienen necesidades, intereses y necesitan de su ayuda para pasar los niveles. - Disfruta jugar reconociendo y contando las formas de los objetos hasta el número 10. - Demuestra su creatividad al utilizar diferentes estrategias para pasar los niveles asimismo comenta lo que le gusta y disgusta de los personajes, hechos o situaciones que experimenta durante el juego. <p style="text-align: center;">Variable Dependiente Aprendizaje</p> <p style="text-align: center;">Dimensión 1. Matemática</p> <p style="text-align: center;">Indicador</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. - Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Wilcoxon - U de Mann-Whitney.
--	--	--	--	---

			<p>“ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. <p>Dimensión 2.</p> <p style="text-align: center;">Comunicación</p> <p>Indicador</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este. - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición 	
--	--	--	---	--

			<p>oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <ul style="list-style-type: none">- Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	
--	--	--	---	--

Anexo B. Matriz Instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas/Instrumentos	Valoración
Variable dependiente Aprendizaje	Matemática	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	1. Compara los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo	(1) En Proceso (2) Logro previsto (3) Logro Destacado (4)
			2. Agrupa los objetos de acuerdo a sus características como color, forma, o tamaño dejando un elemento suelto.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo	
		Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	3. Utiliza expresiones de cantidad como: “mucho”, “poco” o “ninguno”, “más que” “menos que” en las situaciones cotidianas.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo	
			4. Utiliza expresiones de peso como: “pesa más” y “pesa menos.”	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo	
			5. Utiliza los términos relacionados con el tiempo como, “ayer,” hoy y mañana en las situaciones cotidianas	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar,	6. Reconoce y cuenta los objetos hasta el número 10 en las situaciones cotidianas.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo	

	empleando material concreto o su propio cuerpo.		
Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.	7. Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo
		8. Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo
		9. Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo
	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido	10. Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo
		11. Respeta las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesó de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo

	con la intención de obtener información.		
	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	12. Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.	Observación / pre test y post test y Lista de cotejo
		13. Explica con palabras sencillas los hechos o situaciones en la que se desenvuelve a partir de su experiencia.	Observación / pretest y post test y Lista de cotejo

Anexo C. Plan de experimentación

Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024

I. Justificación

La estrategia de utilizar los videojuegos en el aprendizaje de los niños de 5 años en las áreas de matemática y comunicación puede resultar beneficioso para lograr las competencias diseñadas por el Ministerio de Educación del Perú. De modo que este recurso tecnológico está al alcance de todos los niños y se puede utilizar como una herramienta educativa, ya que contiene imágenes, colores, sonidos, figuras que le puede permitir a los niños a desarrollar significativamente su capacidad cognitiva. Así mismo los videojuegos contienen retos que estimulan al usuario a resolver problemas, ser creativos, comunicativo, entre otros.

Al utilizar los videojuegos en las experiencias de aprendizajes impacta y motiva a los niños y niñas a seguir aprendiendo de una manera mucho más interactivo, ya que están aprendiendo fuera de lo común, es decir lo que la enseñanza tradicional ofrece, pero no queremos desmerecer este método, sino que podemos introducir esta estrategia dentro de la enseñanza-aprendizaje aplicando diversos juegos digitales que deben estar en función a los logros académicos que deseamos que los niños alcancen. Por los argumentos que se especificó, con el presente trabajo de investigación esperamos contribuir a la calidad educativa, formación integral y el logro de las competencias en las áreas de matemática y comunicación, mejorar los modelos tradicionales de la enseñanza; de modo que, la presente propuesta sirva de modelo o guía para futuras investigaciones a nivel regional, nacional e internacional.

Por tal razón, en el presente trabajo de investigación se propone experimentar los videojuegos como una estrategia educativa en las áreas de matemática y comunicación. Según Valderrama (2002) la experimentación implica manipular la variable independiente mientras se controlan estrictamente las variables intervinientes, creando condiciones específicas para obtener resultados favorables en la variable dependiente.

Por tal circunstancia, en el presente trabajo de investigación expresado en este plan, se propone la utilización de videojuegos como estrategia educativa en las áreas de matemática y comunicación en los niños de 5 años de la sección “Conejitos” y “leoncitos” y el docente o profesor responsable del aula se constituye como guía y monitor en el proceso de experimentación. Lo cual se desarrollará de acuerdo a los lineamientos curriculares del Ministerios de Educación y de la Institución Educativa.

II. Objetivo del experimento

Analizar la influencia de los videojuegos en el aprendizaje del área de matemática y comunicación con niños de 5 años en la Institución Educativa N°106, Ayacucho-2024.

III. Organización curricular

3.1. Área curricular de experimentación: Matemática y Comunicación

3.2. Grado y nivel: Niños de 5 años de la sección “Conejitos” y “leoncitos” de la Institución Educativa N° 106 “Carmen Alto”

3.3. Contextualización del experimento: Los contenidos de experimentación del presente trabajo de investigación, está enmarcado dentro del proyecto educativo institucional y las unidades didácticas planteadas en la institución educativa.

3.4. Estrategias metodológicas: Se aplicarán tres videojuegos: Súper Matino, Mini Block Craft y Penguins Pals Instant a través de módulos de experimentación. En el proceso de experimentación se utilizará materiales educativos ya fabricados y materiales de los recursos de la zona, priorizando el método inductivo. Terminada la experimentación se recogerá los datos de la variable dependiente a través de la lista de cotejo.

3.5. Material de intervención en la experimentación:

Variable de estudio	Ejes temáticos	Módulos de experimentación	Sesiones experimentales	Fecha	Responsable
Aprendizaje	Comparamos los objetos	Primer módulo	Sesión experimental 01	24 de marzo al 22 de abril de 2025	Las investigadoras: - Candiotti Pariona, Mayli
	Me divierto agrupando		Sesión experimental 02		
	Jugamos a diferenciar las cantidades		Sesión experimental 03		
	Jugando con los Pesos	Sesión experimental 04			

	Nos ubicamos en el tiempo		Sesión experimental 05		- Huamán Pérez, Carla
	¡Qué divertido es contar!		Sesión experimental 06		
	Expreso mis emociones con los demás	Segundo módulo	Sesión experimental 07	23 de abril al 12 de mayo	
	Conocemos a los animales de la Antártida		Sesión experimental 08		
	Yo creo mis adivinanzas		Sesión experimental 09		
	Érase una vez, leemos y escuchamos un cuento		Sesión experimental 10		
	Resolviendo Misterios		Sesión experimental 11		
	Demuestro mi talento para crear un cuento		Sesión experimental 12		
	Cuento mi experiencia		Sesión experimental 13		

3.6. Evaluación (Indicadores de logro de la variable independiente)

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro
<p>Variable dependiente</p> <p>Aprendizaje</p>	Matemática	Compara los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño.
		Agrupa los objetos de acuerdo a sus características como color, forma, o tamaño dejando un elemento suelto.
		Utiliza expresiones de cantidad como: "mucho", "poco" o "ninguno", "más que", "menos que" en las situaciones cotidianas.
		Utiliza expresiones de peso como: "pesa más" y "pesa menos."
		Utiliza los términos relacionados con el tiempo como, "ayer," hoy y mañana en las situaciones cotidianas.
		Reconoce y cuenta los objetos hasta el número 10 en las situaciones cotidianas.
	Comunicación	Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.
		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás.
		Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer.
		Respetar las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesó de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.
		Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado
		Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.
		Explica con palabras sencillas los hechos o situaciones en la que se desenvuelve a partir de su experiencia.

IV. Proceso de experimentación

4.1. Inicio

Se elabora documentos de experimentación, las actividades de iniciación del proceso pedagógico, tales como, la motivación y exploración de saberes, recolección de saberes previos, problematización y presentación del tema en el área curricular de Matemática y comunicación que se va experimentar.

4.2. Desarrollo

Bajo la orientación de las investigadoras en el área de matemática se sigue los siguientes pasos: Comprensión de la problemática (el niño comprende el problema) búsqueda de información (propone soluciones) representación: concreto (manipulación de materiales) y vivencial (utilización de los videojuegos) formalización (Los niños dialogan sobre la experiencia) reflexión (los niños reflexionan y se concientizan sobre la importancia del tema) y transferencia (demuestra lo que han comprendido). Mientras que en el área de comunicación se sigue los siguientes pasos: Antes (inicia con la participación activa de los niños en la construcción de las normas de convivencia y los saberes previos) durante (utilización de los videojuegos) y después de la lectura se evalúa lo que han comprendido. (momentos pedagógicos) y de los (10 criterios de educación)

4.5. Cierre

Se la realiza retroalimentación, autoevaluación y reflexión sobre sus aprendizajes.

V. Bibliografía

- Castillón, L. (2015). Que es el cuento. <https://es.slideshare.net/slideshow/qu-es-el-cuento/51178555>
- Camihavliczek, C. (2011). Definición de conjuntos, agrupar, relaciones y pertenencia. <https://camila-havliczek.blogspot.com/2011/09/definicion-de-conjunto-agrupar.html>
- Farías, G. (2024). Cuento. *Enciclopedia Concepto*. <https://concepto.de/cuento/>.
- Grajales, P. (2023). *La importancia de las emociones - Neurowave*. Neurowave. <https://neurowave.com.mx/la-importancia-de-las-emociones>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista virtual Universidad Costa Rica*, 2 (25), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mejía, P., M. (2005). La adivinanza Sentido y pervivencia. <https://www.redalyc.org/pdf/3580/358045863018.pdf>
- Ministerio de Educación (2015). *Jugando con las palabras adivinanzas, trabalenguas, y juegos*. <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/inicial/3/semana-6/pdf/s6-inicial-3-dia-3-libro-jugando-palabras-advnanzas-trabalenguas.pdf>

- Minedu. (2020). La matemática en el nivel inicial. En Ministerio de educación del Perú (Primera Ed.). <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Raffino, E. (2021). *Emoción. Enciclopedia Concepto*. <https://concepto.de/emocion/>.
- Toledo, A. (2024). *Penguin Pals. Resuelve puzles combinando dos o más bloques del mismo color*. <https://penguin-pals.uptodown.com/android#:~:text=Penguin%20Pals%20es%20un%20t%C3%ADulo,modo%20multijugador%20en%20tiempo%20real>
- Pérez y Merino (2023). *Petróleo - Qué es, historia, definición y concepto*. <https://definicion.de/petroleo/>
- Universidad América Latina (s.f). Taller de lectura y pedagogía II. http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Bachillerato/Taller_Lectura_Redaccion_II/Pdf/Sesion_06.pdf

Anexo D. Sesiones experimentales del grupo experimental

Sesión de experimentación 1

TÍTULO: Comparamos los objetos

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Matemática

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejito”

I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10:30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 03 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:

➤ Variable de experimentación: Videojuegos

➤ Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Comparamos los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños con un video de “Adivina las diferencias”. https://www.youtube.com/watch?v=CNTh6tl-3kw . pregunto ¿De qué trata el video?, ¿Los animalitos son iguales?</p> <p>Problematización: ¿Todos los objetos o animales serán iguales?, ¿En qué se diferencian?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Televisor ➤ Cuaderno de campo 	6 minutos

	<p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lapicero 	
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy compararemos objetos y animales según su tamaño, color y forma para aprender a diferenciarlos usando el videojuego “Penguins Pals”.</i></p> <p>Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse correctamente y les recordamos los acuerdos sobre el cuidado de las tabletas que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego <i>“Penguins Pals”.</i> Seguido a ello realizamos el debido acompañamiento a cada niño y niñas en el desarrollo de la actividad, preguntamos <i>¿Qué colores tienen los objetos?, ¿Qué colores tienen los objetos?, ¿Qué formas vemos en los objetos?, ¿Todos los objetos serán iguales? ¿Por qué?, ¿En qué se diferencian estos objetos?, ¿Los animalitos de videojuegos en qué se diferencian de los demás? ¿Todos los niveles del juego serán iguales?, ¿En qué se diferencian?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablets ➤ Videojuego <i>“Penguins Pals”.</i> 	30 minutos
Cierre	<p>Evaluación: Invito a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: <i>¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos?, ¿Todos los objetos o animales serán iguales?, ¿En qué se diferencian?,</i></p>		9 minutos

IV. Bibliografía.

Farias, G. Comparación. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/comparacion/>

Lima, M. (2011). El material didáctico y concreto para desarrollar destrezas con criterio de desempeño en el bloque curricular geométrico del octavo año de educación general básica en el colegio experimental universitario "Manuel Cabrera Lozano" (matriz) de la ciudad de periodo lectivo 2011-2011. Propuesta alternativa. <https://dspace.unl.edu.ec/items/3604853e-e990-4ca1-a7c9-143c3075d385>

Pérez, J. y Gardey, A. (2022) Cantidad - Qué es, formas, definición y concepto. <https://definicion.de/cantidad/>

Princesa de la Luz (2024). Adivina las diferencias juego de las diferencias.

<https://www.youtube.com/watch?v=CNTh6tl-3kw>

Qublix, G. (S.f). Penguin Pals: Arctic Rescue. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.qublix.penguincubes&hl=es_PE

Robin, R. Diferencia Entre Concepto y Definición. <https://es.scribd.com/document/349633900/DIFERENCIA-ENTRE-CONCEPTO-Y-DEFINICION-docx>

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108

<https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>



Sesión de experimentación 2

TÍTULO: Me divierto agrupando

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Matemática
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Conejito”
- I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10::30 am)
- I.8. Grupo : Experimental
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 08 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupar los objetos de acuerdo a sus características como color, forma, o tamaño dejando un elemento suelto.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con un cuento “El conejito obediente”, para ello utilizamos siluetas planas, preguntamos ¿De qué trata el cuento?, ¿Cuáles eran los deberes del conejito?, ¿Cuántos grupos de objetos recolectó el conejito? ¿De qué manera agrupo los objetos el conejito?</p> <p>Problematización ¿De qué manera podemos agrupar los objetos?, ¿Qué características tienen en común?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siluetas planas ➤ Cuaderno de campo ➤ Plumón 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy agrupamos objetos según su tamaño, color y forma para aprender a diferenciarlos usando el videojuego “Penguins Pals”</i>”.</p> <p>Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse correctamente y les recordamos los acuerdos sobre el cuidado de las tabletas que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego “<i>Penguins Pals</i>”. Seguido a ello realizamos el debido acompañamiento a cada niño y niñas en el desarrollo de la actividad, preguntamos ¿Qué colores estas observando en el videojuego?, ¿De qué manera está agrupado los objetos?, ¿Cuantos objetos te está pidiendo el videojuego para que agrupes?, ¿Cuántos objetos hay en este grupo? ¿Cuántos grupos hay en el videojuego? ¿Qué grupo tiene mayor cantidad de objetos?, ¿Qué grupo tiene la misma forma?, ¿Que grupo tiene el mismo tamaño?, ¿Que grupo tiene el mismo tamaño Color?, ¿Qué objeto no pertenece a este grupo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablets ➤ Videojuego “<i>Penguins Pals</i>”. ➤ Ficha de aplicación ➤ Pinturas ➤ Borrador ➤ Tajador 	30 minutos
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos?, ¿De qué manera están agrupados los objetos?, ¿Por qué es importante agrupar?,		9 minutos

IV. Bibliografía.

Camihavliczek, C. (2011). Definición de conjuntos, agrupar, relaciones y pertenencia. <https://camila-havliczek.blogspot.com/2011/09/definicion-de-conjunto-agrupar.html>

Pérez, J. y Gardey, A. (2022) Cantidad - Qué es, formas, definición y concepto. <https://definicion.de/cantidad/>

Qublix, G. (S.f). Penguin Pals: Arctic Rescue. <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.qublix.penguincubes&hl=es> PE



Sesión de experimentación 3

TÍTULO: Jugamos a diferenciar las cantidades

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Matemática
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Conejito”
- I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10::30 am)
- I.8. Grupo : Experimental
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 10 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático

Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de cantidad como “mucho”, “poco” o “ninguno”, “más que” “Menos que” en las situaciones cotidianas.
-------------	------------	---	--

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con un juego de bloques de madera, que consiste en armar una torre de bloques con el apoyo de los niños y niñas, preguntamos ¿Qué cantidades de bloques hemos utilizado para armar la torre?, ¿Por qué se han caído los bloques?, ¿Qué les gustaría construir con estos bloques?, ¿Qué cantidad de bloques van a necesitar para construir?</p> <p>Problematización: ¿Cuántos bloques necesitamos para construir nuestra torre?, y ¿Cuánto es mucho y poco?, ¿Quién tiene más y quien tiene menos bloques? ¿Cómo podemos diferenciarlos?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cubos de madera ➤ Cuaderno de campo ➤ Plumón 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy clasificaremos los objetos según a las cantidades “muchos”, “pocos”, “más que” y “menos que” para aprender a diferenciarlos usando el videojuego mini block craft.</i></p> <p>Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse correctamente y les recordamos los acuerdos sobre el cuidado de las tabletas que cada uno tendrá a su disposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablets ➤ Videojuego <i>“Mini Block Craft”.</i> 	30 minutos

	Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego "Mini Block Craft". Seguido a ello realizamos el debido acompañamiento a cada niño y niñas en el desarrollo de la actividad, mencionamos y preguntamos ¿Qué te gustaría construir con los bloques?, ¿Qué cantidad de bloques utilizaste para construir?, ¿Tienes más bloques que tu amigo/a?, ¿Si combinas tus bloques con los de tu amigo?, ¿Tendrás más o menos bloques?, si agregas 3 bloques más, ¿Tendrás muchos o seguirías teniendo pocos? A Continuación, se les proporciona una ficha de aplicación a los niños y niñas para que puedan plasmar lo aprendido. Seguido invitamos a los niños a realizar una tarea en casa con la ayuda de sus padres en dibujar e identificar las cantidades (mucho, poco, más que y menos que) de juguetes que poseen.		
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy de las cantidades?, ¿Qué cantidades han utilizado para construir?, ¿Quién tuvo más que y menos bloques?		9 minutos

IV. Bibliografía.

Hernández, F. (2024) Explorando la noción de cantidad: ¡Mucho, poco, nada! <https://edtk.co/p/42168>

Pérez, J. y Gardey, A. (2022) Cantidad - Qué es, formas, definición y concepto. <https://definicion.de/cantidad/>

Startour, M. (S.f). Mini Block Craft. ¡Creativo y Supervivencia en el mundo de bloques de caja de arena!
https://play.google.com/store/apps/details?id=mini.block.craft.free.mc&hl=es_PE

Zúñiga, J. (s.f) Clasificación <https://archivo.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2023/06/2.-CLASIFICACION.pdf>



Sesión de experimentación 4

TÍTULO: Jugando con los Pesos

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Matemática

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejito”

I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10::30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 15 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024

2. Variable de estudio:

- Variable de experimentación: Videojuegos
- Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de peso como: “pesa más” y “pesa menos.”

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el juego de la apuesta para ello utilizamos una balanza y varios objetos como piedra, frascos pequeños, cilindro de madera, algodón, arroz, frijoles, cajitas, etc. para que puedan ir mencionando cuál creen que pesa más y pesa menos en la balanza.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ balanzas ➤ Piedras 	10 minutos

	<p>Preguntamos, ¿Cuál de ellos pesa menos?, ¿Qué objeto creen que pesará más, el frasco pequeño o la piedra? ¿Por qué piensan eso? ¿Qué pasa si uno se eleva y el otro se hunde?, ¿Cuál fue el objeto más pesado que encontraron?</p> <p>Problematización ¿Cómo sabremos si un objeto pesa más o pesa menos” ?,¿Por qué un objeto pesa más y la otra pesa menos?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Frascos pequeños ➤ Cilindros de madera ➤ Algodón ➤ Cereales ➤ Cajitas 	
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy diferenciaremos los pesos, identificando qué objetos pesan más y que objetos pesan menos para aprender a diferenciarlos usando el videojuego mini block craft”</i></p> <p>Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse correctamente y les recordamos los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de las tabletas que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego <i>“Mini Block Craft”</i>. Seguido a ello realizamos el debido acompañamiento a cada niño y niñas en el desarrollo de la actividad, mencionamos y preguntamos ¿Qué crees que pesa más, los bloques de piedra o los bloques de madera? ¿Por qué?”, ¿Qué objetos del juego pesarán menos y cuáles más?, ¿crees que tu casa pesará más que si solo usas bloques ligeros?, ¿Cuál de los objetos que has encontrado es el más pesado, por qué?.</p> <p>Seguido a ello los niños comparan los pesos de sus alimentos de la lonchera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablets ➤ Videojuego <i>“Mini Block Craft”</i>. 	30 minutos

Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy de los pesos?, ¿Cuál fue el objeto más pesado que encontraron?, ¿Qué objeto es el más ligero y por qué?		9 minutos
--------	---	--	-----------

IV. Bibliografía.

Bhosel, M. (2024) Balanzas características. <https://suministrosenmetrologia.com/balanza-caracteristicas/>

Leskow, E. (2024) Peso. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/peso/>

Sotelo, K. (2022) Pesa Mucho, Pesa Poco Actividad de Aprendizaje. <https://es.scribd.com/document/587054555/PESA-MUCHO-PESA-POCO-ACTIVIDAD-DE-APRENDIZAJE>

Startour, M. (S.f). Mini Block Craft. ¡Creativo y Supervivencia en el mundo de bloques de caja de arena!
https://play.google.com/store/apps/details?id=mini.block.craft.free.mc&hl=es_PE



Sesión de experimentación 5

TÍTULO: Nos ubicamos en el tiempo

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Matemática

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejito”

I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10::30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 14 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza los términos relacionados con el tiempo como, “ayer,” hoy y mañana en las situaciones cotidianas.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el cuento “La gallina Josefina”, pregunto: ¿De qué trató el cuento?, ¿Qué le pasó a la gallina Josefina?, ¿Por qué el cascarón del huevo no quiso romperse?, ¿Cuándo se rompió el cascarón por completo?</p> <p>Problematización: ¿Cuáles fueron las cosas divertidas que hicimos ayer, qué estamos haciendo hoy y qué emocionante planeamos hacer mañana?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siluetas planas para el cuento. ➤ Cuaderno de campo ➤ Plumón 	6 minutos

<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy nos ubicamos en el tiempo reconociendo el ayer, hoy y mañana para poder diferenciarlos, utilizando imágenes y el videojuego Mini Block Craft”</i>.</p> <p>Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse correctamente y les recordamos los acuerdos sobre el cuidado de las tabletas que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego <i>“Mini Block Craft”</i>. Seguido a ello realizamos el debido acompañamiento a cada niño y niñas en el desarrollo de la actividad, mencionamos y preguntamos: ¿Qué estás construyendo?, ¿Qué cantidad de bloques estás utilizando?, ¿Qué te gustaría construir mañana?, ¿el día de ayer que construiste?</p> <p>A continuación, se les proporcionará diversas imágenes con actividades que posiblemente hayan realizado el día de ayer, hoy y mañana, para que puedan organizar en orden cronológico, Luego preguntamos: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo hoy?, ¿Qué harán mañana? y pegar en la ficha de aplicación. Seguido a ello pegan las imágenes en una ficha de aplicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imágenes de distintas actividades ➤ Videojuego <i>“Mini Block Craft”</i>. ➤ Ficha de aplicación ➤ Goma ➤ Pintura ➤ Tajador 	<p style="text-align: center;">3 0 min utos</p>
<p style="text-align: center;">Cierre</p>	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué hicieron ayer?, ¿Qué harán mañana?</p>		<p style="text-align: center;">9 min utos</p>

IV. Bibliografía.

Adetunji, J. (2023). El concepto del tiempo de los niños pequeños y su importancia en el aprendizaje. <https://theconversation.com/el-concepto-del-tiempo-de-los-ninos-pequenos-y-su-importancia-en-el-aprendizaje-202917>

Maurice (2020). Ayer, hoy y mañana. https://www.youtube.com/watch?v=ytg71OyD6aY&ab_channel=UEMAURICERAVEL

Segundo, J. (2025) Tiempo. <https://concepto.de/tiempo/>

Startour, M. (S.f). Mini Block Craft. ¡Creativo y Supervivencia en el mundo de bloques de caja de arena!

https://play.google.com/store/apps/details?id=mini.block.craft.free.mc&hl=es_PE

ZooZoo Song (2022). Ayer Hoy Mañana - Canciones Infantiles en español I Las Mejores Canciones Educativas Para Niños.

https://www.youtube.com/watch?v=rnYz4sBpKl4&ab_channel=ZooZooSong-Espa%C3%B1ol



Sesión de experimentación 6

TÍTULO: ¡Qué divertido es contar!

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Matemática

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejito”

I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10:30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 22 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Reconoce y cuenta los objetos hasta el número 10 en las situaciones cotidianas.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el pulpo de cuentas utilizando bolitas de plástico, a continuación, preguntamos:</p> <p>¿Cuántos números están observando en el pulpo?, ¿Cuántas bolitas debemos insertar en cada tentáculo? ¿Qué nombre tienen estos números?, ¿Cuántos números conocen?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pulpo de conteo ➤ bolitas de plástico ➤ Cuaderno de campo 	6 minutos

	<p>Problematización: <i>¿Para qué utilizamos los números?, ¿Qué pasaría si no sabríamos contar y reconocer los números?</i></p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plumón 	
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy contaremos los números e identificamos las cantidades que corresponden utilizando el videojuego Mini Block Craft”</i></p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tabletas que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego <i>“Mini Block Craft”</i>. Pero antes se le entregará una cartilla de instrucciones, en las cuales indica las cantidades de animales y objetos que los niños tendrán que seleccionar en el videojuego.</p> <p>Seguido a ello realizamos el debido acompañamiento a cada niño y niñas en el desarrollo de la actividad y preguntamos: <i>¿En cuál de los animales hay mayor cantidad?, ¿Cuántos flores debemos plantar?, ¿En qué grupo hay menor cantidad?, ¿Por qué?, ¿Cuántos animales observamos en el videojuego?</i></p> <p>A continuación, preguntamos: <i>¿Qué otras cosas podemos contar en casa?, ¿Por qué es importante saber contar los números?, ¿Qué pasaría si no supiéramos contar?, ¿Qué animal te gustó contar más y por qué?</i></p> <p>Se les entregará la ficha de aplicación para que puedan desarrollarlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siluetas de las normas de convivencia ➤ Tablet ➤ Cartilla ➤ Lápiz ➤ Borrador ➤ Pintura ➤ Hoja de aplicación 	30 minutos
Cierre	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: <i>¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendiste hoy sobre los números y las cantidades? ¿Te sorprendió saber cuántas flores o animales había?</i></p>		9 minutos

IV. Bibliografía

Bembibre, C. (2010). Definición de Contar. <https://significado.com/contar/>

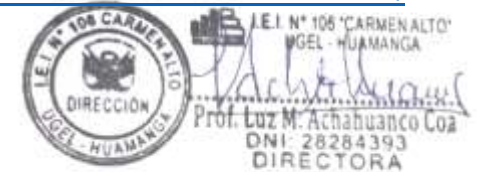
Najera, D. (2013). Nido - Los números del 1 al 10 (Canción de los números). <https://www.youtube.com/watch?v=B3Mfv6Tbfqs>

Pérez, J. y Gardey, A. (2021). Qué es, elementos, características, clasificación y función. Disponible en <https://definicion.de/material-didactico/>

Startour, M. (S.f). Mini Block Craft. Creativo y Supervivencia en el mundo de bloques de caja de arena!.

https://play.google.com/store/apps/details?id=mini.block.craft.free.mc&hl=es_PE

Vilalta, A. (2023). Conteo: los primeros pasos hacia el cálculo aritmético. <https://blog.innovamat.com/es/conteo-matematicas-calculo-aritmetico/>



Sesión de experimentación 7

TÍTULO: Expreso mis emociones con los demás

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Comunicación

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejito”

I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10:30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 24 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos

➤ Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
o			

Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas una canción de las emociones “Cuando estoy enojado” https://www.youtube.com/shorts/Cflw9m8yp2U utilizando una silueta.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trató la canción?, ¿Qué emociones pudimos observar?, ¿Cuántas emociones conocen?</p> <p>A continuación, mostramos 4 globos de distintos colores que representan a una emoción (rojo, amarillo, negro y celeste), de las cuales ayudaran a los niños identificar sus emociones visualizando los colores, preguntamos: ¿Cómo te sientes el día de hoy?, ¿Qué color de globo crees que tendría tu emoción favorita?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasa cuando no decimos si estamos tristes o enojados? ¿Cómo podemos contarles a los demás lo que nos molesta?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Silueta ➤ Música ➤ Cuaderno de campo ➤ Plumón 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “Hoy identificamos y expresaremos nuestras necesidades, emociones e intereses y mencionaremos nuestras experiencias a los demás, para ello utilizaremos el videojuego Supermatino.</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tablets que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego <i>Super Matino</i>, en el que los niveles se vuelven más difíciles. A través del juego, podremos observar cómo expresan sus necesidades, intereses y emociones.</p> <p>Después de jugar, hablaremos sobre sus experiencias y sentimientos, ayudándoles a identificar y expresar mejor lo que sienten</p> <p>Seguidamente realizamos preguntas: ¿Qué color de globo te representa el día de hoy, cuando jugaste con el videojuego?, ¿Por qué? ¿Qué hiciste cuando tuviste una</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siluetas de las normas de convivencia ➤ Table ➤ Lápiz ➤ Borrador ➤ Pintura ➤ Hoja de aplicación 	30 minutos

	<p>dificultad?, ¿Qué te hubiera gustado hacer para que te sientas feliz?, ¿Qué te gustaría aprender?, ¿Cuál fue tu nivel favorito y por qué?, ¿Cómo te sentiste cuando lograste superar un nivel difícil?, ¿Cómo crees que el juego puede ayudarte a sentirte mejor en otros momentos de tu vida?</p> <p>Se les entregará la ficha de aplicación para que puedan desarrollarlo.</p>		
Cierre	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué aprendimos de nuestras emociones?</p>		9 minutos

IV. Bibliografía.

Fonseca, M. (2023). Descripción Estados de ánimo. <https://www.youtube.com/shorts/Cflw9m8yp2U>

Geda Dev Team. (s.f). Super Matino - Adventure Game.

https://play.google.com/store/apps/datasafety?id=com.geda.matino&hl=es_PE

Grajales, P. (2023). La importancia de las emociones - Neurowave. Neurowave. <https://neurowave.com.mx/la-importancia-de-las-emociones>

Gómez, M. (2025). Emoción. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/emocion/>

Sánchez, M. (2020). Identificar, expresar, comprender y regular las emociones básicas en Educación Infantil: Una propuesta educativa.

<http://hdl.handle.net/10902/19845>



Sesión de experimentación 8

TÍTULO: Conocemos a los animales de la Antártida

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Comunicación

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejitos”

I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10:30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 24 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.	Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.

iv. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el cuento "Pascual el dragón descubre la Antártida" utilizando imágenes.	• Imágenes del cuento	6 minutos

	<p>¡Hola!, mi nombre es Pascual y vivo en un lejano planeta no se si lo sabes, pero soy un dragón un poco especial. Nací sin poder hacer fuego. Qué curioso, ¿no? ¡Un dragón sin fuego se habrá visto!, ¿sin fuego he dicho? Bueno, quizá no es del todo verdad...</p> <p>Pero... ¿Sabéis cómo se hace fuego?, se tiene que soplar fuerte, ¡muy fuerte!, ¿Lo probamos juntos?, venga va, a la de tres: una, dos y...</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trató el cuento?, ¿Dónde viaja Pascual en el cuento?, ¿Qué animales encontró Pascual en la Antártida?, ¿Qué le pasó a Pascual?, ¿Cómo se siente Pascual durante su viaje?, ¿Les gustó el final del cuento?</p> <p>Problematización: ¿Por qué los animales viven en la Antártida si hace mucho frío?, ¿Ustedes creen que las personas puedan vivir en el frío de la Antártida?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de campo • Plumón lapicero 	
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy hablaremos de los animales de la Antártida, utilizando gestos, movimientos corporales y las expresiones faciales para dialogar, utilizando el videojuego Penguins Pals para aprender</i>”</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tablets que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego <i>Penguins Pals</i>, y analizar la secuencia de los niveles <i>del videojuego</i>.</p> <p><i>Realizamos las siguientes preguntas:</i> ¿Qué estamos observando?, ¿Por qué en el lado de abajo se observa a los animalitos felices, mientras que en el lado de arriba están tristes?, ¿Qué pasó con los animalitos de la Antártida?, ¿Quiénes son los intrusos que invadieron el hogar de los animales de la Antártida?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Tablet • Lápiz • Borrador • Pintura • Hoja de registro 	30 minutos

	<p>Seguido a ello invitamos a los niños a seguir descubriendo a los animalitos de la Antártida para ello se les proporcionará fichas para que puedan registrar a cuantos animalitos han liberado en cada nivel.</p> <p>Después de jugar, se les invita a explicar qué animales lograron identificar y qué características tienen.</p> <p>Seguidamente realizamos preguntas: ¿Cómo se llama este animal?, ¿Dónde vive este animal?, ¿De qué se alimenta?, ¿Qué protege a este animal del frío?, ¿Cómo se mueve este animal?, ¿Qué sonido hace el animalito?</p> <p>A continuación, invitamos a los niños y niñas a compartir con sus otros compañeros y padres el cuidado y las características de los animales de la Antártida.</p>		
Cierre	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué los animales de la Antártida viven en el frío?</p>		9 minutos

IV. Bibliografía

- Boyll, L. (2023). Vida silvestre de la Antártida. <https://www.antarcticglaciers.org/antarctica-2/introductory-antarctic-resources/wildlife-of-antarctica/>
- Diaz, M. A (2019). Animales de la Antártida y sus características. <https://www.expertoanimal.com/animales-de-la-antartida-y-sus-caracteristicas-24186.html>
- Olivetti, M. (2017). Pascual el dragón descubre la Antártida. <https://www.buscalibre.pe/libro-pascual-el-dragon-descubre-la-antartida/9788494611537/p/48045471?srsId=AfmBOor1rkUWPa1bFIQL5KNUjW-6ljtQ8T0YIBczmEb-OQVbUguM9URj>
- Qublix, G. (S.f). Penguin Pals: Arctic Rescue. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.qublix.penguinucubes&hl=es_PE
- Sposob, G. (2017). La antártida <https://humanidades.com/antartida/>



Sesión de experimentación 9

TÍTULO: Yo creo mis adivinanzas

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Comunicación

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejitos”

I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10:30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 25 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.	Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer.

4. Descripción del material de experimentación

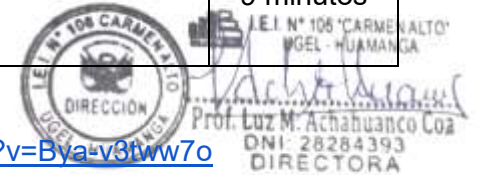
Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con la canción Abejita Chiquitita, utilizando la silueta de la abeja.</p> <p><i>Chiquitita abejita chiquitita abejita.</i></p> <p><i>Dime dónde estás estoy aquí en una flor haciendo mi trabajo con amor....</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imágenes del cuento ➤ Cuaderno de campo ➤ Plumón 	6 minutos

	<p>Realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trató la canción?, ¿Qué hace la abejita?, ¿Dónde vive la abeja?, ¿Qué nos da la abeja?, ¿Qué tipo de animal es la abeja?, ¿Qué características tiene la abeja?</p> <p>Problematización: ¿Cómo podemos hacer adivinanzas sobre animales y plantas?, ¿Qué necesitamos para crear adivinanzas?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ lapicero 	
<p>Desarrollo</p>	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy crearemos adivinanzas de los animales y plantas, participando activamente comentando las características que tienen los animales y plantas, para ello utilizamos el videojuego Super Matino</i>”</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tablets que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar el videojuego <i>Super Matino</i>. Después de jugar, se les invita a explicar qué animales y plantas lograron identificar y qué características tiene cada personaje del videojuego.</p> <p>Seguido a ello observamos las siluetas de los personajes como: la tortuga, hongos, pájaros, abeja, loro, planta carnívora y cactus. Preguntamos: ¿Qué personajes del videojuego observaron?, ¿Qué necesitamos para crear adivinanzas?, ¿De qué se alimenta?, ¿De qué color son físicamente?, ¿Todos son iguales?, ¿Por qué?. Iremos redactando en un papelote las ideas de los niños, al crear la adivinanza.</p> <p>Finalmente, los niños irán relacionando y mencionando las características de otros animales y plantas de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siluetas de las normas de convivencia ➤ Tablet ➤ Siluetas de animales ➤ Siluetas de plantas ➤ Lápiz ➤ Borrador ➤ Papelotes ➤ Plumones 	<p>30 minutos</p>

Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante crear adivinanzas?		9 minutos
---------------	---	--	-----------



IV. Bibliografía

- El payaso Plim Plim. (2022). Abejita Chiquitita Canciones Infantiles Plim Plim. <https://www.youtube.com/watch?v=Bya-v3fww7o>
- Fernández, A. (2025). Qué es una onomatopeya | Definición y ejemplos. <https://quillbot.com/es/blog/figuras-literarias/onomatopeya/>
- Geda Dev Team. (s.f). Super Matino - Adventure Game. <https://play.google.com/store/apps/datasafety?id=com.geda.matino&hl=es> PE
- Raffino, E.(2021). Adivinanza. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/adivinanza/>.

Sesión de experimentación 10

TÍTULO: Érase una vez, leemos y escuchamos un cuento

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Comunicación

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejitos”

I.7. Duración : Inicio (11:30 am) y final (12:30 pm)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 28 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el baile “Saca las manos”, utilizando pañuelos.</p> <p>Seguido a ello realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gusta bailar?, ¿Qué parte del cuerpo la música nos dijo que teníamos que mover?, ¿Alguna vez bailaron esta canción?, ¿Cuándo?</p> <p>Problematización: ¿De qué manera se lee un cuento?, ¿Qué necesitamos para contar un cuento?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pañuelo ➤ Cuaderno de campo ➤ Plumón lapicero 	6 minutos

<p>Desarrollo</p>	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy participaremos dialogando y escuchando el cuento “Amigos Pingüinos”, para ello utilizamos el videojuego Penguins Pals, sección historias.</i></p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tablets que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a ubicarse en la sección “historias” del videojuego Penguins Pals, para que puedan ir interpretando la historia oculta en cada imagen de acuerdo a su perspectiva.</p> <p>Seguido a ello realizamos preguntas: ¿Cómo inicio el cuento?, ¿De qué crees que trata el cuento?, ¿Qué personajes observaste en el cuento?, ¿Qué está pasando con los pingüinos?, ¿Cómo termina el cuento?, ¿Por qué creen que a medida que van subiendo de nivel el espacio de los pingüinos se va limpiando?</p> <p>Después de realizar las preguntas las maestras y los niños van contrastando la hipótesis que dieron al inicio los niños. Para ello hacemos uso del Kamishibai</p> <p>Preguntas: ¿De qué trataba el cuento?, ¿El cuento es igual a como ustedes lo leyeron?, ¿Qué pasó con los pingüinos?, ¿Que le hicieron los osos a los pingüinos?, ¿Por qué los pingüinos se molestaron con los osos?, ¿Les gustó el final?, ¿Por qué?, ¿Cómo les gustaría que termine el cuento?</p> <p>Los niños irán comentando sobre las consecuencias de contaminar los hogares de los animales relacionando a su entorno.</p> <p>Finalmente, entregamos la hoja de aplicación para que puedan ordenar la secuencia del cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siluetas de las normas de convivencia ➤ Tablet ➤ Siluetas de animales ➤ Siluetas de plantas ➤ Lápiz ➤ Borrador ➤ Papelotes ➤ Plumones 	<p>30 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante cuidar los hogares de los animales</p>		<p>9 minutos</p>

IV. Bibliografía.

Arancibia, C. (2025). ¿Qué es un cuento? Características, tipos y reflexiones. <https://www.culturagenial.com/es/que-es-un-cuento-caracteristicas-tipos-reflexiones/>

Kyosai, K. (s.f). ¿Qué es cultura Kamishibai?.<https://www.leoleo.cl/que-es-cultura-kamishibai/>

Silva, C. (2024). ¿Qué es leer? ¿Qué es la dislexia? <https://ladislexia.net/aprender-a-leer/>

Qublix Games. (2024). Penguin Pals: Arctic Rescue. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.qublix.penguincubes&hl=es_PE



Sesión de experimentación 11

TÍTULO: Resolviendo Misterios

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Comunicación

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejitos”

I.7. Duración : Inicio (11:30 am) y final (12:30 pm)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 28 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Respetar las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesó de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.

iv. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el juego “Saltando sobre los colores”, para ello utilizamos globos de color azul, rojo y amarillo, las cuales están ubicados en 3 columnas e irán saltando de acuerdo al color que se menciona. Pregunto: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Se equivocaron de color?, ¿Por qué?, ¿Quiénes no se equivocaron de color?, ¿Por qué?, ¿Qué se necesita para ganar el juego?</p> <p>Problematización: ¿Podemos descubrir juntos los secretos y resolver misterios si respetamos las ideas y opiniones de todos?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Globos de color azul, amarillo y rojo. ➤ Cuaderno de campo ➤ Plumón lapicero 	6 minutos

<p>Desarrollo</p>	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy respetaremos las opiniones de los demás y comentaremos las posibles soluciones a los problemas, para ello preguntaremos y responderemos lo que nos interesa saber, utilizando el videojuego Super Matino</i>”.</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tablets que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a ubicarse en el planeta 2 del videojuego “Super Matino”, de los cuales irán comentando las posibles soluciones ante el problema que se le presente.</p> <p>Seguido a ello realizamos preguntas: ¿Qué dificultad tuviste para pasar de nivel?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Qué hiciste para solucionar los obstáculos que se presentó?, ¿El planeta 2 es más difícil que el planeta 1?, ¿Por qué? , ¿Qué parte del juego te gustó más?, ¿Por qué?, ¿Qué más te gustaría aprender del videojuego?.</p> <p>Los niños irán comentando, opinando y relacionando la importancia de resolver los problemas en su vida cotidiana con los miembros de su familia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siluetas de las normas de convivencia ➤ Tablet ➤ Siluetas de animales ➤ Siluetas de plantas ➤ Lápiz ➤ Borrador ➤ Papelotes ➤ Plumones 	<p>30 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: Invité a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante resolver los problemas?</p>		<p>9 minutos</p>

IV. Bibliografía.

Geda Dev Team. (s.f). Super Matino - Adventure Game. <https://play.google.com/store/apps/datasafety?id=com.geda.matino&hl=es> PE

Laoyan, S. (2025). Usa estas estrategias para ayudar a tu equipo a desarrollar habilidades para la resolución de problemas. <https://asana.com/es/resources/problem-solving-strategies>

Lopez, A. (2023). Expreso mi opinión y respeto la de los demás. <https://edtk.co/plan/5086>

Pérez, J. y Gardey, A. (2022). Misterio - Qué es, definición, en la religión y origen. Disponible en <https://definicion.de/misterio/>



Sesión de experimentación 12

TÍTULO: Demuestro mi talento para crear un cuento

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Comunicación

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejitos”

I.7. Duración : Inicio (09:30 am) y final (10:30 am)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 5 de mayo del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Contamos el cuento llamado la ratita presumida utilizando imágenes planas.</p> <p><i>Había una vez, una ratita muy presumida que encontró una pequeña moneda y decidió gastarla en un vestido bonito para lucir. Cuando se puso el vestido, salió a pasear y encontró un leñador que le preguntó: "¿Qué hace esa ratita con ese vestido tan bonito?" Ella le respondió que quería lucirse y estar muy bonita...</i></p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el cuento?, ¿De qué trata el cuento?, ¿Para qué se compró un vestido a la ratita?, ¿A quién aceptó al final la ratita?, ¿Por qué eligió al ratón y no a los demás animalitos?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasa cuando un personaje del cuento me gusta o no me gusta?, ¿Cómo podemos crear un cuento?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento • Cuaderno de campo • Plumón • Lapicero 	6 minutos

Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy crearemos un cuento mencionado que nos gusta o disgusta de los personajes a partir de nuestras experiencias, utilizando títeres planos de los personajes del videojuego Super Matino para crear el cuento”</i>.</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tables que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a jugar con el videojuego “Super Matino”, para que puedan observar qué personajes podemos utilizar para poder crear nuestro cuento.</p> <p>Los niños y niñas irán eligiendo a los personajes que les gustaría mencionar en su cuento, seguidamente iremos escuchando y plasmando las ideas de los niños para crear el cuento, para ello preguntamos: ¿Quiénes podrían ser los personajes de nuestro cuento?, ¿De qué tratará el cuento?, ¿Cómo iniciara nuestro cuento?, ¿Cómo continuará nuestro cuento?, ¿Cómo terminará el cuento?, ¿Cuál es la parte que más te gustó del cuento?, ¿Qué te gustó y disgustó del cuento?</p> <p>A su vez se les pide como tarea a los niños y niñas, contar la historia que crearon a sus padres y familiares, mencionando la parte favorita del cuento y la parte que no les gustó asimismo que les gusto y disgusto de los personajes del cuento de acuerdo a su experiencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Tablet • Imágenes del videojuego • Papelotes • Plumones 	30 minutos
Cierre	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante mencionar lo que nos gusta y disgusta de los personajes del cuento?</p>		9 minutos

IV. Bibliografía.

Artman, P. (2020). Cuento de la ratita presumida. <https://arbolabc.com/cuentos-para-dormir/la-ratita-presumida>

Arancibia, C. (2025). ¿Qué es un cuento? Características, tipos y reflexiones. <https://www.culturagenial.com/es/que-es-un-cuento-caracteristicas-tipos-reflexiones/>

Geda Dev Team. (s.f). Super Matino - Adventure Game. https://play.google.com/store/apps/datasafety?id=com.geda.matino&hl=es_PE

Romero, A. (2022). Las partes de un cuento. <https://www.babidibulibros.com/blog/partes-de-un-cuento/>

Suárez, Z. (2021). Concepción del talento desde una visión integradora. <https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/375/3752842012/3752842012.pdf>



Sesión de experimentación 13

TÍTULO: Cuento mi experiencia

I. Datos informativos

I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez

-Mayli Bianca Candiotti Pariona

I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto

I.3. Nivel educativo : Educación inicial

I.4. Área curricular : Comunicación

I.5. Unidad didáctica :

I.6. Grado y sección :5 años “Conejitos”

I.7. Duración : Inicio (11:30 am) y final (12:30 pm)

I.8. Grupo : Experimental

I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 6 de mayo del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje

3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Explica con palabras sencillas los hechos o situaciones en la que se desenvuelve a partir de su experiencia.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos con el baile de las burbujas, en las cuales consiste que los niños y niñas bailan al ritmo de la música reventando las burbujas y cuando la música se detiene todos se quedan quietos. Pregunto: ¿Les gusto bailar con las burbujas?, ¿Por qué se quedaron quietos?, ¿Quienes no cumplieron con la regla del baile?, ¿Por qué?</p> <p>Problematización: ¿Cuáles son tus experiencias de juego más divertidas? ¿Por qué?, ¿Alguna vez tuviste alguna experiencia de juego que te puso triste?, ¿Por qué?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Burbujas • Equipo de sonido • Cuaderno de campo • Plumón • Lapicero 	6 minutos

Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy contaremos nuestras experiencias en el juego utilizando palabras sencillas, para ello utilizaremos los videojuegos de super matino, Penguins pals y Mini Block Craft.”</i></p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y les recordamos el cuidado de las tablets que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a elegir el videojuego de su preferencia tales como: Super Matino, Penguins Pals y Mini Block Craft. Para ello realizaremos a cada niño y niña el seguimiento correspondiente. preguntamos: ¿Por qué elegiste este videojuego?, ¿De qué trata tu videojuego?, ¿Cual es tu personaje favorito del videojuego que elegiste? ¿Por qué?</p> <p>Después de que los niños y niñas hayan terminado de jugar, se les invita a contar su experiencia a sus compañeros, eligiendo la imagen que corresponde al videojuego elegido, preguntamos. ¿Cómo te sentiste al jugar con el videojuego?, ¿Qué es lo que más te gusta de este videojuego? ¿Tuviste alguna dificultad?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Cuál es tu personaje favorito?, ¿Por qué no elegiste el otro videojuego?</p> <p>A su vez, se les invita a comentar las experiencias que tuvieron con los videojuegos en las horas de clase a sus padres.</p> <p>Seguido a ello, se les proporciona la ficha de aplicación para que puedan dibujar sus experiencias con el videojuego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Siluetas de las normas de convivencia ● Tablet ● Imágenes del videojuego ● Videojuegos: Super Matino, Penguins Pals y Mini Block Craf. ● Hojas de aplicación. 	30 minutos
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante mencionar nuestras experiencias de juego a los demás?		9 minutos

IV. Bibliografía.

Bembibre, C. (2010). Definición de Contar. <https://significado.com/contar/>

García, S. (s.f). Sobre el concepto de juego. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf?sequence=1/1000

Geda Dev Team. (s.f). Super Matino - Adventure Game. https://play.google.com/store/apps/datasafety?id=com.geda.matino&hl=es_PE

Qublix, G. (S.f). Penguin Pals: Arctic Rescue. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.qublix.penguincubes&hl=es_PE



Anexo E. Sesiones experimentales del grupo control

Sesión de experimentación 1

TÍTULO: Comparamos los objetos

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
-Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Matemática
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncito”
- I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10:30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 02 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Comparamos los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos con un sobre gigante que contiene imágenes de animales y objetos para que observen, comparen y diferencien sus características. ¿Qué están observando?, ¿Cómo se llaman estos animalitos?</p> <p>Problematización: ¿Todos los objetos o animales serán iguales?, ¿En qué se diferencian?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de animales • Cuaderno de campo • Lapicero 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy compararemos objetos y animales según su tamaño, color y forma para aprender a diferenciarlos usando materiales concretos”</i>.</p> <p>Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a formar 5 grupos y les recordamos los acuerdos sobre el cuidado de los materiales didácticos.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Proporcionamos materiales concretos a cada grupo como: cajitas, palitos y tarjetas con diferentes diseños y colores. Así mismo se proporcionará imágenes para comparar sus diferencias. Cada 10 minutos cambiarán de materiales, lo que les permitirá manipular y observar diferentes colores y formas. Mientras los niños interactúan con los materiales, realizaremos un acompañamiento cercano, realizaremos las siguientes preguntas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cajitas de diferentes diseños. • Palitos de diferentes formas, tamaños y colores. • Tarjetas de diseños. • 5 imágenes diferentes 	30 minutos

	¿Qué colores tienen los objetos?, ¿Qué formas vemos en los objetos?, ¿Todos los objetos serán iguales? ¿Por qué?, ¿En qué se diferencian estos objetos?, ¿Los animalitos en qué se diferencian de los demás?		
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos?, ¿Todos los objetos o animales serán iguales?, ¿En qué se diferencian?,		9 minutos

IV. Bibliografía.

Farias, G. Comparación. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/comparacion/>

Pérez, J. y Gardey, A. (2022) Cantidad - Qué es, formas, definición y concepto. <https://definicion.de/cantidad/>

Robin, R. Diferencia Entre Concepto y Definición. <https://es.scribd.com/document/349633900/DIFERENCIA-ENTRE-CONCEPTO-Y-DEFINICION-docx>

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108
<https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>

Lima, M. (2011). El material didáctico y concreto para desarrollar destrezas con criterio de desempeño en el bloque curricular geométrico del octavo año de educación general básica en el colegio experimental universitario “Manuel Cabrera Lozano” (matriz) de la ciudad de periodo lectivo 2011-2011. Propuesta alternativa. <https://dspace.unl.edu.ec/items/3604853e-e990-4ca1-a7c9-143c3075d385>



Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de cantidad como “mucho”, “poco” o “ninguno”, “más que” “Menos que” en las situaciones cotidianas.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos con una actividad “El juego el príncipe manda”, utilizamos una corona e invitamos a un niño y una niña a mencionar su nombre y a ordenar a sus compañeros a que se agrupen, para ello nos dirigimos al patio.</p> <p>¿Cómo les pareció el juego?, ¿Quiénes fueron los príncipes y princesas?</p> <p>Problematización: ¿De qué manera podemos agrupar los objetos?, ¿Qué características tienen en común?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Corona • Cuaderno de campo • Lapicero 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy agrupamos los objetos según sus características como: tamaño, color y forma para aprender a clasificarlos usando materiales concretos</i>”.</p> <p>Para comenzar la actividad mencionamos las normas de convivencia como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros. Para el desarrollo de la clase invitamos a los niños y niñas a formar 5 grupos.</p> <p>Gestión y acompañamiento:</p> <p>Proporcionamos materiales concretos a cada grupo como: eslabones, cajitas, palitos, bloques de cilindros y bolitas de colores, con el fin de agrupar los objetos de acuerdo a su</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eslabones • cajitas de colores • palitos • bloques de cilindros • bolitas de colores 	30 minutos

	forma, tamaño y color. Cada 10 minutos cambiarán de grupo y materiales, lo que les permitirá manipular y observar diferentes objetos de acuerdo con su color y forma.		
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy de las cantidades?, ¿Qué cantidades han utilizado para construir?, ¿Quién tuvo más que y menos bloques?		9 minutos

IV. Bibliografía.

Camihavliczek, C. (2011). Definición de conjuntos, agrupar, relaciones y pertenencia. <https://camila-havliczek.blogspot.com/2011/09/definicion-de-conjunto-agrupar.html>

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108
<https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>

Pérez, J. y Gardey, A. (2022) Cantidad - Qué es, formas, definición y concepto. <https://definicion.de/cantidad/>



Sesión de experimentación 3

TÍTULO: Jugamos a diferenciar las cantidades

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Matemática
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10::30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 09 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de cantidad como “mucho”, “poco” o “ninguno”, “más que” “Menos que” en las situaciones cotidianas.

iv. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

i. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con un juego de bloques de madera, que consiste en armar una torre de bloques con el apoyo de los niños y niñas, preguntamos ¿Qué cantidades de bloques hemos utilizado para armar la torre?, ¿Por qué se han caído los bloques?, ¿Qué les gustaría construir con estos bloques?, ¿Qué cantidad de bloques van a necesitar para construir?</p> <p>Problematización: ¿Cuántos bloques necesitamos para construir nuestra torre?, y ¿Cuánto es mucho y poco?, ¿Quién tiene más y quien tiene menos bloques? y ¿Cómo podemos diferenciarlos?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cubos de madera • Cuaderno de campo • Plumón 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy clasificaremos los objetos según a las cantidades “muchos”, “pocos”, “más que” y “menos que” para aprender a diferenciarlos usando materiales concretos</i>”.</p> <p>Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse correctamente y les recordamos los acuerdos sobre el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a formar cuatro grupos, de los cuales proporcionamos los materiales concretos a cada grupo como: Legos, legos imantados, cilindros de madera y bloques de construcción.</p> <p>Mientras los niños interactúan con los materiales, realizaremos un acompañamiento cercano, mencionamos y preguntamos ¿Qué te gustaría construir con los bloques?, ¿Qué cantidad de bloques utilizaste para construir?, ¿Tienes más bloques que tu amigo/a? Si combinas tus bloques con los de tu amigo, ¿Tendrás más o menos bloques?, si agregas 3 bloques más, ¿Tendrás muchos o seguirías teniendo pocos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • una caja de legos • una caja de imantados • una caja de cilindros de madera. • una caja de bloques de construcción. 	30 minutos

	A Continuación, se les proporciona una ficha de aplicación a los niños y niñas para que puedan plasmar lo aprendido. Seguido invitamos a los niños a realizar una tarea en casa con la ayuda de sus padres en dibujar e identificar las cantidades (mucho, poco, más que y menos que) de juguetes que poseen.		
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy de las cantidades?, ¿Qué cantidades han utilizado para construir?, ¿Quien tuvo más que y menos bloques?		9 minutos

ii.

Bibliografía

- Hernández, F. (2024) Explorando la noción de cantidad: ¡Mucho, poco, nada! <https://edtk.co/p/42168>
- Pérez, J. y Gardey, A. (2022) Cantidad - Qué es, formas, definición y concepto. <https://definicion.de/cantidad/>
- Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>
- Zuñiga, J. (s.f) Clasificación <https://archivo.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2023/06/2.-CLASIFICACION.pdf>



Sesión de experimentación 4

TÍTULO: Jugando con los Pesos

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Matemática
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10::30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 14 de abril del 2025.

II. Organización experimental

1. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
2. Variable de estudio:
 - Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
3. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático

Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas. menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de peso como: “pesa más” y “pesa menos.”
-------------	------------	--	--

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Invitamos a los niños a ubicarse en un círculo, dentro del círculo estarán materiales como cartones, pica pica y plumas, de los cuales los niños harán volar con la ayuda del cartón sacudiéndose rápidamente. preguntamos ¿Qué han observado?, ¿Les gustó la actividad? ¿Qué objetos hemos utilizado?,</p> <p>Problematización ¿Por qué el pica pica vuela más alto que las plumas?, ¿Cómo sabremos si un objeto pesa más o pesa menos”?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartones • plumas • Pica pica 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy diferenciaremos los pesos, identificando qué objetos pesan más y que objetos pesan menos para aprender a diferenciarlos utilizando diversos materiales concretos.</i>”</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse correctamente y recordamos los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Para comenzar la actividad, invitamos a los niños y niñas a formar 5 grupos, así mismo se le proporciona a cada grupo 1 balanza y varios objetos como piedras, frascos pequeños, cilindros de madera, algodón, arroz, frejoles, cajitas, etc. Para que puedan ir pesando en la balanza.</p> <p>Mientras los niños interactúan con los materiales, realizaremos un acompañamiento cercano, mencionamos y preguntamos Mirando todos estos objetos, ¿Hay alguno que piensen que es ligero? ¿Cuál es y por qué? ¿Qué objeto creen que pesará más, el frasco pequeño o la piedra? ¿Por qué piensan eso? Si colocan dos objetos en la balanza, ¿qué pasa si uno se eleva y el otro se hunde?, ¿Hay algún objeto que parece grande, pero pesa poco?, ¿Cuál fue el objeto más pesado que encontraron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5 balanzas • Piedras • Frascos pequeños • Cilindros de madera • Algodón • Cereales • Cajitas 	30 minutos

	Seguido a ello los niños comparan los pesos de sus alimentos de la lonchera.		
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy de los pesos?, ¿Cuál fue el objeto más pesado que encontraron?, ¿Qué objeto es el más ligero y por qué?		9 minutos

IV. **Bibliografía.**

Bhosel, M. (2024) Balanzas características. <https://suministrosenmetrologia.com/balanza-caracteristicas/>

Leskow, E. (2024) Peso. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/peso/>

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>

Sotelo, K. (2022) Pesa Mucho, Pesa Poco Actividad de Aprendizaje. <https://es.scribd.com/document/587054555/PESA-MUCHO-PESA-POCO-ACTIVIDAD-DE-APRENDIZAJE>



Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Utiliza los términos relacionados con el tiempo como, “ayer,” hoy y mañana en las situaciones cotidianas.
-------------	------------	--	---

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con una canción “Ayer, Hoy y Mañana - Canción Infantil en español” https://www.youtube.com/watch?v=rnYz4sBpKI4&ab_channel=ZooZooSong-Espa%C3%B1ol, preguntamos ¿De qué trata la canción?, ¿el niño que hizo ayer? ¿Qué hizo el día de hoy?, ¿Qué hará mañana?</p> <p>Problematización ¿Cuáles fueron las cosas divertidas que hicimos ayer, qué estamos haciendo hoy y qué emocionante planeamos hacer mañana?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Televisor - video: Ayer, hoy y mañana - Cuaderno de campo - Plumón 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy nos ubicamos en el tiempo reconociendo el ayer, hoy y mañana para poder diferenciarlos, utilizando imágenes y recordando nuestras experiencias</i>”.</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: A continuación, pedimos a los niños y niñas a ubicarse en media luna para contar el cuento de “La gallina Josefina” https://www.youtube.com/watch?v=ytg71OyD6aY&ab_channel=UEMAURICERAVEL con la ayuda de imágenes planas.</p> <p>Seguidamente, preguntamos ¿De qué trató el cuento?, ¿Qué le pasó a la gallina Josefina?, ¿Por qué el cascarón del huevo no quiso romperse?, ¿Cuándo se rompió el cascarón por completo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas planas para el cuento. • Imágenes de actividades de los niños • ficha de aplicación • Goma • Tajador 	30 minutos

	A continuación, se les proporcionará diversas imágenes con actividades que posiblemente hayan realizado el día de ayer, hoy y mañana, para que puedan organizar en orden cronológico, Luego preguntamos: ¿Qué hiciste ayer?, ¿Qué estamos haciendo hoy?, ¿Qué harán mañana? y pegar en la ficha de aplicación. Seguido a ello pegan las imágenes en una ficha de aplicación.	• Pintura	
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué hicieron ayer?, ¿Qué harán mañana?		9 minutos

IV. Bibliografía.

Adetunji, J. (2023). El concepto del tiempo de los niños pequeños y su importancia en el aprendizaje. <https://theconversation.com/el-concepto-del-tiempo-de-los-ninos-pequenos-y-su-importancia-en-el-aprendizaje-202917>

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108
<https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>

ZooZoo Song (2022). Ayer Hoy Mañana - Canciones Infantiles en Español I Las Mejores Canciones Educativas Para Niños.
https://www.youtube.com/watch?v=rnYz4sBpKI4&ab_channel=ZooZooSong-Espa%C3%B1ol

Maurice (2020). Ayer, hoy y mañana. https://www.youtube.com/watch?v=ytq71OyD6aY&ab_channel=UEMAURICERAVEL



Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Matemática	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Reconoce y cuenta los objetos hasta el número 10 en las situaciones cotidianas.

4. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con una canción “Los números del 1 al 10” https://www.youtube.com/watch?v=B3Mfv6Tbfqs utilizando títeres planos, preguntamos: ¿De qué trata la canción?, ¿Qué números mencionan en la canción? ¿Los números a qué objetos o animales se parecen?, ¿Cuánto números conocen?</p> <p>Problematización: <i>¿Para qué utilizamos los números?, ¿Qué pasaría si no sabríamos contar y reconocer los números?</i></p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres para dedos • buffer • Cuaderno de campo • Plumón 	6 minutos

Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “Hoy contaremos los números e identificamos las cantidades que corresponden utilizando materiales concretos”</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: A continuación, pedimos a los niños y niñas a formar 4 grupos, en los cuales se les entregará diferentes materiales como: Dino Conteo, pulpo de cuentas, tarjetas de conteo y el dado loco. seguido a ello los niños irán relacionando la cantidad y la representación de los números.</p> <p>A continuación, preguntamos ¿En cuál de los huevos hay mayor cantidad?, ¿Cuántas bolitas debemos insertar en los tentáculos del pulpo?, ¿En cuál de los tentáculos hay mayor cantidad de bolitas y por qué?, ¿Qué cantidad de bolitas debemos insertar en esta tarjeta?, ¿Qué número salió en el dado? A continuación, preguntamos: ¿Qué otras cosas podemos contar en casa?, ¿Por qué es importante saber contar los números?, ¿Qué pasaría si no supiéramos contar?</p> <p>Se les entregará la ficha de aplicación para que puedan desarrollarlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Dinoconteo • Pulpo de cuentas • Tarjetas de conteo • Dado loco. • Hoja de aplicación 	30 minutos
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de contarles preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo fue contar y trabajar en grupos? ¿Fue más fácil o más divertido?, ¿Qué aprendiste de tus amigos mientras contaban?		9 minutos

IV. Bibliografía.

- Bembibre, C. (2010). Definición de Contar. <https://significado.com/contar/>
- Najera, D. (2013). Nido - Los números del 1 al 10 (Canción de los números). <https://www.youtube.com/watch?v=B3Mfv6Tbfgs>
- Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>
- Pérez, J. y Gardey, A. (2021). Qué es, elementos, características, clasificación y función. Disponible en <https://definicion.de/material-didactico/>
- Vilalta, A. (2023). Conteo: los primeros pasos hacia el cálculo aritmético. <https://blog.innovamat.com/es/conteo-matematicas-calculo-aritmetico/>

Sesión de experimentación 7

TÍTULO: Expreso mis emociones con los demás

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
-Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Comunicación
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (9:30 am) y final (10::30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 23 de abril del 2025.

II. Organización experimental

- i. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
- ii. Variable de estudio:
- Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
- iii. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás.

IV. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con una canción de las emociones “Cuando estoy enojado” https://www.youtube.com/shorts/Cflw9m8yp2U utilizando una silueta. Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trató la canción?, ¿Qué emociones pudimos observar?, ¿Cuántas emociones conocen?</p> <p>Problematicación: ¿Qué pasa cuando no decimos si estamos tristes o enojados? ¿Cómo podemos contarles a los demás lo que nos molesta?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Silueta de las emociones • buffer • Cuaderno de campo • Plumón 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy identificamos y expresaremos nuestras necesidades, emociones e intereses y mencionaremos nuestras experiencias a los demás, para ello utilizaremos materiales visuales y actividades de juego para aprender.</i>” Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • 4 globos de distintos colores. 	30 minutos

	<p>Gestión y acompañamiento: A continuación, mostramos 4 globos de distintos colores que representan a una emoción (rojo, amarillo, negro y celeste), de las cuales ayudaran a los niños identificar sus emociones visualizando los colores, preguntamos: ¿Cómo te sientes el día de hoy?, ¿Qué color de globo crees que tendría tu emoción favorita? ¿Por qué?, ¿Recuerdas una vez que te sentiste muy feliz, triste, enojado o asustado? ¿Qué pasó?, ¿Qué te gustaría hacer para estar feliz?, ¿Qué te gustaría aprender?</p> <p>Seguido a ello jugamos el juego “Cantamos con nuestras emociones”, para ello se utilizará imágenes visuales de distintas caritas que estarán pegadas en el suelo y cada niño o niña tendrá que cantar de acuerdo a cada carita que expresa una emoción (Alegría, tristeza, miedo, ira, sorpresa) distinta a la otra. preguntamos: ¿Cómo te sentiste al jugar este juego?, ¿Del juego que te gusto más?, ¿Del juego que no te gusto?</p> <p>A continuación, invitamos a los niños y niñas a comunicarse con sus padres sobre sus emociones, necesidades e intereses.</p> <p>Se les entregará la ficha de aplicación para que puedan desarrollarlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4 siluetas de las emociones. • Hoja de aplicación 	
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué aprendimos de nuestras emociones?		9 minutos

IV. Bibliografía.

- Fonseca, M. (2023). Descripción Estados de ánimo. <https://www.youtube.com/shorts/Cflw9m8yp2U>
- Grajales, P. (2023). La importancia de las emociones - Neurowave. Neurowave. <https://neurowave.com.mx/la-importancia-de-las-emociones>
- Gómez, M. (2025). Emoción. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/emocion/>
- Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022) Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>
- Sánchez, M. (2020). Identificar, expresar, comprender y regular las emociones básicas en Educación Infantil: Una propuesta educativa. <http://hdl.handle.net/10902/19845>



Sesión de experimentación 8

TÍTULO: Conocemos a los animales de la Antártida

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Comunicación
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (11:00 am) y final (12:30 pm)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 24 de abril del 2025.

II. Organización experimental

- i. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
- ii. Variable de estudio:
- Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
- iii. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir,	Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.

		convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.	
--	--	---	--

iv. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

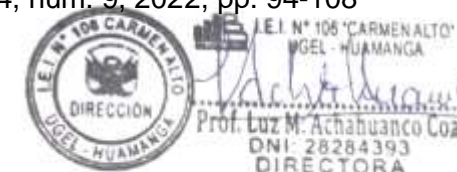
III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el cuento “Pascual el dragón descubre la Antártida” utilizando imágenes. <i>¡Hola!, mi nombre es Pascual y vivo en un lejano planeta no se si lo sabes, pero soy un dragón un poco especial. Nací sin poder hacer fuego. Qué curioso, ¿no? ¡Un dragón sin fuego se habrá visto!, ¿sin fuego he dicho? Bueno, quizá no es del todo verdad... Pero... ¿Sabéis cómo se hace fuego?, se tiene que soplar fuerte, ¡muy fuerte!, ¿Lo probamos juntos?, venga va, a la de tres: una, dos y...</i> Realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trató el cuento?, ¿Dónde viaja Pascual en el cuento?, ¿Qué animales encontró Pascual en la Antártida?, ¿Qué le pasó a Pascual?, ¿Cómo se siente Pascual durante su viaje?, ¿Les gustó el final del cuento?</p> <p>Problematización: ¿Por qué los animales viven en la Antártida si hace mucho frío?, ¿Ustedes creen que las personas puedan vivir en el frío de la Antártida?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento • Cuaderno de campo • Plumón • lapicero 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy hablaremos de los animales de la Antártida, utilizando gestos, movimientos corporales y las expresiones faciales para dialogar, utilizando materiales visuales y actividades de juego para aprender</i>” Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalcamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: A continuación, mostramos 6 sobres que contienen a los animales de la Antártida, sus alimentos, en donde viven, de que</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Sobres • Imágenes 	30 minutos

	<p>está cubierta su piel una distinta a la otra, de los cuales los niños y niñas irán descubriendo.</p> <p>Seguido a ello realizamos preguntas: ¿Cómo se llama este animal?, ¿Dónde vive este animal?, ¿De qué se alimenta?, ¿Qué protege a este animal del frío?, ¿Cómo se mueve este animal?, ¿Qué sonido hace el animalito?</p> <p>A continuación, invitamos a los niños y niñas a compartir con sus otros compañeros y padres en el cuidado y las características de los animales de la Antártida</p>		
Cierre	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué los animales de la Antártida viven en el frío?</p>		9 minutos

IV. Bibliografía.

- Boyll, L. (2023). Vida silvestre de la Antártida. <https://www.antarcticglaciers.org/antarctica-2/introductory-antarctic-resources/wildlife-of-antarctica/>
- Diaz, M. A (2019). Animales de la Antártida y sus características. <https://www.expertoanimal.com/animales-de-la-antartida-y-sus-caracteristicas-24186.html>
- Olivetti, M. (2017). Pascual el dragón descubre la Antártida. <https://www.buscalibre.pe/libro-pascual-el-dragon-descubre-la-antartida/9788494611537/p/48045471?srsIid=AfmBOor1rkUWPa1bFIQL5KNUjW-6ljtQ8T0YIBczmEb-OQVbUquM9URj>
- Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022). Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>
- Sposob, G. (2017) . La antártida <https://humanidades.com/antartida/>



Sesión de experimentación 9

TÍTULO: Yo creo adivinanzas

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Comunicación
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (11:00 am) y final (12:30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 25 de abril del 2025.

II. Organización experimental

- i. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
- ii. Variable de estudio:
- Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
- iii. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático

Aprendizaje	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.	Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer.
-------------	--------------	--	--

iv. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con la canción Abejita Chiquitita, utilizando la silueta de la abeja. <i>Chiquitita abejita chiquitita abejita.</i> <i>Dime dónde estás estoy aquí en una flor haciendo mi trabajo con amor</i></p> <p>¿De qué trató la canción?, ¿Qué hace la abejita?, ¿Dónde vive la abeja?, ¿Qué nos da la abeja?, ¿Qué tipo de animal es la abeja?, ¿Qué características tiene la abeja?</p> <p>Problematización: ¿Cómo podemos hacer adivinanzas sobre animales y plantas?, ¿Qué necesitamos para crear adivinanzas?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Silueta de la abeja • Cuaderno de campo • Plumón • lapicero 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy crearemos adivinanzas de los animales y plantas, participando activamente comentando las características que tienen los animales y plantas, para ello utilizamos materiales visuales</i>” Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalcamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Silueta de animales • Cinta de embalaje 	30 minutos

	<p>Gestión y acompañamiento: A continuación, reproducimos sonidos onomatopéyicos de los animales: Pajaritos, abejitas, tortugas y loros Seguido a ello realizamos preguntas: ¿Qué animales logramos escuchar?, ¿Dónde vive este animal?, ¿Qué tamaño tiene? A continuación, pegamos en la pizarra las siluetas de: pájaros, tortugas, loro caracol, planta carnívora, hongos y cactus. Para que los niños identifiquen las características de cada uno de ellos. Seguido a ello creamos y escribimos las adivinanzas con los comentarios de los niños, que serán plasmados en un papelote. Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué necesitamos para crear adivinanzas?, ¿De qué se alimenta?, ¿De qué color son físicamente?, Los niños irán relacionando y mencionando las características de otros animales y plantas de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plumones • Papelotes 	
Cierre	<p>Evaluación: Invité a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante crear adivinanzas?</p>		9 minutos

IV.

Bibliografía.

El payaso Plim Plim. (2022). Abejita Chiquitita Canciones Infantiles Plim Plim. <https://www.youtube.com/watch?v=Bya-v3tww7o>

Fernández, A. (2025). Qué es una onomatopeya | Definición y ejemplos. <https://quillbot.com/es/blog/figuras-literarias/onomatopeya/>

Raffino, E. (2021). Adivinanza. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/adivinanza/>.

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022). Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp.

94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>



Sesión de experimentación 10

TÍTULO: Érase una vez, leemos y escuchamos un cuento

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Comunicación
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (11:00 am) y final (12:30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 28 de abril del 2025.

II. Organización experimental

- i. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
- ii. Variable de estudio:
- Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
- iii. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático



Aprendizaje	Comunicación	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado.
-------------	--------------	---	--

IV. . Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el baile “Saca las manos”, utilizando pañuelos. Seguido a ello realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta bailar?, ¿Qué parte del cuerpo la música nos dijo que teníamos que mover?, ¿Alguna vez bailaron esta canción?, ¿Cuándo?</p> <p>Problematización: ¿De qué manera se lee un cuento? ¿Que necesitamos para contar un cuento?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Silueta de la abeja • Cuaderno de campo • Plumón • lapicero 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy participaremos dialogando y escuchando el cuento “Amigos Pingüinos”, para ello utilizamos materiales visuales de secuencia.</i>” Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalcamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: A continuación, proporcionamos a cada niño escenas de un cuento, de los cuales los niños irán interpretando y leyendo de acuerdo a lo que observan en las imágenes de la historia de “Amigos pingüinos” Seguido a ello realizamos preguntas: ¿Cómo inicio el cuento?, ¿De qué crees que trata el cuento?, ¿Qué personajes observaste en el cuento?, ¿Qué está pasando con los pingüinos?, ¿Cómo termina el cuento?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia. • Cinta de embalaje. • Imágenes del cuento • Kamishiba 	30 minutos

	<p>Después de realizar las preguntas las maestras y los niños van contrastando la hipótesis que dieron al inicio los niños. Para ello hacemos uso del Kamishibai</p> <p>Preguntas: ¿De qué trataba el cuento?, ¿El cuento es igual a como ustedes lo leyeron?, ¿Qué pasó con los pingüinos?, ¿Que les hicieron los osos a los pingüinos?, ¿Por qué los pingüinos se molestaron con los osos?, ¿Les gustó el final?, ¿Por qué?, ¿Cómo les gustaría que termine el cuento?</p> <p>Los niños irán comentando sobre las consecuencias de contaminar los hogares de los animales relacionando a su entorno.</p> <p>Finalmente, entregamos la hoja de aplicación para que puedan ordenar la secuencia del cuento.</p>	<p>• Hoja de aplicación</p>  	<p>9 minutos</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante cuidar los hogares de los animales?</p>		

IV. **Bibliografía.**

Arancibia, C. (2025). ¿Qué es un cuento? Características, tipos y reflexiones. <https://www.culturagenial.com/es/que-es-un-cuento-caracteristicas-tipos-reflexiones/>

Kyosai, K. (s.f). ¿Qué es cultura Kamishibai?. <https://www.leoleo.cl/que-es-cultura-kamishibai/>

Silva, C. (2024). ¿Qué es leer? ¿Qué es la dislexia? <https://ladislexia.net/aprender-a-leer/>

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022). Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>

Qublix Games. (2024). Penguin Pals: Arctic Rescue. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.qublix.penguincubes&hl=es_PE

Silva, C. (2024). ¿Qué es leer? ¿Qué es la dislexia?. <https://ladislexia.net/aprender-a-leer/>

Sesión de experimentación 11

TÍTULO: Resolviendo Misterios

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Comunicación
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (11:00 am) y final (12:30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 28 de abril del 2025.

II. Organización experimental

- i. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
- ii. Variable de estudio:
- Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
- iii. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático

Aprendizaje	Comunicación	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Respeto las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesó de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.
-------------	--------------	---	---

IV. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos a los niños y niñas con el juego “Saltando sobre los colores”, para ello utilizamos globos de color azul, rojo y amarillo, las cuales están ubicados en 3 columnas e irán saltando de acuerdo al color que se menciona. Pregunto: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Se equivocaron de color?, ¿Por qué?, ¿Quiénes no se equivocaron de color?, ¿Por qué?, ¿Que se necesita para ganar el juego?</p> <p>Problematización: ¿Podemos descubrir juntos los secretos y resolver misterios si respetamos las ideas y opiniones de todos?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de color azul, amarillo y rojo. • Cuaderno de campo • Plumón • lapicero 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad “<i>Hoy respetaremos las opiniones de los demás y comentaremos las posibles soluciones a los problemas, para ello preguntaremos y responderemos lo que nos interesa saber, utilizando materiales visuales y concretos para aprender</i>”.</p> <p>Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: A continuación, mostramos diferentes materiales que tiene un problema en específico y los niños y niñas irán respondiendo sus posibles soluciones como: Un acertijo, Rompe cabeza de huevo, Tablero de doble entrada. Seguido a ello realizamos preguntas: ¿De qué manera el granjero hará cruzar los animales y el frijol a la orilla?, ¿Cómo podemos ordenar las piezas sin que quede una</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Un acertijo. • Rompe cabeza de huevo. • Tablero de doble entrada. 	30 minutos

	pieza suelta en el rompecabezas?, ¿Cómo utilizamos las piezas para ordenar el tablero?, ¿Qué material te gustó más?, ¿Por qué? ¿Qué material te pareció difícil?, ¿Por qué?, ¿Te gustaría seguir resolviendo los problemas?, ¿Por qué? Los niños irán comentando, opinando y relacionando la importancia de resolver los problemas en su vida cotidiana con los miembros de su familia.		
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante resolver los problemas?		9 minutos

IV. Bibliografía.

Laoyan, S. (2025). Usa estas estrategias para ayudar a tu equipo a desarrollar habilidades para la resolución de problemas.

<https://asana.com/es/resources/problem-solving-strategies>

Lopez, A. (2023). Expreso mi opinión y respeto la de los demás. <https://edtk.co/plan/5086>

Ruesta, R. y Gejaño, C. (2022). Importancia del material concreto en el aprendizaje Revista Franz Tamayo, vol. 4, núm. 9, 2022, pp. 94-108 <https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579086006.pdf>

Pérez, J. y Gardey, A. (2022). Misterio - Qué es, definición, en la religión y origen. Disponible en <https://definicion.de/misterio/>



Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático
Aprendizaje	Comunicación	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.

iv. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje.

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Contamos el cuento llamado la ratita presumida utilizando imágenes planas. <i>Había una vez una ratita muy presumida que encontró una pequeña moneda y decidió gastarla en un vestido bonito para lucir. Cuando se puso el vestido, salió a pasear y encontró un leñador que le preguntó: "¿Qué hace esa ratita con ese vestido tan bonito?" Ella le respondió que quería lucirse y estar muy bonita...</i> Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el cuento?, ¿De qué trata el cuento?, ¿Para qué se compró un vestido a la ratita?, ¿A quién aceptó al final la ratita?, ¿Por qué eligió al ratón y no a los demás animalitos?</p> <p>Problematización: ¿Qué pasa cuando un personaje del cuento me gusta o no me gusta?, ¿Cómo podemos crear un cuento?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes del cuento • Cuaderno de campo • Plumón • lapicero 	6 minutos
Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad "<i>Hoy crearemos un cuento mencionado que nos gusta o disgusta de los personajes a partir de nuestras experiencias, utilizando títeres planos para crear el cuento</i>". Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de los materiales didácticos que cada uno tendrá a su disposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Imágenes de animales, 	30 minutos

	<p>Gestión y acompañamiento: Imitamos a los animales como: elefante, serpiente, mono, cocodrilo y león al ritmo de una canción.</p> <p>A continuación, preguntamos: ¿Qué animales imitamos?, ¿Qué sonido hacen los animales?, ¿Dónde viven estos animales? seguido a ello mostramos diferentes imágenes de animales, personas y objetos. Los niños y niñas irán eligiendo a los personajes que les gustaría mencionar en su cuento, seguidamente iremos escuchando y plasmando las ideas de los niños para crear el cuento, para ello preguntamos: ¿Quiénes podrían ser los personajes de nuestro cuento?, ¿De qué tratará el cuento?, ¿Cómo iniciara nuestro cuento?, ¿Cómo continuará nuestro cuento?, ¿Cómo terminará el cuento?, ¿Cuál es la parte que más te gustó del cuento?, ¿Qué te gustó y disgustó del cuento?</p> <p>A su vez se les pide como tarea a los niños y niñas, contar la historia que crearon a sus padres y familiares, mencionando la parte favorita del cuento y la parte que no les gustó asimismo que les gusto y disgusto de los personajes del cuento de acuerdo a su experiencia.</p>	<p>personas y objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Plumones • Hoja de aplicación 	
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante mencionar lo que nos gusta y disgusta de los personajes del cuento?</p>		<p>9 minutos</p>



IV. **Bibliografía.**

Artman, P. (2020). Cuento de la ratita presumida. <https://arbolabc.com/cuentos-para-dormir/la-ratita-presumida>

Arancibia, C. (2025). ¿Qué es un cuento? Características, tipos y reflexiones. <https://www.culturagenial.com/es/que-es-un-cuento-caracteristicas-tipos-reflexiones/>

Romero, A. (2022). Las partes de un cuento. <https://www.babidibulibros.com/blog/partes-de-un-cuento/>

Suárez, Z. (2021). Concepción del talento desde una visión integradora. <https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/375/3752842012/3752842012.pdf>

Sesión de experimentación 13

TÍTULO: Cuento mi experiencia

I. Datos informativos

- I.1. Nombre del investigador : -Carla Huamán Pérez
 -Mayli Bianca Candiotti Pariona
- I.2. Institución Educativa : N° 106 MX/P Carmen Alto
- I.3. Nivel educativo : Educación inicial
- I.4. Área curricular : Comunicación
- I.5. Unidad didáctica :
- I.6. Grado y sección :5 años “Leoncitos”
- I.7. Duración : Inicio (11:00 am) y final (12:30 am)
- I.8. Grupo : Control
- I.9. Lugar y fecha : Institución educativa N° 106 Carmen alto, 12 de mayo del 2025.

II. Organización experimental

- i. Hipótesis de investigación: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
- ii. Variable de estudio:
- Variable de experimentación: Videojuegos
 - Variable dependiente: Aprendizaje
- iii. Organización de los indicadores de logro de la variable dependiente

Aprendizaje esperado			
Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores de logro	Contenido temático

Aprendizaje	Comunicación	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Explica con palabras sencillas los hechos o situaciones en la que se desenvuelve a partir de su experiencia.
-------------	--------------	--	--

iv. Descripción del material de experimentación

Se utilizarán celulares que contienen los videojuegos en los momentos adecuados en las experiencias de aprendizaje

III. Proceso de experimentación

Fases del experimento	Actividades de experimentación	Materiales de experimentación	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Motivamos con el baile de las burbujas, en las cuales consiste que los niños y niñas bailan al ritmo de la música reventando las burbujas y cuando la música se detiene todos se quedan quietos. Pregunto: ¿Les gusto bailar con las burbujas?, ¿Por qué se quedaron quietos?, ¿Quienes no cumplieron con la regla del baile?, ¿Por qué?</p> <p>Problematización: ¿Cuáles son tus experiencias de juego más divertidas? ¿Por qué?, ¿Alguna vez tuviste alguna experiencia de juego que te puso triste?, ¿Por qué?</p> <p>Saberes previos: Escuchamos y registramos en un cuaderno de campo las respuestas y opiniones de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Burbujas • Equipo de sonido • Cuaderno de campo • Plumón • lapicero 	6 minutos

Desarrollo	<p>Propósito y Organización: Mencionamos a los niños el propósito de la actividad <i>“Hoy contaremos nuestras experiencias en el juego utilizando palabras sencillas, para ello utilizaremos juegos de la Rayuela, Salta hilo y la telaraña”</i>. Para comenzar la actividad, recordamos a los niños y niñas los acuerdos como: Levantar la mano para participar, evitamos conversar en hora de clase, escuchamos a la miss y a los compañeros, evitamos jugar con los compañeros y recalamos el cuidado de los materiales didácticos que cada grupo tendrá a su disposición.</p> <p>Gestión y acompañamiento: Invitamos a los niños y niñas a elegir el juego de su preferencia tales como: Rayuela, Salta hilo y la telaraña. Para ello realizaremos a cada niño y niña el seguimiento correspondiente. preguntamos: ¿Por qué elegiste este juego?, ¿De qué trata este juego?, ¿Cuántos participantes se necesita para jugar este juego?</p> <p>Después de que los niños y niñas hayan terminado de jugar, se les invita a contar su experiencia a sus compañeros, eligiendo la imagen que corresponde al juego elegido, preguntamos. ¿Cómo te sentiste al jugar con el juego?, ¿Qué es lo que más te gusta de este juego? ¿Tuviste alguna dificultad?, ¿Cómo lo solucionaste?, ¿Te gustó jugar este juego con tus compañeros?, ¿Por qué no elegiste el otro juego?</p> <p>A su vez, se les invita a comentar las experiencias que tuvieron con los juegos en las horas de clase a sus padres.</p> <p>Seguido a ello, se les proporciona la ficha de aplicación para que puedan dibujar su experiencia con el videojuego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siluetas de las normas de convivencia • Imágenes de animales, personas y objetos. • Rayuela • Lana • Hilo • Plumones • Hoja de aplicación • lápiz • Pintura • Borrador 	30 minutos
Cierre	Evaluación: Invitó a dialogar sobre la actividad realizada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante mencionar nuestras experiencias de juego a los demás?		9 minutos

IV. Bibliografía.

Bembibre, C. (2010). Definición de Contar. <https://significado.com/contar/>

García, S. (s.f). Sobre el concepto de juego.

https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf?sequence=1/1000

Pérez, J. y Gardey, A. (2022). Experiencia. <https://definicion.de/experiencia/>



I.E.I. N° 100 "CARMEN ALTO"
UGEL - HUAMANGA
Prof. Luz M. Achaquanco Coa
DNI: 28284393
DIRECTORA

Anexo F. Instrumento de Recolección de Datos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE PRE-TEST

Objetivo: El propósito del instrumento es medir el aprendizaje en el área de matemática y comunicación en niños de 5 años, Ayacucho 2025, antes de la experimentación.

Nombre y Apellido: Ashy Yaretzy Almanza Barrientos

Nº orden: 01

Institución Educativa: Nº 106 Carmen Alto **Sección:** Conejitos

Grupo de Estudio: Experimentación (X)

Control ()

Lugar y fecha: Carmen alto, 01 de abril del 2025

Instrucciones:

- Escucha con atención cada pregunta.
- Toma tu tiempo para responder las preguntas.
- Si algo no entiendes, mírame y pregunta
- No existe respuesta buena ni mala.

Valoración: (1) En Inicio, (2) En proceso, (3) Logro Esperado, (4) Logro Destacado

Dimensión 1. Matemática					
Indicador 1. Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características Perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.					
Nº	Ítems	1	2	3	4
01	¿Qué objetos tendrán la misma forma?		X		
02	¿Qué objetos tienen el mismo tamaño?	X	.		
03	¿Cuál de estos objetos tiene un color diferente?	X			
04	¿De qué manera podemos agrupar los objetos?	X			
05	¿Puedes poner juntos los objetos que tienen el mismo color, tamaño y forma?	X			
06	¿Qué objeto no pertenece a este grupo? ¿Por qué?			X	
Indicador 2. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.					
07	¿Qué construiste con pocos bloques?		X		
08	¿Qué construiste con muchos bloques?			X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



09	¿Cuántos bloques utilizaste para construir?			X	
10	¿Cuál de los objetos pesa más y pesa menos?	X			
11	¿Cómo podríamos diferenciar los pesos de estos objetos?	X			
12	¿Cuándo construiste algo la última vez?	X			
13	¿Alguna vez construiste una edificación?, ¿cuándo?	X			
14	¿Qué te gustaría construir el día de mañana?	X			

Indicador 3. Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

15	¿Cuántos objetos estamos observando?			X	
16	¿Cuántos objetos hay en este grupo?			X	
17	¿Cuántos objetos no son iguales?, ¿Por qué?			X	

Dimensión 2. Comunicación

Indicador 4. Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.

18	¿Cómo te sentiste al jugar con el juego?			X	
19	¿Apoyas a tus compañeros cuando tienen dificultades? ¿Por qué?		X		
20	¿Qué personajes observamos en el juego?		X		
21	¿Te gustaría conocer un poco más de los personajes del juego? ¿Por qué?	X			
22	¿Alguna vez has jugado este juego?		X		
23	¿Tuviste alguna dificultad al momento de jugar con el juego?		X		

Indicador 5. Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



24	¿Les gustaría crear un cuento con los personajes del juego?, ¿Cómo?		X		
25	¿De qué tratará nuestro cuento?		X		
26	¿Quiénes serán los personajes de nuestro cuento?		X		
27	¿Cómo son nuestros personajes del juego?		X		
28	¿Dónde viven y de qué se alimentan los personajes?		X		
Indicador 6. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.					
29	¿Qué personaje no te gustó del juego?, ¿Por qué?		X		
30	¿Qué personaje te gustó más del juego?, ¿Por qué?		X		
31	¿Qué personaje te gustaría ser del juego?, ¿Por qué?			X	
32	¿Te gustaría dibujar a tu personaje favorito?, ¿Por qué?		X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE POST-TEST

Objetivo: El propósito del instrumento es medir el aprendizaje en el área de matemática y comunicación en niños de 5 años, Ayacucho 2025, después de la experimentación.

Nombre y Apellido: Ashy Yaretzy, Aimanza Barrientos **Nº orden:** 1

Institución Educativa: Nº 106 Carmen Alto **Sección:** Conejitos

Grupo de Estudio: Experimentación (X) **Control ()**

Lugar y fecha:

Instrucciones:

- Escucha con atención cada pregunta.
- Toma tu tiempo para responder las preguntas.
- Si algo no entiendes, mírame y pregunta
- No existe respuesta buena ni mala.

Valoración: (1) En Inicio, (2) En proceso, (3) Logro Esperado, (4) Logro Destacado

Dimensión 1. Matemática					
Indicador 1. Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.					
Nº	Ítems	1	2	3	4
01	¿Qué objetos tendrán la misma forma?				X
02	¿Qué objetos tienen el mismo tamaño?				X
03	¿Cuál de estos objetos tiene un color diferente?			X	
04	¿De qué manera podemos agrupar los objetos?			X	
05	¿Puedes poner juntos los objetos que tienen el mismo color, tamaño y forma?		X		
06	¿Qué objeto no pertenece a este grupo? ¿Por qué?		X		
Indicador 2. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.					
07	¿Qué construiste con pocos bloques?			X	
08	¿Qué construiste con muchos bloques?				X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



09	¿Cuántos bloques utilizaste para construir?				X
10	¿Cuál de los objetos pesa más y pesa menos?			X	
11	¿Cómo podríamos diferenciar los pesos de estos objetos?		X		
12	¿Cuándo construiste algo la última vez?		X		
13	¿Alguna vez construiste una edificación?, ¿cuándo?		X		
14	¿Qué te gustaría construir el día de mañana?			X	
Indicador 3. Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.					
15	¿Cuántos objetos estamos observando?				X
16	¿Cuántos objetos hay en este grupo?				X
17	¿Cuántos objetos no son iguales?, ¿Por qué?				X
Dimensión 2. Comunicación					
Indicador 4. Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.					
18	¿Cómo te sentiste al jugar con el juego?				X
19	¿Apoyas a tus compañeros cuando tienen dificultades? ¿Por qué?				X
20	¿Qué personajes observamos en el juego?				X
21	¿Te gustaría conocer un poco más de los personajes del juego? ¿por qué?				X
22	¿Alguna vez has jugado este juego?				X
23	¿Tuviste alguna dificultad al momento de jugar con el juego?				X
Indicador 5. Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.					



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



24	¿Les gustaría crear un cuento con los personajes del juego?, ¿Cómo?				X
25	¿De qué tratará nuestro cuento?				X
26	¿Quiénes serán los personajes de nuestro cuento?				X
27	¿Cómo son nuestros personajes del juego?				X
28	¿Dónde viven y de qué se alimentan los personajes?				X
Indicador 6. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.					
29	¿Qué personaje no te gustó del juego?, ¿Por qué?				X
30	¿Qué personaje te gustó más del juego?, ¿Por qué?				X
31	¿Qué personaje te gustaría ser del juego?, ¿Por qué?				X
32	¿Te gustaría dibujar a tu personaje favorito?, ¿Por qué?				X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE PRE-TEST

Objetivo: El propósito del instrumento es medir el aprendizaje en el área de matemática y comunicación en niños de 5 años, Ayacucho 2025, antes de la experimentación.

Nombre y Apellido: Sherald Joshua Aiana Galindo

Nº orden:

1

Institución Educativa: Nº 106 Carmen Alto **Sección:**

Grupo de Estudio: Experimentación ()

Control (X)

Lugar y fecha: Carmen Alto, 31 de marzo de 2025

Instrucciones:

- Escucha con atención cada pregunta.
- Toma tu tiempo para responder las preguntas.
- Si algo no entiendes, mírame y pregunta
- No existe respuesta buena ni mala.

Valoración: (1) En Inicio, (2) En proceso, (3) Logro Esperado, (4) Logro Destacado

Dimensión 1. Matemática					
Indicador 1. Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.					
Nº	Ítems	1	2	3	4
01	¿Qué objetos tendrán la misma forma?		X		
02	¿Qué objetos tienen el mismo tamaño?	X			
03	¿Cuál de estos objetos tiene un color diferente?		X		
04	¿Dé qué manera podemos agrupar los objetos?	X			
05	¿Puedes poner juntos los objetos que tienen el mismo color, tamaño y forma?		X		
06	¿Qué objeto no pertenece a este grupo? ¿Por qué?	X			
Indicador 2. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.					
07	¿Qué construiste con pocos bloques?	X			
08	¿Qué construiste con muchos bloques?			X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



09	¿Cuántos bloques utilizaste para construir?	X			
10	¿Cuál de los objetos pesa más y pesa menos?		X		
11	¿Cómo podríamos diferenciar los pesos de estos objetos?	X			
12	¿Cuándo construiste algo la última vez?		X		
13	¿Alguna vez construiste una edificación?, ¿cuándo?			X	
14	¿Qué te gustaría construir el día de mañana?		X		

Indicador 3. Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

15	¿Cuántos objetos estamos observando?	X			
16	¿Cuántos objetos hay en este grupo?		X		
17	¿Cuántos objetos no son iguales?, ¿Por qué?			X	

Dimensión 2. Comunicación

Indicador 4. Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.

18	¿Cómo te sentiste al jugar con el juego?			X	
19	¿Apoyas a tus compañeros cuando tienen dificultades? ¿Por qué?		X		
20	¿Qué personajes observamos en el juego?		X		
21	¿Te gustaría conocer un poco más de los personajes del juego? ¿por qué?		X		
22	¿Alguna vez has jugado este juego?			X	
23	¿Tuviste alguna dificultad al momento de jugar con el juego?	X			

Indicador 5. Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



24	¿Les gustaría crear un cuento con los personajes del juego?, ¿Cómo?			X	
25	¿De qué tratará nuestro cuento?		X		
26	¿Quiénes serán los personajes de nuestro cuento?	X			
27	¿Cómo son nuestros personajes del juego?	X			
28	¿Dónde viven y de qué se alimentan los personajes?			X	
Indicador 6. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.					
29	¿Qué personaje no te gustó del juego?, ¿Por qué?		X		
30	¿Qué personaje te gustó más del juego?, ¿Por qué?			X	
31	¿Qué personaje te gustaría ser del juego?, ¿Por qué?			X	
32	¿Te gustaría dibujar a tu personaje favorito?, ¿Por qué?			X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE POST-TEST

Objetivo: El propósito del instrumento es medir el aprendizaje en el área de matemática y comunicación en niños de 5 años, Ayacucho 2025, después de la experimentación.

Nombre y Apellido: Jherald Joshua, Alanya Galindo **N° orden:** 1

Institución Educativa: N° 106 Carmen Alto **Sección:**

Grupo de Estudio: Experimentación () Control (X)

Lugar y fecha:

Instrucciones:

- Escucha con atención cada pregunta.
- Toma tu tiempo para responder las preguntas.
- Si algo no entiendes, mírame y pregunta
- No existe respuesta buena ni mala.

Valoración: (1) En Inicio, (2) En proceso, (3) Logro Esperado, (4) Logro Destacado

Dimensión 1. Matemática					
Indicador 1. Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.					
N°	Ítems	1	2	3	4
01	¿Qué objetos tendrán la misma forma?		X		
02	¿Qué objetos tienen el mismo tamaño?		X		
03	¿Cuál de estos objetos tiene un color diferente?	X			
04	¿De qué manera podemos agrupar los objetos?		X		
05	¿Puedes poner juntos los objetos que tienen el mismo color, tamaño y forma?		X		
06	¿Qué objeto no pertenece a este grupo? ¿Por qué?			X	
Indicador 2. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.					
07	¿Qué construiste con pocos bloques?			X	
08	¿Qué construiste con muchos bloques?			X	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



09	¿Cuántos bloques utilizaste para construir?		X		
10	¿Cuál de los objetos pesa más y pesa menos?			X	
11	¿Cómo podríamos diferenciar los pesos de estos objetos?			X	
12	¿Cuándo construiste algo la última vez?		X		
13	¿Alguna vez construiste una edificación?, ¿cuándo?		X		
14	¿Qué te gustaría construir el día de mañana?			X	

Indicador 3. Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

15	¿Cuántos objetos estamos observando?		X		
16	¿Cuántos objetos hay en este grupo?		X		
17	¿Cuántos objetos no son iguales?, ¿Por qué?		X		

Dimensión 2. Comunicación

Indicador 4. Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.

18	¿Cómo te sentiste al jugar con el juego?				X
19	¿Apoyas a tus compañeros cuando tienen dificultades? ¿Por qué?			X	
20	¿Qué personajes observamos en el juego?			X	
21	¿Te gustaría conocer un poco más de los personajes del juego? ¿por qué?			X	
22	¿Alguna vez has jugado este juego?				X
23	¿Tuviste alguna dificultad al momento de jugar con el juego?				X

Indicador 5. Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



24	¿Les gustaría crear un cuento con los personajes del juego?, ¿Cómo?				X
25	¿De qué tratará nuestro cuento?			X	
26	¿Quiénes serán los personajes de nuestro cuento?				X
27	¿Cómo son nuestros personajes del juego?				X
28	¿Dónde viven y de qué se alimentan los personajes?		X		

Indicador 6. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

29	¿Qué personaje no te gustó del juego?, ¿Por qué?			X	
30	¿Qué personaje te gustó más del juego?, ¿Por qué?			X	
31	¿Qué personaje te gustaría ser del juego?, ¿Por qué?		X		
32	¿Te gustaría dibujar a tu personaje favorito?, ¿Por qué?		X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Institución Educativa: N° 106 del distrito de Carmen Alto

Unidad de análisis motivo de observación: Estudiantes del nivel inicial de la edad de 5 años, sección "Conejitos"

Variable de estudio: Aprendizaje

Valoración: (1) En inicio, (2) En proceso, (3) Logro previsto, (4) Logro destacado

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS						TOTAL
		Compara los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño	Agrupar los objetos de acuerdo a sus características como color, forma, o tamaño dejando un elemento suelto	Utiliza expresiones de cantidad como: "mucho", "poco" o "ninguno", "más que" "menos que" en las situaciones cotidianas	Utiliza expresiones de peso como: "pesa más" y "pesa menos."	Utiliza los términos relacionados con el tiempo como, "ayer," hoy y mañana en las situaciones cotidianas	Reconoce y cuenta los objetos hasta el número 10 en las situaciones cotidianas	
01	ALMANZA BARRIENTOS, Ashy Yaretzy	3	2	1	2	2	3	
02	APAICO SULCA, Danna Alessia	3	4	4	3	2	3	
03	ARONES FLORES, Iyan Yhandre	3	4	4	4	3	3	
04	CALLE HUARANCCA, Joceth Maximo	4	4	3	4	4	4	
05	CHAUPIN FLORES, Abril Valentina	4	4	3	4	4	4	
06	CISNEROS FALCONI, Massiel Sofia	3	3	3	4	4	4	
07	CUAREZ HUARANCCA, Pool Alejandro	4	3	4	4	4	4	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



08	CUBA CHANCOS, Karole Alvaro Felix	4	4	3	4	3	4	
09	FERNANDEZ QUISPE, Thiago Adriano	3	2	2	4	3	4	
10	GALINDO FERNANDEZ, Ivana Quetsally	3	2	2	3	2	2	
11	GOMEZ LUJAN, Aron Samuel	4	4	3	4	3	4	
12	HUAMANI CABEZAS, Ian Gael	4	4	4	3	3	4	
13	MAMANI ESCALERA, Camila Aitana	4	4	3	4	3	3	
14	PAUCA ESCALANTE, Elif Fernanda	3	3	3	3	3	4	
15	PICASSO CANALES, Jhon Xavier	2	2	2	3	2	3	
16	TACURI PISCO, Dayra Sayuri Nieves	2	3	2	3	2	1	
17	TOLEDO CUSICHE, Daniels Rayan	3	2	3	4	2	4	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

Institución Educativa: N° 106 del distrito de Carmen Alto

Unidad de análisis motivo de observación: Estudiantes del nivel inicial de la edad de 5 años, sección “Conejitos”

Variable de estudio: Aprendizaje

Valoración: (1) En inicio, (2) En proceso, (3) Logro previsto, (4) Logro destacado

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS						TOTAL
		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás	Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.	Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer.	Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado	Respeto las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesa de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.	Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.	
01	ALMANZA BARRIENTOS, Ashy	2	1	2	4	2	3	4
02	APAICO SULCA, Danna Alessia	4	2	3	3	3	3	4
03	ARONES FLORES, Iyan Yhandre	3	3	4	4	4	3	4
04	CALLE HUARANCCA, Joceth	4	4	3	3	3	4	4
05	CHAUPIN FLORES, Abril	4	3	3	4	4	4	4



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
 FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



06	CISNEROS FALCONI, Massiel	4	4	2	3	3	3	4	
07	CUAREZ HUARANCCA, Pool	4	4	4	4	4	4	4	
08	CUBA CHANCOS, Karole Alvaro	4	3	3	3	3	4	4	
09	FERNANDEZ QUISPE, Thiago	3	3	3	3	3	3	4	
10	GALINDO FERNANDEZ, Ivana	2	2	1	2	3	3	3	
11	GOMEZ LUJAN, Aron Samuel	4	3	4	3	3	3	4	
12	HUAMANI CABEZAS, Ian Gael	3	3	4	3	3	3	4	
13	MAMANI ESCALERA, Camila	4	4	2	3	2	3	4	
14	PAUCA ESCALANTE, Elif	2	2	2	3	3	3	2	
15	PICASSO CANALES, Jhon Xavier	2	2	3	2	3	2	3	
16	TACURI PISCO, Dayra Sayuri	3	1	1	1	4	2	3	
17	TOLEDO CUSICHE, Daniels	4	2	4	4	3	4	4	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

Institución Educativa: N° 106 del distrito de Carmen Alto

Unidad de análisis motivo de observación: Estudiantes del nivel inicial de la edad de 5 años, sección "Leoncitos"

Variable de estudio: Aprendizaje

Valoración: (1) En inicio, (2) En proceso, (3) Logro previsto, (4) Logro destacado

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS						TOTAL
		Compara los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño.	Agrupar los objetos de acuerdo a sus características como color, forma, o tamaño dejando un elemento suelto	Utiliza expresiones de cantidad como "mucho", "poco" o "ninguno", "más que" "menos que" en las situaciones cotidianas	Utiliza expresiones de peso como: "pesa más" y "pesa menos"	Utiliza los terminos relacionados con el tiempo como, "ayer," hoy y mañana en las situaciones cotidianas	Reconoce y cuenta los objetos hasta el numero 10 en las situaciones cotidianas	
01	ALANYA GALINDO, Jherald Joshua	2	3	4	2	3	2	
02	AQUINO GONZALES, Alizzé Aitana	3	4	4	3	3	4	
03	ARANA MERE, Valeria Stefany	2	3	4	2	2	3	
04	BELLIDO CISNEROS, Daniela Guadalupe	4	2	4	2	3	3	
05	CORDOVA HERRERA, Thiago Alexander	3	4	4	3	3	4	
06	GUILLEN JAIME, Sebastian Ghael	1	1	1	2	1	1	
07	HUAMANI ARONES, Zamir Jack	3	2	3	2	3	2	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



08	LARA ALBITES, Jhasury Samara	3	3	3	3	3	4	
09	LINARES LECHE, Luciana Naomi	2	3	4	2	4	3	
10	LOPE ALANYA, Gael Griezman	3	2	3	2	3	4	
11	LLOCCLA MENDOZA, Edrick Danyyel	2	2	4	2	2	1	
12	MORALES QUISPE, Luana Yaretzi	3	3	4	2	3	3	
13	NUÑEZ ESPINOZA, Abdias Oliver	2	3	4	3	3	3	
14	PALOMINO MALLQUI, Joshua Fran Noé	2	2	3	2	3	2	
15	PICON FERNANDEZ, Maia Abril	3	3	4	2	3	4	
16	RAMOS HUAMANCUSI, Jhosua Emanuel	3	4	4	2	3	4	
17	VASQUEZ DAMIAN, Benjamin Alexandro	3	3	4	2	3	4	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN

Institución Educativa: N° 106 del distrito de Carmen Alto

Unidad de análisis motivo de observación: Estudiantes del nivel inicial de la edad de 5 años, sección "Leoncitos"

Variable de estudio: Aprendizaje

Valoración: (1) En inicio, (2) En proceso, (3) Logro previsto, (4) Logro destacado

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS							TOTAL
		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás.	Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.	Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer	Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado	Respeto las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesó de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.	Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.	Explica con palabras sencillas los hechos o situaciones en la que se desenvuelve a partir de su experiencia.	
01	ALANYA GALINDO, Jherald Joshua	2	3	4	2	3	1	2	
02	AQUINO GONZALES, Alizzé Aitana	4	3	2	3	4	1	4	
03	ARANA MERE, Valeria Stefany	2	2	1	3	3	1	3	
04	BELLIDO CISNEROS, Daniela	2	2	1	2	1	1	3	
05	CORDOVA HERRERA, Thiago	3	4	3	2	4	3	4	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



06	GUILLEN JAIME, Sebastian Ghael	3	1	2	2	1	1	1	
07	HUAMANI ARONES, Zamir Jack	3	2	3	3	3	2	2	
08	LARA ALBITES, Jhasury Samara	2	4	2	3	4	3	3	
09	LINARES LECHE, Luciana Naomi	4	1	1	3	2	1	3	
10	LOPE ALANYA, Gael Griezman	4	3	4	3	3	3	3	
11	LLOCCLA MENDOZA, Edrick	4	3	1	1	1	1	3	
12	MORALES QUISPE, Luana Yaretzi	4	2	3	3	4	1	3	
13	NUÑEZ ESPINOZA, Abdias Oliver	3	2	1	3	4	1	1	
14	PALOMINO MALLQUI, Joshua Fran	2	1	2	3	4	1	3	
15	PICON FERNANDEZ, Maia Abril	3	3	4	3	4	3	4	
16	RAMOS HUAMANCUSI, Jhosua	4	3	2	3	4	3	4	
17	VASQUEZ DAMIAN, Benjamin	4	3	2	3	2	3	4	

Encuesta realizada a la docente del grupo experimental de la sección “conejitos” de la edad de 5 años



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



ENCUESTA

Recomendaciones: Estimada docente, la encuesta es estrictamente confidencial, tiene como finalidad recolectar datos sobre la influencia de los videojuegos en el aprendizaje en el área de matemática y comunicación en niños de 5 años. Por favor responda con toda sinceridad, puesto que su respuesta contribuirá al trabajo de investigación que se viene realizando.

Favor de marcar con un “X” la respuesta que corresponda y escriba su respuesta:

Segunda Variable: Aprendizaje

Dimensión 1: Matemática

Indicador 1: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar, agrupar, y dejar un elemento suelto.

<p>1. ¿Considera que los videojuegos pueden contribuir a que los niños desarrollen una mayor capacidad de observación al comparar, agrupar y distinguir elementos individuales?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>2. ¿Considera que la implementación de videojuegos en el aula puede contribuir al desarrollo de las habilidades espaciales en los niños?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>3. ¿Cree que el uso de videojuegos en el aula puede facilitar que los niños aprendan a agrupar objetos según características perceptuales?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>
--	--	--

Indicador 2: Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.

<p>4. ¿Cree que la utilización de videojuegos en el aula estimula a los niños a desarrollar habilidades en la comprensión de conceptos como cantidad, peso y tiempo?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>5. ¿ha notado que los estudiantes utilizan expresiones como 'muchos', 'pocos', 'más que' o 'ayer' en situaciones cotidianas relacionadas con los juegos?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>6. ¿Considera que el uso de videojuegos puede facilitar el aprendizaje de conceptos matemáticos relacionados con la identificación de formas de objetos?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>
---	--	--

Indicador 3: Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



<p>7. ¿Cree que la utilización de videojuegos ha contribuido a la mejora en el conteo de números en niños que tenían dificultades en este desempeño?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>8. ¿Considera que el contenido de los videojuegos puede facilitar el aprendizaje y reconocimiento de los números en los niños?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>9. ¿Consideraría implementar videojuegos en el área de Matemáticas para mejorar el desempeño de los niños en el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>
---	--	--

Dimensión 1: Comunicación

Indicador 1: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.

<p>10. ¿Ha observado que, al jugar, los niños utilizan palabras comunes y expresiones no verbales como sonrisas, gestos o cambios en el tono de voz para comunicar sus ideas y emociones?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>11. ¿Considera que los videojuegos pueden servir como un medio para que los niños expresen sus emociones?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>12. ¿Cree que los videojuegos pueden ser un recurso eficaz para que los niños expresen sus intereses?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>
--	---	---



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Indicador 2: Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información

<p>13. ¿Considera que los videojuegos pueden contribuir a enriquecer el lenguaje de los niños?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>14. ¿Los videojuegos pueden ser una estrategia efectiva para incentivar el diálogo entre los niños?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>15. ¿Considera que los videojuegos pueden aumentar el interés de los niños en ciertos temas o materias?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>
---	---	---

Indicador 3: Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

<p>16. ¿Cree que los niños son capaces de expresar sus gustos y disgustos sobre los personajes del videojuego?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>17. ¿Cree que los videojuegos favorecen el diálogo entre los niños sobre personajes y hechos que les interesan?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>	<p>18. ¿Cree que los videojuegos pueden ser una estrategia eficaz para motivar a los niños a compartir y expresar sus experiencias y emociones sobre situaciones de su vida cotidiana?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No () Tal vez ()</p>
---	---	---

Encuesta realizada a la docente del grupo control de la sección "leoncitos" de la edad de 5 años



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



ENCUESTA

Recomendaciones: Estimada docente, la encuesta es estrictamente confidencial, tiene como finalidad recolectar datos sobre la influencia de los videojuegos en el aprendizaje en el área de matemática y comunicación en niños de 5 años. Por favor responda con toda sinceridad, puesto que su respuesta contribuirá al trabajo de investigación que se viene realizando.

Favor de marcar con un "X" la respuesta que corresponda y escriba su respuesta.

Segunda Variable: Aprendizaje

Dimensión 1: Matemática

Indicador 1: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar, agrupar, y dejar un elemento suelto.

<p>1. ¿Considera que los videojuegos pueden contribuir a que los niños desarrollen una mayor capacidad de observación al comparar, agrupar y distinguir elementos individuales?</p> <p>Si (X) No () Tal vez ()</p>	<p>2. ¿Considera que la implementación de videojuegos en el aula puede contribuir al desarrollo de las habilidades espaciales en los niños?</p> <p>Si (X) No () Tal vez ()</p>	<p>3. ¿Cree que el uso de videojuegos en el aula puede facilitar que los niños aprendan a agrupar objetos según características perceptuales?</p> <p>Si (X) No () Tal vez ()</p>
--	--	--

Indicador 2: Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –"muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana"–, en situaciones cotidianas.

<p>4. ¿Cree que la utilización de videojuegos en el aula estimula a los niños a desarrollar habilidades en la comprensión de conceptos como cantidad, peso y tiempo?</p> <p>Si (X) No () Tal vez ()</p>	<p>5. ¿ha notado que los estudiantes utilizan expresiones como 'muchos', 'pocos', 'más que' o 'ayer' en situaciones cotidianas relacionadas con los juegos?</p> <p>Si (X) No () Tal vez ()</p>	<p>6. ¿Considera que el uso de videojuegos puede facilitar el aprendizaje de conceptos matemáticos relacionados con la identificación de formas de objetos?</p> <p>Si (X) No () Tal vez ()</p>
---	--	--

Indicador 3: Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



<p>7. ¿Cree que la utilización de videojuegos ha contribuido a la mejora en el conteo de números en niños que tenían dificultades en este desempeño?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Tal vez <input type="checkbox"/></p>	<p>8. ¿Considera que el contenido de los videojuegos puede facilitar el aprendizaje y reconocimiento de los números en los niños?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Tal vez <input type="checkbox"/></p>	<p>9. ¿Consideraría implementar videojuegos en el área de Matemáticas para mejorar el desempeño de los niños en el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Tal vez <input type="checkbox"/></p>
---	--	--

Dimensión 1: Comunicación

Indicador 1: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.

<p>10. ¿Ha observado que, al jugar, los niños utilizan palabras comunes y expresiones no verbales como sonrisas, gestos o cambios en el tono de voz para comunicar sus ideas y emociones?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Tal vez <input type="checkbox"/></p>	<p>11. ¿Considera que los videojuegos pueden servir como un medio para que los niños expresen sus emociones?</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Tal vez <input type="checkbox"/></p>	<p>12. ¿Cree que los videojuegos pueden ser un recurso eficaz para que los niños expresen sus intereses?</p> <p>Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Tal vez <input checked="" type="checkbox"/></p>
--	---	---



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Indicador 2: Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información

<p>13. ¿Considera que los videojuegos pueden contribuir a enriquecer el lenguaje de los niños?</p> <p>Si () No () Tal vez (x)</p>	<p>14. ¿Los videojuegos pueden ser una estrategia efectiva para incentivar el diálogo entre los niños?</p> <p>Si (x) No () Tal vez ()</p>	<p>15. ¿Considera que los videojuegos pueden aumentar el interés de los niños en ciertos temas o materias?</p> <p>Si (x) No () Tal vez ()</p>
---	---	---

Indicador 3: Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.

<p>16. ¿Cree que los niños son capaces de expresar sus gustos y disgustos sobre los personajes del videojuego?</p> <p>Si (x) No () Tal vez ()</p>	<p>17. ¿Cree que los videojuegos favorecen el diálogo entre los niños sobre personajes y hechos que les interesan?</p> <p>Si (x) No () Tal vez ()</p>	<p>18. ¿Cree que los videojuegos pueden ser una estrategia eficaz para motivar a los niños a compartir y expresar sus experiencias y emociones sobre situaciones de su vida cotidiana?</p> <p>Si (x) No () Tal vez ()</p>
---	---	---

Anexo G. Juicio de Expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Ficha de opinión de experto/Juez

1. Datos generales

1.1. Datos del experto y/o juez

Nombres y apellidos	Juan Fernando Garzón Álvarez
Profesión	Ingeniero Electrónico
Grado académico más alto	Doctor en Ciencias de la Computación
Celular	300 226 7794

1.2. Datos del investigador

Nombre del investigador	-Carla Huamán Pérez -Mayli Bianca Candiotti Pariona
Título de la investigación	Videjuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
Diseño de investigación	Cuasiexperimental
Nombre del instrumento	Pre test y post test, lista de cotejo y cuestionario
Propósito de la ficha	Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo con la dimensión e indicador de las variables de estudio en cada uno de los instrumentos de recolección de datos
Fecha	

2. Criterio de validación

Indicación. Estimado magister, usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre forma y contenido del instrumento. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas para recolectar datos sobre la Videjuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024.

Le agradecemos infinitamente que marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios de evaluación de preguntas:

Indicadores	Criterios	Apreciación		Sugerencia
		Si	No	
1. Claridad	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?	X		
2. Coherencia	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?	X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



3. Objetividad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	X		
4. Actualización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	X		
5. Organización	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X		
6. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X		
7. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	X		
8. Consistencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	X		
10. Pertinencia	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?	X		

Opinión de aplicabilidad

Solo tengo tres pequeñas observaciones con respecto a la FICHA DE PRE-TEST Y POS-TEST:

- Cuando se definen los ítems de valoración, el primer ítem (1), tiene espacios innecesarios.
- En la pregunta 7, se introdujo (supongo que por error) un número "3".
- La segunda parte de la pregunta 20 debería comenzar con mayúscula.

Firma



Ficha de opinión de experto/Juez

1. Datos generales

1.1. Datos del experto y/o juez

Nombres y apellidos	Mónica María Córdoba Castrillón
Profesión	Administradora de empresas y docente investigadora
Grado académico más alto	Magíster en administración de organizaciones
Celular	977 948 824

1.2. Datos del investigador

Nombre del investigador	-Carla Huamán Pérez -Mayli Bianca Candiotti Pariona
Título de la investigación	Videojuegos en el aprendizaje en área de comunicación y matemática con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
Diseño de investigación	Cuasiexperimental
Nombre del instrumento	Pre test y Post test, lista de cotejo y cuestionario
Propósito de la ficha	Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo con la dimensión e indicador de las variables de estudio en cada uno de los instrumentos de recolección de datos
Fecha	15/09/2024

2. Criterio de validación

Indicación. Estimada Magister, usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre forma y contenido del instrumento. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas para recolectar datos sobre la Videojuegos en el aprendizaje en área de comunicación y matemática con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024.

Le agradecemos infinitamente que marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios de evaluación de preguntas:

Indicadores	Criterios	Apreciación		Sugerencia
		Si	No	
1. Claridad	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?	X		
2. Coherencia	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?	X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



3. Objetividad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	X		
4. Actualización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	X		
5. Organización	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	X		validar con los niños en la FICHA DE PRE-TEST Y POS-TEST , la apariencia del video juego, los niños de la edad planteada, son visuales y si de entrada no les gusta la apariencia (colores, imágenes, entorno del video juego) todo el ejercicio pierde su intencionalidad, puede caerse su aplicación
6. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	X		
7. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	X		
8. Consistencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	X		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



3. Objetividad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	x		
4. Actualización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	x		
5. Organización	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	x		
6. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	x		
7. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	x		
8. Consistencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	x		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	x		
10. Pertinencia	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?	x		

Opinión de aplicabilidad. El instrumento es aplicable.

Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL
SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Dr. ERIK ARTHUR GUTIERREZ GARCIA
DOCENTE



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Ficha de opinión de experto/Juez

1. Datos generales

1.1. Datos del experto y/o juez

Nombres y apellidos	Julissa Anaya Espinoza
Profesión	Licenciada en Educación Inicial Folklore y Cultura Popular
Grado académico más alto	Magister en Intervención Educativa y Psicología
Celular	975010932

1.2. Datos del investigador

Nombre del investigador	-Carla Huamán Pérez -Mayli Bianca Candiotti Pariona
Título de la investigación	Videojuegos en el aprendizaje en área de comunicación y matemática con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024
Diseño de investigación	Cuasiexperimental
Nombre del instrumento	Prestes y post test, lista de cotejo y cuestionario
Propósito de la ficha	Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo con la dimensión e indicador de las variables de estudio en cada uno de los instrumentos de recolección de datos
Fecha	

2. Criterio de validación

Indicación. Estimada Magister, usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre forma y contenido del instrumento. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas para recolectar datos sobre la Influencia de los videojuegos en el aprendizaje de los niños de 5 años, en estudiantes de Educación inicial de la Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024.

Le agradecemos infinitamente que marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias en relación con los ítems propuestos. Emplee los siguientes criterios de evaluación de preguntas:

Indicadores	Criterios	Apreciación		Sugerencia
		Si	No	
1. Claridad	¿Está formulado con lenguaje claro, apropiado y sencillo?	x		
2. Coherencia	¿Las preguntas realmente recogen datos de las variables y los indicadores?	x		




UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



3. Objetividad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?	x		
4. Actualización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra, etc.) del instrumento es apropiada?	x		
5. Organización	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?	x		
6. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?	x		
7. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?	x		
8. Consistencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?	x		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?	x		
10. Pertinencia	¿El tipo de instrumento es pertinente para recoger datos de las variables de estudio?	x		

Opinión de aplicabilidad

El instrumento es aplicable, con buena claridad, coherencia y pertinencia.

Firma	
-------	---

Anexo H. Prueba Piloto

N°	Apellidos y Nombres	Indicador 1						Indicador 2								Indicador 3		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17
1	BRAVO ALARCON, Ariana Isabel	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2
2	CANCHO LEON, Gael Dylan Manuel	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3
3	CARBAJAL SILUPU, Jeff Sebastián	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4
4	CONTRERAS CHICLLA, Alessandra Valeria	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4
5	CONDORI ROJAS, Leo Adriano	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4
6	CRISOSTOMO MENDEZ, Khalessy Damaris	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
7	CURI AGUILAR, Chris Gardenia	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3
8	CURI HUARCAYA, Thiago Rodrigo	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
9	GALINDO MELGAR, Rihanna Valery Janett	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4
10	HUACRE BALER, Helena Daenerys	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
11	INFANTE BARRIENTOS, Mara Yanlú	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3
12	MARTINEZ RAMOS, Diego Fabrizzio	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
13	MENDOZA BUENDIA, Josue Ishan	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
14	MENDOZA MITMA, Zammir Aymar	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3
15	NAVARRO CARHUAS, Luz Allison Xiomara	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4

16	ORELLANA MORALES, Piero German	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2
17	PADILLA GALINDO, Anthonella Leyla	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
18	QUISPE GUTIERREZ, Maryan Alessia	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2
19	QUISPE PRETELL, Rodrigo	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4
20	SULCA GOMEZ, Gabriel Ignacio	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
21	TELLO CASTRO, Izan Dante	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3
22	YUPANQUI HURTADO, Kattaleia Sofia	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4

Indicador 4						Indicador 5					Indicador 6			
P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32
2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1
3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	3
4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4
4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	3
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4
4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4
3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4

3	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3
3	3	4	3	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	3
4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3
3	3	4	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3
4	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	3
2	3	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1
4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
3	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2	3	3
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3

Anexo I. Base de Datos de la variable dependiente

Grupo experimental en pre test

N°	Datos personales				I. Matemática																
					Indicador 1:						Indicador 2:								Indicador 3:		
					¿Qué objetos tendrán la misma forma?	¿Qué objetos tienen el mismo tamaño?	¿Cuál de estos objetos tiene un color diferente?	¿Dé qué manera podemos agrupar los objetos?	¿Puedes poner juntos los objetos que tienen el mismo color,	¿Qué objeto no pertenece a este grupo? ¿Por qué?	¿Qué construiste con pocos bloques?	¿Qué construiste con muchos bloques?	¿Cuántos bloques utilizaste para construir?	¿Cuál de los objetos pesa más y pesa menos?	¿Cómo podríamos diferenciar los pesos de estos objetos?	¿Cuándo construiste algo la última vez?	¿Alguna vez construiste una edificación?, ¿cuándo?	¿Qué te gustaría construir el día de mañana?	¿Cuántos objetos estamos observando?	¿Cuántos objetos hay en este grupo?	¿Cuántos objetos no son iguales?, ¿Por qué?
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17					
Apellidos y Nombres	Sexo	Grado	Sección	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	ALMANZA BARRIENTOS, Ashy Yaretzy	F	5 años	Conejitos	2	1	1	1	1	3	2	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3
2	APAICO SULCA, Danna Alessia	F	5 años	Conejitos	1	1	3	1	1	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2
3	ARONES FLORES, Iyan Yhandre	M	5 años	Conejitos	1	3	2	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	1	3	3	2
4	CALLE HUARANCCA, Joceth Maximo	M	5 años	Conejitos	1	3	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	CHAUPIN FLORES, Abril Valentina	F	5 años	Conejitos	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	CISNEROS FALCONI, Massiel Sofia	F	5 años	Conejitos	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3

7	CUAREZ HUARANCCA, Pool Alejandro	M	5 años	Conejitos	3	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	3	3	2
8	CUBA CHANCOS, Karole Alvaro Felix	M	5 años	Conejitos	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2
9	FERNANDEZ QUISPE, Thiago Adriano	M	5 años	Conejitos	1	2	1	2	1	3	3	3	2	1	1	1	1	2	2	3	3
10	GALINDO FERNANDEZ, Ivana Quetsally	F	5 años	Conejitos	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
11	GOMEZ LUJAN, Aron Samuel	M	5 años	Conejitos	3	3	3	3	2	3	3	3	4	1	1	3	2	3	3	3	3
12	HUAMANI CABEZAS, Ian Gael	M	5 años	Conejitos	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
13	MAMANI ESCALERA, Camila Aitana Jaretzi	F	5 años	Conejitos	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
14	PAUCA ESCALANTE, Elif Fernanda	F	5 años	Conejitos	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
15	PICASSO CANALES, Jhon Xavier	M	5 años	Conejitos	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
16	TACURI PISCO, Dayra Sayuri Nieves	F	5 años	Conejitos	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	2	1	1	1	1
17	TOLEDO CUSICHE, Daniels Rayan	M	5 años	Conejitos	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3

7	CUAREZ HUARANCCA, Pool Alejandro	M	5 años	Conejitos	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
8	CUBA CHANCOS, Karole Alvaro Felix	M	5 años	Conejitos	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	FERNANDEZ QUISPE, Thiago Adriano	M	5 años	Conejitos	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	4	3
10	GALINDO FERNANDEZ, Ivana Quetsally	F	5 años	Conejitos	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2
11	GOMEZ LUJAN, Aron Samuel	M	5 años	Conejitos	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
12	HUAMANI CABEZAS, Ian Gael	M	5 años	Conejitos	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4
13	MAMANI ESCALERA, Camila Aitana Jaretzi	F	5 años	Conejitos	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
14	PAUCA ESCALANTE, Elif Fernanda	F	5 años	Conejitos	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
15	PICASSO CANALES, Jhon Xavier	M	5 años	Conejitos	4	3	2	2	3	2	4	4	2	4	4	2	2	3	2	2	1
16	TACURI PISCO, Dayra Sayuri Nieves	F	5 años	Conejitos	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
17	TOLEDO CUSICHE, Daniels Rayan	M	5 años	Conejitos	2	2	4	4	2	1	3	3	4	4	3	2	2	3	4	4	2

II. Comunicación														
Indicador 4:						Indicador 5:					Indicador 6:			
¿Cómo te sentiste al jugar con el juego?	¿Apoyas a tus compañeros cuando tienen dificultades? ¿Por qué?	¿Qué personajes observamos en el juego?	¿Te gustaría conocer un poco más de los personajes del juego? ¿por qué?	¿Alguna vez has jugado este juego?	¿Tuviste alguna dificultad al momento de jugar con el juego?	¿Les gustaría crear un cuento con los personajes del juego?, ¿Cómo?	¿De qué tratará nuestro cuento?	¿Quiénes serán los personajes de nuestro cuento?	¿Cómo son nuestros personajes del juego?	¿Dónde viven y de qué se alimentan los personajes?	¿Qué personaje no te gustó del juego?, ¿Por qué?	¿Qué personaje te gustó más del juego?, ¿Por qué?	¿Qué personaje te gustaría ser del juego?, ¿Por qué?	¿Te gustaría dibujar a tu personaje favorito?, ¿Por qué?
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	2	2	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3
3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	1	3	1	4	4	4	2	3	3	3	2	3
1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2
4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4

Grupo control en Pre test

N°	Datos personales				I. Matemática																
					Indicador 1:						Indicador 2:								Indicador 3:		
					¿Qué objetos tendrán la misma forma?	¿Qué objetos tienen el mismo tamaño?	¿Cuál de estos objetos tiene un color diferente?	¿Dé qué manera podemos agrupar los objetos?	¿Puedes poner juntos los objetos que tienen el mismo color, tamaño y	¿Qué objeto no pertenece a este grupo? ¿Por qué?	¿Qué construiste con pocos bloques?	¿Qué construiste con muchos bloques?	¿Cuántos bloques utilizaste para construir?	¿Cuál de los objetos pesa más y pesa menos?	¿Cómo podríamos diferenciar los pesos de estos objetos?	¿Cuándo construiste algo la última vez?	¿Alguna vez construiste una edificación?, ¿cuándo?	¿Qué te gustaría construir el día de mañana?	¿Cuántos objetos estamos observando?	¿Cuántos objetos hay en este grupo?	¿Cuántos objetos no son iguales?, ¿Por qué?
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17					
Apellidos y Nombres	Sexo	Grado	Sección																		
1	ALANYA GALINDO, Jherald Joshua	M	5 años	Leoncitos	2	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1	2	3	2	1	2	3
2	AQUINO GONZALES, Alizzé Aitana	F	5 años	Leoncitos	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3
3	ARANA MERE, Valeria Stefany	F	5 años	Leoncitos	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
4	BELLIDO CISNEROS, Daniela Guadalupe D.	F	5 años	Leoncitos	2	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2
5	CORDOVA HERRERA, Thiago Alexander	M	5 años	Leoncitos	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2
6	GUILLEN JAIME, Sebastian Ghael	M	5 años	Leoncitos	2	1	1	1	3	3	2	2	1	3	2	2	2	3	1	1	1
7	HUAMANI ARONES, Zamir Jack	M	5 años	Leoncitos	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2

8	LARA ALBITES, Jhasury Samara	F	5 años	Leoncitos	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	LINARES LECHE, Luciana Naomi	F	5 años	Leoncitos	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	1
10	LOPE ALANYA, Gael Griezman	M	5 años	Leoncitos	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2
11	LLOCLLA MENDOZA, Edrick Danyyel	M	5 años	Leoncitos	1	2	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	3	2	3	3
12	MORALES QUISPE, Luana Yaretzi	F	5 años	Leoncitos	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	3	2
13	NUÑEZ ESPINOZA, Abdias Oliver	M	5 años	Leoncitos	3	3	3	3	4	4	2	2	3	2	1	1	2	1	3	3	3
14	PALOMINO MALLQUI, Joshua Fran Noé	M	5 años	Leoncitos	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
15	PICON FERNANDEZ, Maia Abril Valentina	F	5 años	Leoncitos	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
16	RAMOS HUAMANCUSI, Jhosua Emanuel	M	5 años	Leoncitos	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	3	3	3
17	VASQUEZ DAMIAN, Benjamin Alexandro	M	5 años	Leoncitos	2	2	1	1	1	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3

II. Comunicación														
Indicador 4:						Indicador 5:					Indicador 6:			
¿Cómo te sentiste al jugar con el juego?	¿Apoyas a tus compañeros cuando tienen dificultades? ¿Por qué?	¿Qué personajes observamos en el juego?	¿Te gustaría conocer un poco más de los personajes del juego? ¿por qué?	¿Alguna vez has jugado este juego?	¿Tuviste alguna dificultad al momento de jugar con el juego?	¿Les gustaría crear un cuento con los personajes del juego?, ¿Cómo?	¿De qué tratará nuestro cuento?	¿Quiénes serán los personajes de nuestro cuento?	¿Cómo son nuestros personajes del juego?	¿Dónde viven y de qué se alimentan los personajes?	¿Qué personaje no te gustó del juego?, ¿Por qué?	¿Qué personaje te gustó más del juego?, ¿Por qué?	¿Qué personaje te gustaría ser del juego?, ¿Por qué?	¿Te gustaría dibujar a tu personaje favorito?, ¿Por qué?
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
3	2	2	2	3	1	3	2	1	1	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	3	2
3	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3
1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	3	1	2	2
3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	1	1	2	1	1	3	2	2	1	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	3	2	2	1	1	2	1
1	1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3
3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3

Grupo control en post test

N°	Datos personales				I. Matemática																
					Indicador 1:						Indicador 2:								Indicador 3:		
					¿Qué objetos tendrán la misma forma?	¿Qué objetos tienen el mismo tamaño?	¿Cuál de estos objetos tiene un color diferente?	¿Dé qué manera podemos agrupar los objetos?	¿Puedes poner juntos los objetos que tienen el mismo color, tamaño y forma?	¿Qué objeto no pertenece a este grupo? ¿Por qué?	¿Qué construiste con pocos bloques?	¿Qué construiste con muchos bloques?	¿Cuántos bloques utilizaste para construir?	¿Cuál de los objetos pesa más y pesa menos?	¿Cómo podríamos diferenciar los pesos de estos objetos?	¿Cuándo construiste algo la última vez?	¿Alguna vez construiste una edificación?, ¿cuándo?	¿Qué te gustaría construir el día de mañana?	¿Cuántos objetos estamos observando?	¿Cuántos objetos hay en este grupo?	¿Cuántos objetos no son iguales?, ¿Por qué?
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Apellidos y Nombres	Sexo	Grado	Sección	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	ALANYA GALINDO, Jherald Joshua	M	5 años	Leoncitos	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2
2	AQUINO GONZALES, Alizzé Aitana	F	5 años	Leoncitos	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4
3	ARANA MERE, Valeria Stefany	F	5 años	Leoncitos	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4
4	BELLIDO CISNEROS, Daniela Guadalupe D.	F	5 años	Leoncitos	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4
5	CORDOVA HERRERA, Thiago Alexander	M	5 años	Leoncitos	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	GUILLEN JAIME, Sebastian Ghael	M	5 años	Leoncitos	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	HUAMANI ARONES, Zamir Jack	M	5 años	Leoncitos	2	3	3	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
8	LARA ALBITES, Jhasury Samara	F	5 años	Leoncitos	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
9	LINARES LECHE, Luciana Naomi	F	5 años	Leoncitos	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4

4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	3	3	2	2
3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2
3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2
4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4

Anexo J. Base de datos de la variable independiente

Lista de cotejo del grupo experimental del área de matemática

N°	Apellidos y nombres	Items					
		Compara los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño.	Agrupar los objetos de acuerdo a sus características como color, forma, o tamaño dejando un elemento suelto.	Utiliza expresiones de cantidad como: "mucho", "poco", "ninguno", "más que", "menos que" en las situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de peso como: "pesa más" y "pesa menos."	Utiliza los términos relacionados con el tiempo como, "ayer," hoy y mañana en las situaciones cotidianas	Reconoce y cuenta los objetos hasta el número 10 en las situaciones cotidianas.
1	ALMANZA BARRIENTOS, Ashy Yaretzy	3	2	1	2	2	3
2	APAICO SULCA, Danna Alessia	3	4	4	3	2	3
3	ARONES FLORES, Iyan Yhandre	3	4	4	4	3	3
4	CALLE HUARANCCA, Joceth Maximo	4	4	3	4	4	4
5	CHAUPIN FLORES, Abril Valentina	4	4	3	4	4	4
6	CISNEROS FALCONI, Massiel Sofia	3	3	3	4	4	4
7	CUAREZ HUARANCCA, Pool Alejandro	4	3	4	4	4	4
8	CUBA CHANCOS, Karole Alvaro Felix	4	4	3	4	3	4
9	FERNANDEZ QUISPE, Thiago Adriano	3	2	2	4	3	4
10	GALINDO FERNANDEZ, Ivana Quetsally	3	2	2	3	2	2
11	GOMEZ LUJAN, Aron Samuel	4	4	3	4	3	4
12	HUAMANI CABEZAS, Ian Gael	4	4	4	3	3	4
13	MAMANI ESCALERA, Camila Aitana Jaretzi	4	4	3	4	3	3
14	PAUCA ESCALANTE, Elif Fernanda	3	3	3	3	3	4

15	PICASSO CANALES, Jhon Xavier	2	2	2	3	2	3
16	TACURI PISCO, Dayra Sayuri Nieves	2	3	2	3	2	1
17	TOLEDO CUSICHE, Daniels Rayan	3	2	3	4	2	4

N°	Apellidos y nombres	Items						
		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás.	Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.	Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer.	Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado.	Respeto las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesó de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.	Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.	Explica con palabras sencillas los hechos o situaciones en la que se desenvuelve a partir de su experiencia.
1	ALMANZA BARRIENTOS, Ashy Yaretzy	2	1	2	4	2	3	4
2	APAICO SULCA, Danna Alessia	4	2	3	3	3	3	4
3	ARONES FLORES, Iyan Yhandre	3	3	4	4	4	3	4
4	CALLE HUARANCCA, Joceth Maximo	4	4	3	3	3	4	4
5	CHAUPIN FLORES, Abril Valentina	4	3	3	4	4	4	4
6	CISNEROS FALCONI, Massiel Sofia	4	4	2	3	3	3	4
7	CUAREZ HUARANCCA, Pool Alejandro	4	4	4	4	4	4	4
8	CUBA CHANCOS, Karole Alvaro Felix	4	3	3	3	3	4	4
9	FERNANDEZ QUISPE, Thiago Adriano	3	3	3	3	3	3	4
10	GALINDO FERNANDEZ, Ivana Quetsally	2	2	1	2	3	3	3
11	GOMEZ LUJAN, Aron Samuel	4	3	4	3	3	3	4
12	HUAMANI CABEZAS, Ian Gael	3	3	4	3	3	3	4

13	MAMANI ESCALERA, Camila Aitana Jaretzi	4	4	2	3	2	3	4
14	PAUCA ESCALANTE, Elif Fernanda	2	2	2	3	3	3	2
15	PICASSO CANALES, Jhon Xavier	2	2	3	2	3	2	3
16	TACURI PISCO, Dayra Sayuri Nieves	3	1	1	1	4	2	3
17	TOLEDO CUSICHE, Daniels Rayan	4	2	4	4	3	4	4

Lista de cotejo del grupo experimental en el área de comunicación

Lista de cotejo del grupo control del área de matemática

N°	Apellidos y nombres	Items					
		Compara los objetos de acuerdo a sus características como color, formas o tamaño.	Agrupar los objetos de acuerdo a sus características como color, forma, o tamaño dejando un elemento suelto.	Utiliza expresiones de cantidad como: "mucho", "poco" o "ninguno", "más que" "menos que" en las situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de peso como: "pasa más" y "pasa menos."	Utiliza los términos relacionados con el tiempo como, "ayer," hoy y mañana en las situaciones cotidianas	Reconoce y cuenta los objetos hasta el número 10 en las situaciones cotidianas.
1	ALANYA GALINDO, Jherald Joshua	2	3	4	2	3	2
2	AQUINO GONZALES, Alizzé Aitana	3	4	4	3	3	4
3	ARANA MERE, Valeria Stefany	2	3	4	2	2	3
4	BELLIDO CISNEROS, Daniela Guadalupe D.	4	2	4	2	3	3
5	CORDOVA HERRERA, Thiago Alexander	3	4	4	3	3	4
6	GUILLEN JAIME, Sebastian Ghael	1	1	1	2	1	1
7	HUAMANI ARONES, Zamir Jack	3	2	3	2	3	2
8	LARA ALBITES, Jhasury Samara	3	3	3	3	3	4
9	LINARES LECHE, Luciana Naomi	2	3	4	2	4	3
10	LOPE ALANYA, Gael Griezman	3	2	3	2	3	4
11	LLOCCLA MENDOZA, Edrick Danyyel	2	2	4	2	2	1
12	MORALES QUISPE, Luana Yaretzi	3	3	4	2	3	3
13	NUÑEZ ESPINOZA, Abdías Oliver	2	3	4	3	3	3
14	PALOMINO MALLQUI, Joshua Fran Noé	2	2	3	2	3	2
15	PICON FERNANDEZ, Maia Abril Valentina	3	3	4	2	3	4
16	RAMOS HUAMANCUSI, Jhosua Emanuel	3	4	4	2	3	4
17	VASQUEZ DAMIAN, Benjamin Alexandro	3	3	4	2	3	4

Lista de cotejo del grupo control del área de comunicación

N°	Apellidos y nombres	Items						
		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y cuenta sus experiencias al interactuar con los demás.	Utiliza palabras de uso frecuente acompañado de gestos, movimientos corporales, sonrisa, señas, miradas y diferentes tonos de voz.	Participa activamente al comentar sus ideas para informar, pedir, convencer y agradecer.	Participa en conversaciones, diálogos, escucha cuentos y otros relatos en el tema tratado.	Respeto las opiniones o intereses de sus demás compañeros al comentar lo que le interesó de la actividad, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber.	Participa al mencionar lo que gusta o disgusta de los personajes a partir de su experiencia.	Explica con palabras sencillas los hechos o situaciones en la que se desenvuelve a partir de su experiencia.
1	ALANYA GALINDO, Jherald Joshua	2	3	4	2	3	1	2
2	AQUINO GONZALES, Alizzé Aitana	4	3	2	3	4	1	4
3	ARANA MERE, Valeria Stefany	2	2	1	3	3	1	3
4	BELLIDO CISNEROS, Daniela Guadalupe D.	2	2	1	2	1	1	3
5	CORDOVA HERRERA, Thiago Alexander	3	4	3	2	4	3	4
6	GUILLEN JAIME, Sebastian Ghael	3	1	2	2	1	1	1
7	HUAMANI ARONES, Zamir Jack	3	2	3	3	3	2	2
8	LARA ALBITES, Jhasury Samara	2	4	2	3	4	3	3
9	LINARES LECHE, Luciana Naomi	4	1	1	3	2	1	3
10	LOPE ALANYA, Gael Griezman	4	3	4	3	3	3	3
11	LLOCCLA MENDOZA, Edrick Danyyel	4	3	1	1	1	1	3
12	MORALES QUISPE, Luana Yaretzi	4	2	3	3	4	1	3
13	NUÑEZ ESPINOZA, Abdias Oliver	3	2	1	3	4	1	1
14	PALOMINO MALLQUI, Joshua Fran Noé	2	1	2	3	4	1	3
15	PICON FERNANDEZ, Maia Abril Valentina	3	3	4	3	4	3	4
16	RAMOS HUAMANCUSI, Jhosua Emanuel	4	3	2	3	4	3	4
17	VASQUEZ DAMIAN, Benjamin Alexandro	4	3	2	3	2	3	4

Anexo K. Procesamiento de datos con el programa SPSS

Datos cuasi experimental.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 103 de 103 variables

ID	Grupo	M1pre1	M1pre2	M1pre3	M1pre4	M1pre5	M1pre6	M2pre1	M2pre2	M2pre3	M2pre4	M2pre5	M2pre6	M2pre7	I
1	1	2	1	1	1	1	3	2	3	3	1	1	1	1	
2	1	1	1	3	1	1	2	3	3	3	3	2	3	2	
3	1	1	3	2	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	
4	1	1	3	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	
5	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
6	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	
7	1	3	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	
8	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
9	1	1	2	1	2	1	3	3	3	2	1	1	1	1	
10	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	
11	1	3	3	3	3	2	3	3	3	4	1	1	3	2	
12	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	
13	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
14	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	
15	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
16	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	2	
17	1	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	
18	2	2	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1	2	3	
19	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	
20	2	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	
21	2	2	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	
22	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
23	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

9:31 02/08/2025

Datos cuasi experimental.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

1 : C2pre5 2 Visible: 103 de 103 variables

	pre7	M2pre8	M3pre1	M3pre2	M3pre3	C1pre1	C1pre2	C1pre3	C1pre4	C1pre5	C1pre6	C2pre1	C2pre2	C2pre3	C2pre4	C2pre5
1	1	1	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
3	1	1	3	3	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2
4	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
6	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
7	1	1	3	3	2	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3
8	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
9	1	2	2	3	3	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1
10	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
11	2	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3
12	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
14	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
16	2	1	1	1	1	3	3	2	2	2	1	1	3	3	1	1
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	1	3	2	1	1	3
19	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
20	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3
21	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1
22	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	3	3	3	4	3
23	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Datos cuasi experimental.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

M2pos4 3 Visible: 103 de 103 variables

	pre4	C2pre5	C3pre1	C3pre2	C3pre3	C3pre4	M1pos1	M1pos2	M1pos3	M1pos4	M1pos5	M1pos6	M2pos1	M2pos2	M2pos3	M2pos4
1	2	2	2	2	3	2	4	4	3	3	2	2	3	4	4	3
2	2	1	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4
3	2	2	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	2	3	3	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
5	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	1	1	1	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3
11	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
13	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4
14	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
15	1	1	1	1	1	1	4	3	2	2	3	2	4	4	2	4
16	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
17	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	1	3	3	4	4
18	1	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3
19	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3
20	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2
21	1	1	2	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
22	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Datos cuasi experimental.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

1 : C2pre_prom 2 Visible: 103 de 103 variables

	i1	C2pos2	C2pos3	C2pos4	C2pos5	C3pos1	C3pos2	C3pos3	C3pos4	M1pre_prom	M2pre_prom	M3pre_prom	C1pre_prom	C2pre_prom
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2
2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	2	2	2
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
6	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2
7	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	3	3	3
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
9	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	1
10	3	3	4	2	2	4	4	4	4	2	2	2	3	3
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
13	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
15	4	4	4	2	3	3	3	2	3	1	1	1	1	1
16	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
17	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
18	4	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
19	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2

Vista de datos Vista de variables

Datos cuasi experimental.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	ID	Numérico	8	0	ID	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	Grupo	Numérico	8	0	Grupo	{1, Experim...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
3	M1pre1	Numérico	8	0	Mat1 pre1	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
4	M1pre2	Numérico	8	0	Mat1 pre2	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
5	M1pre3	Numérico	8	0	Mat1 pre3	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
6	M1pre4	Numérico	8	0	Mat1 pre4	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
7	M1pre5	Numérico	8	0	Mat1 pre5	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
8	M1pre6	Numérico	8	0	Mat1 pre6	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
9	M2pre1	Numérico	8	0	Mat2 pre1	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
10	M2pre2	Numérico	8	0	Mat2 pre2	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
11	M2pre3	Numérico	8	0	Mat2 pre3	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
12	M2pre4	Numérico	8	0	Mat2 pre4	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
13	M2pre5	Numérico	8	0	Mat2 pre5	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
14	M2pre6	Numérico	8	0	Mat2 pre6	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
15	M2pre7	Numérico	8	0	Mat2 pre7	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
16	M2pre8	Numérico	8	0	Mat2 pre8	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
17	M3pre1	Numérico	8	0	Mat3 pre1	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
18	M3pre2	Numérico	8	0	Mat3 pre2	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
19	M3pre3	Numérico	8	0	Mat3 pre3	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
20	C1pre1	Numérico	8	0	Com1 pre1	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
21	C1pre2	Numérico	8	0	Com1 pre2	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
22	C1pre3	Numérico	8	0	Com1 pre3	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
23	C1pre4	Numérico	8	0	Com1 pre4	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
24	C1pre5	Numérico	8	0	Com1 pre5	{1, En Inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO

Anexo L. Resolución Decanal de Aprobación del Proyecto de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

RESOLUCIÓN DECANAL N° 266-2024-FCE-D

Ayacucho, 07 de noviembre de 2024

Visto la solicitud de registro de trámite N° 2585-2024 sobre aprobación de proyecto de tesis; y

CONSIDERANDO:

Que, las señoritas Mayli Bianca CANDIOTTI PARIONA y Carla HUAMAN PEREZ, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación, con el documento indicado en la introducción presentan un proyecto de tesis titulado: Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho - 2024, asesorado por la Mg. Gisela HERRERAS GUTIERREZ y solicitan la aprobación y autorización para su ejecución;

De conformidad con lo previsto en el inciso c) del artículo 15° del Reglamento Reajustado de Grados y Títulos del Currículo de Estudios 2004 de las Escuelas de Formación Profesional de Educación Inicial, Primaria, Secundaria y Física de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, adecuado a la Ley Universitaria N° 30220 y Estatuto de la UNSCH, aprobado con Resolución del Consejo Universitario N° 281-2019-UNSCH-CU, el proyecto de tesis que cuenta con opinión favorable se aprueba con acto administrativo y se autoriza su ejecución y sustentación en el término de un (01) año;

Estando con el dictamen y opinión favorable de la comisión revisora y dictaminadora con fecha 30 de octubre de 2024, designada en concordancia con lo previsto en el inciso b) del artículo 15° del Reglamento de Grados y Títulos aludido en el párrafo precedente, integrada por las profesoras Dra. Delia AYALA ESQUIVEL (presidente) y Mg. Josefina Elizabeth TUDELA YUYALI (miembro), por la aprobación del proyecto para su ejecución;

El Decano, en uso de sus atribuciones establecidas en el artículo 289 del Estatuto Universitario de la UNSCH;

RESUELVE:

Artículo 1° APROBAR el proyecto de tesis titulado: **Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho - 2024**, presentado por las señoritas **Mayli Bianca CANDIOTTI PARIONA y Carla HUAMAN PEREZ**, estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación.

Artículo 2° AUTORIZAR a las estudiantes solicitantes la ejecución del proyecto de tesis aprobado en el artículo precedente y sustentación dentro del término de un año.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

Distribución:

Vicerrectorado Académico
Secretario Docente
EP Educación Inicial
Dr. Delia AYALA ESQUIVEL
Mg. Josefina Elizabeth TUDELA YUYALI
Mg. Gisela HERRERAS GUTIERREZ
Tesisistas
Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
De VÍCTOR RAÚL TUDELA YUYALI
DECANO

Anexo M. Documentos Administrativos

Ayacucho, 22 de octubre de 2024

Sr(a). Mag. Sheyla Roca Gonzalez

Directora de la Institución Educativa N° 102 Rosita de

Estimada señora Sheyla Roca González:

Es un gusto dirigirnos a usted en representación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, específicamente de la Facultad de Ciencias de la Educación y de la Escuela Profesional de Educación Inicial. Nos encontramos desarrollando un proyecto de investigación titulado "El uso de videojuegos en el proceso de aprendizaje en las áreas de comunicación y matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 106, Ayacucho - 2024". Este trabajo es parte de los requisitos para obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial, con especialización en Educación Bilingüe Intercultural Temprana.

El propósito de esta comunicación es solicitar su autorización para llevar a cabo una prueba piloto que nos permita perfeccionar nuestros instrumentos de recolección de datos. La prueba se realizará con los niños de 5 años en la sección "Anaranjado", durante un período de tres días, del 22 al 24 de octubre. La razón de escoger esta temática es que los videojuegos representan herramientas tecnológicas de fácil acceso para los niños, quienes son los principales usuarios en plataformas digitales y dispositivos electrónicos. Por ello, consideramos importante investigar cómo influyen en el proceso de aprendizaje infantil.

El objetivo de nuestra intervención es que los niños puedan desarrollar habilidades cognitivas, motrices, sociales y emocionales a través del uso de los videojuegos "Súper Matino", "Mine Block Craft" y "Penguins Pals Instant". Tras el análisis de los datos obtenidos, elaboraremos un informe detallado que será entregado al finalizar la investigación.

Queremos asegurarle que esta actividad no generará ningún costo para la institución y que tomaremos todas las medidas necesarias para que no se interrumpan las actividades habituales de la escuela. Además, entregaremos a los padres o tutores de los niños un consentimiento informado, en el cual se explicará claramente en qué consiste la investigación y se les invitará a participar.

Las estudiantes responsables de esta propuesta somos:

Candiotti Pariona, Mayli Bianca

Huamán Pérez, Carla

Agradecemos de antemano su atención y quedamos atentos a su aprobación. Sin más que agregar, le enviamos un cordial saludo.



I.E.I. N° 102 ROSITA DE LIMA
UGEL HUAMANGA
Mag. Sheyla V. Roca Gonzalez
DIRECTORA

Sheyla Roca González
Directora

Ayacucho, 24 de marzo de 2025

Sr(a). Luz Marina Achahuanco Coa
Directora de la Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto

Estimada Sra. Luz Marina Achahuanco Coa:

Por la presente, tenemos el agrado de presentarnos puesto que somos egresadas de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, de la Facultad Ciencias de la Educación de la Escuela Profesional de Educación Inicial, en la cual venimos desarrollando un proyecto de investigación intulado "Videojuegos en el aprendizaje en área de comunicación y matemática con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024". Para la obtención del título profesional: Licenciada en Educación Inicial, especialidad de Educación Bilingüe Intercultural Temprana

Le solicitamos un permiso para realizar dicha investigación con los niños de 5 años en las secciones "Conejitos" y "Leoncitos", por el periodo de siete semanas, a partir del 28 de marzo hasta el 18 de mayo, debido que los videojuegos son herramientas tecnológicas que están al alcance de los niños, asimismo son los principales usuarios en acceder a estas diversas plataformas y los pueden obtener desde cualquier dispositivo electrónico. Es por ello, necesario realizar esta investigación para conocer la influencia que ejerce en el aprendizaje de los niños y niñas.

El objetivo de esta petición es que los niños de 5 años aprendan a desarrollar habilidades cognitivas, motoras, sociales y psicológicas con la influencia de los videojuegos Súper Matino, Mine Block Craft y Penguins Pals Instant. Una vez terminadas el proceso de análisis de los datos se entregará un informe especial.

Es importante señalar que esta actividad no conlleva ningún gasto para su Institución y que se tomara los resguardos necesarios para no interferir con el normal funcionamiento de las actividades propias de la Institución Educativa. De igual manera se entregará a los apoderados un consentimiento informando donde se les invita a participar del proyecto y se les explicará en que consiste la investigación.

Somos las egresadas:

CANDIOTTI PARIONA, Mayli Bianca

HUAMÁN PÉREZ, Carla

Sin otro particular y esperando su aceptación me despido de Ud. Dejándole un afectuoso y cordial saludo.

 
I.E. N° 106 'CARMEN ALTO'
UGEL - HUAMANGA
Prof. Luz M. Achahuanco Coa
DNI: 28264393
DIRECTORA

Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto
25/03/2025

Estimados padres de familia,

¡Hola a todos! Queremos compartir con ustedes que en el aula "Conejitos de 5 años" realizaremos una emocionante investigación para descubrir cómo los videojuegos **Super Matino**, **Mini Block Craft** y **Penguins Pals Instant** pueden ayudar a nuestros niños y niñas a mejorar sus habilidades en las áreas de matemáticas y comunicación.

Algunos detalles importantes:


- **Fechas:** del 28 de marzo al 18 de mayo de 2025.
- **Días de investigación:** martes y jueves, con sesiones de 60 minutos.
- **Sin costos:** no habrá ningún gasto para ustedes.

Las investigadoras somos **Carla Huamán Pérez** y **Mayli Bianca Candiotti Pariona**, orgullosas egresadas de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Queremos asegurarles que los resultados se manejarán con total confidencialidad y no se publicarán. Para que sus niños participen, necesitamos su consentimiento; por eso, les pedimos que firmen la autorización.

Si tienen alguna pregunta o necesitan más información, no duden en llamarnos a los números **977-234-727** o **930-358-156**. Estamos aquí para ayudarles.

¡Muchas gracias por su apoyo y colaboración!

Firma: 
Apoderado: **Cusiche Poma Denisse Fiorela**
DNI: **FS446127**

Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto
25/03/2025

Estimados padres de familia,

¡Hola a todos! Queremos compartir con ustedes que en el aula "Conejitos de 5 años" realizaremos una emocionante investigación para descubrir cómo los videojuegos **Super Matino**, **Mini Block Craft** y **Penguins Pals Instant** pueden ayudar a nuestros niños y niñas a mejorar sus habilidades en las áreas de matemáticas y comunicación.

Algunos detalles importantes:


- **Fechas:** del 28 de marzo al 18 de mayo de 2025.
- **Días de investigación:** martes y jueves, con sesiones de 60 minutos.
- **Sin costos:** no habrá ningún gasto para ustedes.

Las investigadoras somos **Carla Huamán Pérez** y **Mayli Bianca Candiotti Pariona**, orgullosas egresadas de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Queremos asegurarles que los resultados se manejarán con total confidencialidad y no se publicarán. Para que sus niños participen, necesitamos su consentimiento; por eso, les pedimos que firmen la autorización.

Si tienen alguna pregunta o necesitan más información, no duden en llamarnos a los números **977-234-727** o **930-358-156**. Estamos aquí para ayudarles.

¡Muchas gracias por su apoyo y colaboración!

Firma: 
Apoderado: **María Luz Falconi Enciso**
DNI: **42606895**

Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto
25/03/2025

Estimados padres de familia,

¡Hola a todos! Queremos compartir con ustedes que en el aula "Conejitos de 5 años" realizaremos una emocionante investigación para descubrir cómo los videojuegos **Super Matino, Mini Block Craft y Penguins Pals Instant** pueden ayudar a nuestros niños y niñas a mejorar sus habilidades en las áreas de matemáticas y comunicación.

Algunos detalles importantes:

- **Fechas:** del 28 de marzo al 18 de mayo de 2025.
- **Días de investigación:** martes y jueves, con sesiones de 60 minutos.
- **Sin costos:** no habrá ningún gasto para ustedes.

Las investigadoras somos **Carla Huamán Pérez** y **Mayli Bianca Candiotti Pariona**, orgullosas egresadas de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Queremos asegurarles que los resultados se manejarán con total confidencialidad y no se publicarán. Para que sus niños participen, necesitamos su consentimiento; por eso, les pedimos que firmen la autorización.

Si tienen alguna pregunta o necesitan más información, no duden en llamarnos a los números **977-234-727** o **930-358-156**. Estamos aquí para ayudarles.

¡Muchas gracias por su apoyo y colaboración!

Firma: _____

Apoderado: Quisque Meadez Restra

DNI: 49742114

Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto
25/03/2025

Estimados padres de familia,

¡Hola a todos! Queremos compartir con ustedes que en el aula "Conejitos de 5 años" realizaremos una emocionante investigación para descubrir cómo los videojuegos **Super Matino, Mini Block Craft y Penguins Pals Instant** pueden ayudar a nuestros niños y niñas a mejorar sus habilidades en las áreas de matemáticas y comunicación.

Algunos detalles importantes:

- **Fechas:** del 28 de marzo al 18 de mayo de 2025.
- **Días de investigación:** martes y jueves, con sesiones de 60 minutos.
- **Sin costos:** no habrá ningún gasto para ustedes.

Las investigadoras somos **Carla Huamán Pérez** y **Mayli Bianca Candiotti Pariona**, orgullosas egresadas de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Queremos asegurarles que los resultados se manejarán con total confidencialidad y no se publicarán. Para que sus niños participen, necesitamos su consentimiento; por eso, les pedimos que firmen la autorización.

Si tienen alguna pregunta o necesitan más información, no duden en llamarnos a los números **977-234-727** o **930-358-156**. Estamos aquí para ayudarles.

¡Muchas gracias por su apoyo y colaboración!

Firma: _____

Apoderado: Sonia Escalera Huamán

DNI: 43802078

Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto
25/03/2025

Estimados padres de familia,

¡Hola a todos! Queremos compartir con ustedes que en el aula "Conejitos de 5 años" realizaremos una emocionante investigación para descubrir cómo los videojuegos **Super Matino, Mini Block Craft y Penguins Pals Instant** pueden ayudar a nuestros niños y niñas a mejorar sus habilidades en las áreas de matemáticas y comunicación.

Algunos detalles importantes:

- **Fechas:** del 28 de marzo al 18 de mayo de 2025.
- **Días de investigación:** martes y jueves, con sesiones de 60 minutos.
- **Sin costos:** no habrá ningún gasto para ustedes.

Las investigadoras somos **Carla Huamán Pérez** y **Mayli Bianca Candiotti Pariona**, orgullosas egresadas de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Queremos asegurarles que los resultados se manejarán con total confidencialidad y no se publicarán. Para que sus niños participen, necesitamos su consentimiento; por eso, les pedimos que firmen la autorización.

Si tienen alguna pregunta o necesitan más información, no duden en llamarnos a los números **977-234-727** o **930-358-156**. Estamos aquí para ayudarles.

¡Muchas gracias por su apoyo y colaboración!

Firma: _____

Apoderado: *Karina (Mamá)*

DNI: *76336117*

Institución Educativa N° 106 MX/P Carmen Alto
25/03/2025

Estimados padres de familia,

¡Hola a todos! Queremos compartir con ustedes que en el aula "Conejitos de 5 años" realizaremos una emocionante investigación para descubrir cómo los videojuegos **Super Matino, Mini Block Craft y Penguins Pals Instant** pueden ayudar a nuestros niños y niñas a mejorar sus habilidades en las áreas de matemáticas y comunicación.

Algunos detalles importantes:

- **Fechas:** del 28 de marzo al 18 de mayo de 2025.
- **Días de investigación:** martes y jueves, con sesiones de 60 minutos.
- **Sin costos:** no habrá ningún gasto para ustedes.

Las investigadoras somos **Carla Huamán Pérez** y **Mayli Bianca Candiotti Pariona**, orgullosas egresadas de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Queremos asegurarles que los resultados se manejarán con total confidencialidad y no se publicarán. Para que sus niños participen, necesitamos su consentimiento; por eso, les pedimos que firmen la autorización.

Si tienen alguna pregunta o necesitan más información, no duden en llamarnos a los números **977-234-727** o **930-358-156**. Estamos aquí para ayudarles.

¡Muchas gracias por su apoyo y colaboración!

Firma: _____

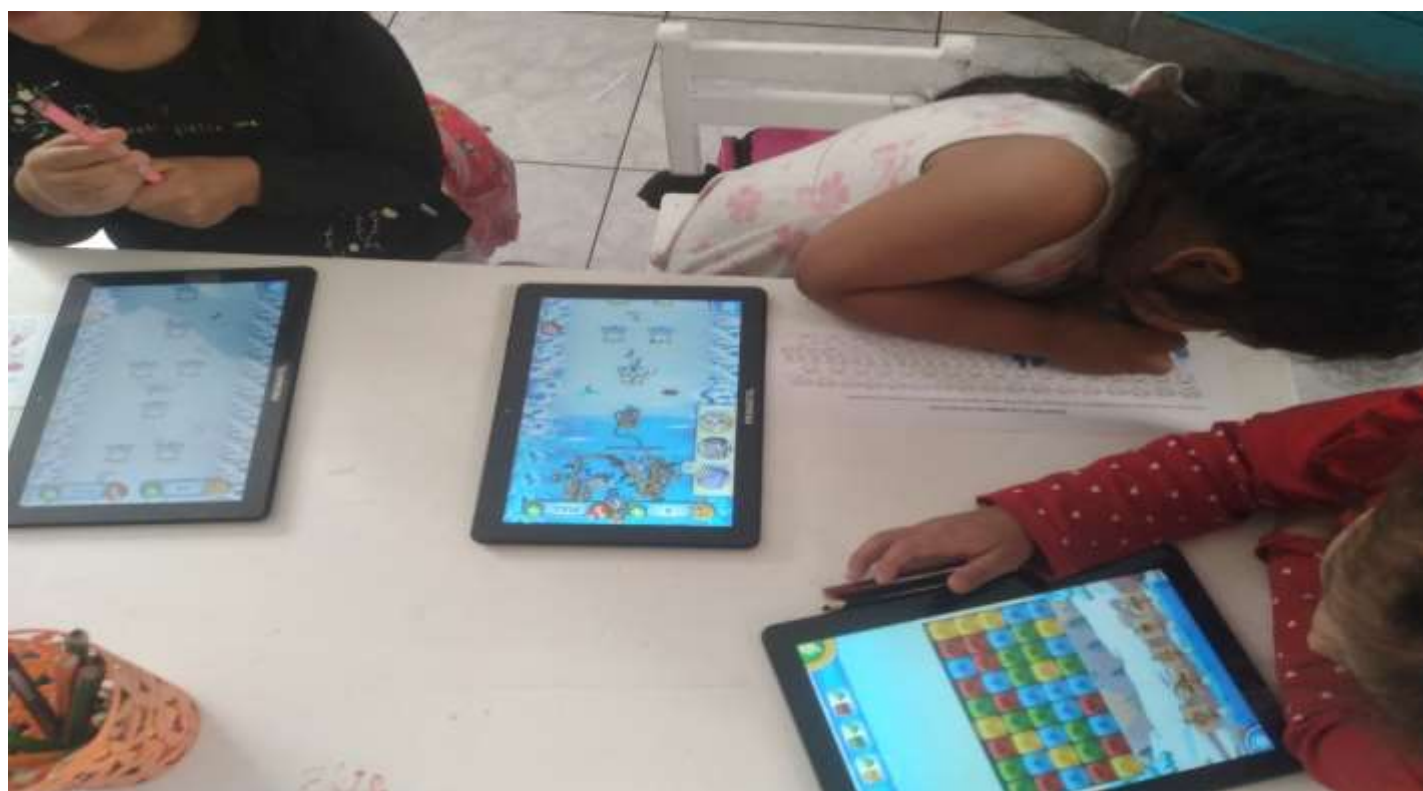
Apoderado: *Decilio Flores Cayllabiza*

DNI: *75826763*

Anexo N. Evidencias de la experimentación del grupo experimental

Ejes temáticos en el área de matemática







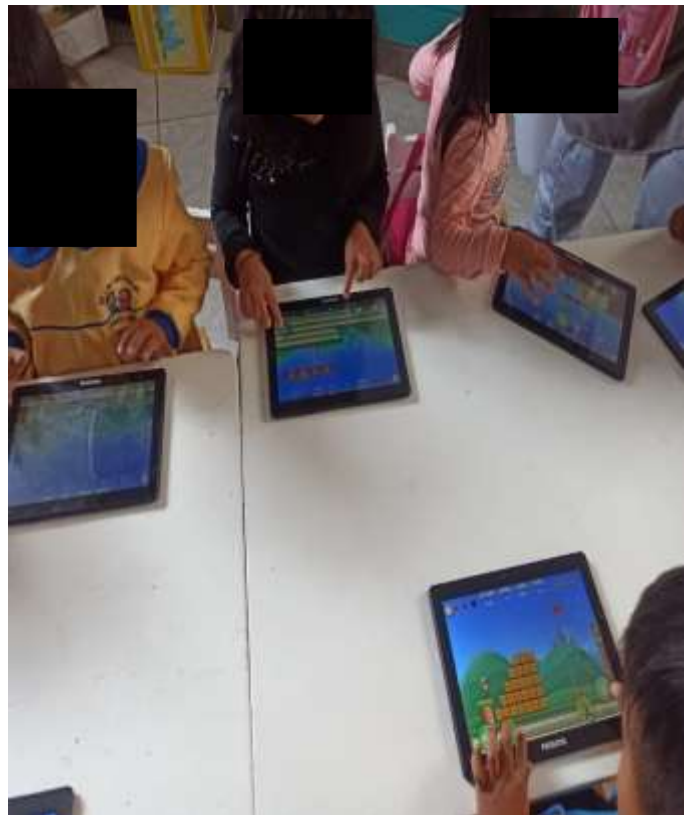




Ejes temáticos en el área de comunicación







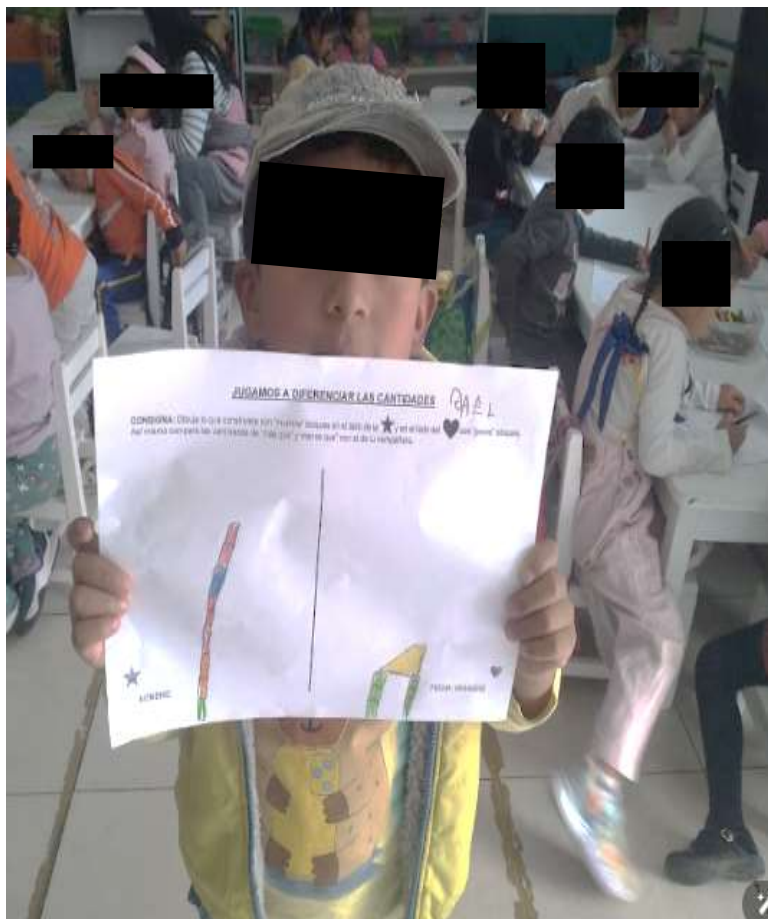


Anexo O. Evidencias de la experimentación del grupo control

Ejes temáticos en el área de matemática













Ejes temáticos en el área de comunicación

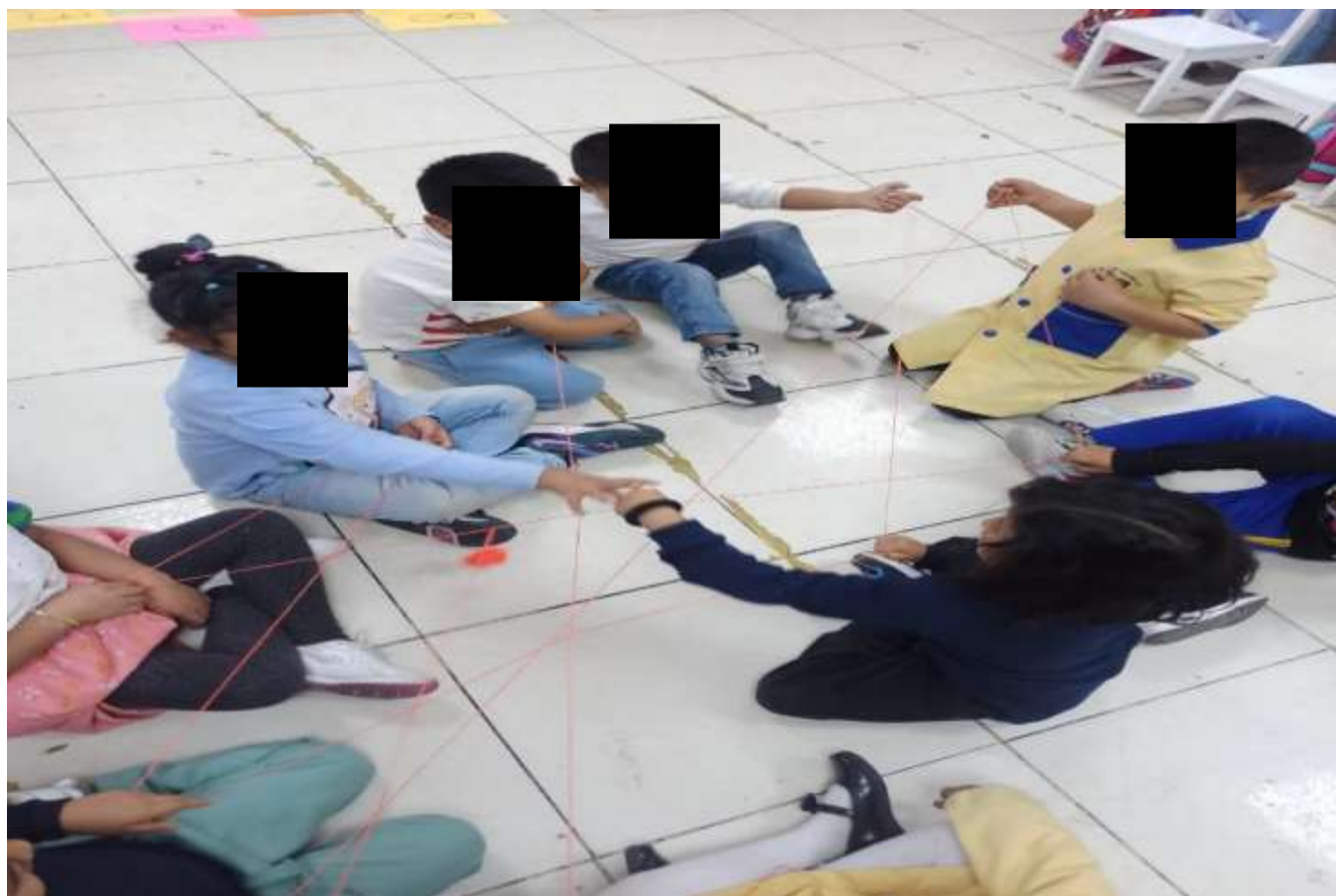














**UNSCH FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de las interesadas, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 100, Ayacucho - 2024**, presentado por las señoritas **Mayli Blanca CANDIOTTI PARIONA** y **Carla HUAMAN PEREZ**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la **Facultad de Ciencias de la Educación**, con **resultado de informe final del software turnitin de 15% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estimen conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 12 de setiembre de 2025 y boleta de venta electrónica y N° 005 - 00057315 y N° 005 - 00057316

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en seis folios.

Ayacucho, 24 de setiembre de 2025

c.c.: Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO

Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024

por Mayli Bianca CANDIOTTI PARIONA y Carla HUAMAN PEREZ

Fecha de entrega: 23-sept-2025 06:08p. m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2760118793

Nombre del archivo: 4_-_TESISI_ORIGINAL.pdf (7.49M)

Total de palabras: 58451

Total de caracteres: 305065

Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho-2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

12%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	4%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	www.salesianocusco.edu.pe Fuente de Internet	<1%
14	Dionicio Pascual, Sonia. "Programa de comprensión lectora para la mejora del aprendizaje en el área de comunicación en estudiantes de tercer grado de educación primaria, de la institución educativa N° 89001, distrito Chimbote, año 2018", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1%
15	www.san joseica.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	takey.com Fuente de Internet	<1%
18	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
19	Atarama Jiménez, Nadia Mabel. "Estrategias de expresión oral basadas en el enfoque socio constructivista para mejorar la autoestima de los alumnos del I ciclo del I.S.T.P Ceturgh, Piura 2018", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1%

20	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
21	Beltrán Espitia, Henry Molano Madrigal, Angie Jazminne Saavedra Galindo, Ingrid Marielly. "Voces de Niñas y Niños Desde los Saberes Que Construyen a Través de su Interacción Con los Videojuegos de Estrategia en su Vida Cotidiana", Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Colombia) <small>Publicación</small>	<1 %
22	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. <small>Publicación</small>	<1 %
23	Marrero Alfonzo, Raquel. "Percepciones familiares sobre factores predictivos en el desarrollo verbal de niños con autismo", Universidad Ana G Méndez - Gurabo <small>Publicación</small>	<1 %
24	repositorio.uns.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
	colegiosgarcilaso.edu.pe	
25	<small>Fuente de Internet</small>	<1 %
26	Luque Mamani, Nola Nely. "El método sintético para mejorar el aprendizaje del área de formación ciudadana y cívica en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria Industrial N° 66 de Santiago de Pupuja-2013", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) <small>Publicación</small>	<1 %
27	ingeniosschool.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
28	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
29	Chavez Godoy, Flor Corina. "El "ABP como estrategia para desarrollar la resolución de problemas de cantidad en el área de matemática en los estudiantes de educación inicial de la I.E. N° 114 de Chupan del distrito de Aparicio Pomares, Yarowilca, 2019.""", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) <small>Publicación</small>	<1 %
30	renati.sunedu.gob.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1 %

31	Mundaca Esteves, Pina Teresa. "Efecto del programa "Mi escucha, mi amiga" para la comprensión auditiva en niños de 5 años de una IEI - Lambayeque", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru), 2025 <small>Publicación</small>	<1%
32	Submitted to Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac <small>Trabajo del estudiante</small>	<1%
33	Mayta Zapana, Yuguen Hector. "La estrategia nacional refuerzo escolar en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la IES Varones de Huancané - Puno.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) <small>Publicación</small>	<1%
34	Quispe Roman, Flor. "Efectos del programa "Juegos lingüísticos" para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito de Villa El Salvador- UGEL 01.", Pontificia Universidad Católica del Perú - CENTRUM Católica (Peru), 2021 <small>Publicación</small>	<1%
35	Salas Huamansupa, Estefani Sofía. "Programa Virtual "¡A Multiplicar!" Para Mejorar El Aprendizaje De Las Operaciones De La Multiplicación En Estudiantes De 8 A 10 Años", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru), 2023 <small>Publicación</small>	<1%
36	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes <small>Trabajo del estudiante</small>	<1%
37	Avila Charca, Ruth Berthila. "Estado nutricional, nivel de hemoglobina y su relación con el rendimiento académico en escolares de las instituciones educativas primarias de la zona rural del distrito de Juli", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) <small>Publicación</small>	<1%
38	Danny David Huallpa Alvarado. "Relación entre clima institucional y desempeño docente en el contexto virtual en la I.E.P. Divino Maestro - Puno - 2021", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) <small>Publicación</small>	<1%
39	Submitted to Universidad Católica de Santa María <small>Trabajo del estudiante</small>	<1%

40	Loayza Flores, Daniel Guido. "Mapas mentales en el aprendizaje del área de comunicación en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa excelencia Perú – Ayacucho, 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
41	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	Sánchez Torres, Miguel Ángel. "Programa de estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la I. E. N° 10011 del distrito de José Leonardo Ortiz, Chiclayo, año 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
43	Submitted to monterrico Trabajo del estudiante	<1 %
44	Moreto Córdova, Luz María Arias Muñoz, Mónica Patricia. "Estrategias lúdicas y su relación con el desarrollo de la expresión oral en niños de cinco años de la I. E. N° 316, Capitán Quiñones, provincia de Morropón-2021", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
45	Lanuzza Bustamante, Narda Naomi. "Gestión de incidencias basadas en ITIL 4.0 para reducir tiempos en la dirección de tecnologías de información de una Universidad Privada", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
46	Muñoz Alvarez, Wendy Carmen. "Aplicación del programa educativo "Mares" para desarrollar la conciencia ambiental en estudiantes de quinto grado de primaria de la institución educativa particular Bereshit de Chimbote – 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1 %
47	Parra Bulla, Rubiela. "Representaciones Sociales Sobre el Juego Análogo y Digital de un Grupo de Docentes Licenciados y Las Relaciones Posibles Con Sus Prácticas Educativas en el Nivel Transición", Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Colombia), 2024 Publicación	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 30 words

Excluir bibliografía

Activo



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LAS BACHILLERES MAYLI BIANCA CANDIOTTI PARIONA Y CARLA HUAMAN PEREZ, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL- EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL TEMPRANA

En la ciudad de Ayacucho, siendo a horas las once de la mañana del día viernes treinta y uno del mes de octubre del año dos mil veinticinco, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamani (Presidente), la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor, la Dra. Delia Ayala Esquivel y la Mg. Josefina Elizabeth Tudela Yuyali (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **Videojuegos en el aprendizaje en área de matemática y comunicación con niños de 5 años de Institución Educativa N° 106, Ayacucho - 2024**, presentado por las bachilleres en Ciencias de la Educación alumnas: **MAYLI BIANCA CANDIOTTI PARIONA Y CARLA HUAMAN PEREZ**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Educación Bilingüe Intercultural Temprana.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por las recurrentes, acto seguido el Presidente del Jurado invitó a las aspirantes al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por las sustentantes en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, han obtenido un promedio de la nota aprobatoria de DIECISIETE (17).

Siendo a horas las doce con treinta y cinco minutos de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamani (Presidente), la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor, la Dra. Delia Ayala Esquivel y la Mg. Josefina Elizabeth Tudela Yuyali (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 04 de diciembre de 2025.

Registro N° 2472-2025
Recibo de Tesorería N° I-54936019 y I-54936041
Libro N° 05, folios 247 y 248
VRTH/acc.

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

De VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANI
DECANO