



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA "MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA"  
LAMBAYEQUE**



**LICENCIADA MEDIANTE R.M. N° 367-2020-MINEDU**

**CODIGO MODULAR N° 1157916**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL BILINGÜE.**

**Juegos lúdicos matemáticos en los niños de quinto  
grado de la institución educativa 10082 "Sagrado  
Corazón de Jesús" Uyurpampa.**

**TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OBTENER EL GRADO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTORES:**

García Carlos Elmer (44518219-2017-2021)

Lucero Manayay Rubén Darío (73586407-2017-2021)

**ASESOR:**

Mag. Agip Panta Guillermo

CÓDIGO ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4530-5195>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Necesidades de aprendizaje y características del  
grupo intercultural bilingüe

**Lambayeque – Perú**

**2024**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA" FERREÑAFE  
DE LA REGION LAMBAYEQUE  
LICENCIADA MEDIANTE RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 357-2020-MINEDU  
DIRECCIÓN: LOS EUCALIPTOS N° 100-EL AKGODONAL-FERREÑAFE  
CÓDIGO MODULAR N°1157916



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

N°021-2024-EESPP"MFGB"

Siendo las 3:00 horas, del día 031 de marzo del 2024; se reunieron en la sala de sustentaciones de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública "Monseñor Francisco Gonzales Burga de Ferreñafe, los miembros del jurado designados mediante Resolución Directoral N°030-2024-DG-EESPP"MFGB"-F, de fecha 11 marzo del 2024, integrado por:

Presidente : Lic. Luis Antonio Cajo Chunga

Vocal : Dr. Luis Manuel Suclupe Quevedo


Secretario : Dr. David Armando Chávez Lluén

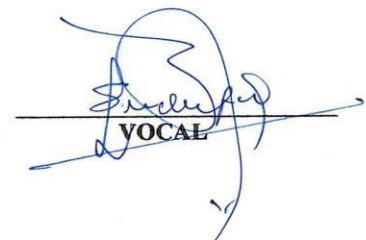
La finalidad es evaluar el Trabajo de Investigación titulado: JUEGOS LÚDICOS MATEMÁTICOS EN LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10082 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" UYURPAMPA, presentado por la/el o los egresados: Lucero Manayay, Rubén Darío del Programa de Estudios de Primaria Intercultural Bilingüe para obtener el Grado de Bachiller en Educación.


Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Investigación aprobado con Resolución N° 074-2023-EESPP MFGB-F de fecha 11 de agosto del 2023 ; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al (los) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo de Investigación, obteniendo un calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO

Siendo las 4:45 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
PRESIDENTE

  
VOCAL

  
SECRETARIO

OBSERVACIONES: NINGUNA



ESCUELA SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONS. FRANCISCO GONZALES BURGA" - FERREÑAFE  
Lic. Luis Antonio Cajo Chunga  
SECRETARIO ACADÉMICO



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA" FERREÑAFA  
DE LA REGION LAMBAYEQUE  
LICENCIADA MEDIANTE RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 357-2020-MINEDU  
DIRECCIÓN: LOS EUCALIPTOS N° 100-EL AKGODONAL-FERREÑAFA  
CÓDIGO MODULAR N°1157916



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

N°022-2024-EESPP"MFGB"

Siendo las 3:00 horas, del día 031 de marzo del 2024; se reunieron en la sala de sustentaciones de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Monseñor Francisco Gonzales Burga de Ferreñafe, los miembros del jurado designados mediante Resolución Directoral N°030-2024-DG-EESPP"MFGB"-F, de fecha 11 marzo del 2024, integrado por:

Presidente : Lic. Luis Antonio Cajo Chunga

Vocal : Dr. Luis Manuel Suclupe Quevedo

Secretario : Dr. David Armando Chávez Lluén

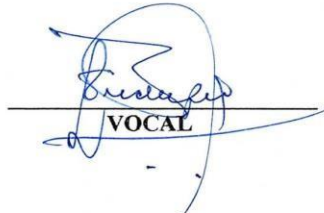
La finalidad es evaluar el Trabajo de Investigación titulado: JUEGOS LÚDICOS MATEMÁTICOS EN LOS NIÑOS DE QUINTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10082 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" UYURPAMPA, presentado por la/el o los egresados: García Carlos, Elmer del Programa de Estudios de Primaria Intercultural Bilingüe para obtener el Grado de Bachiller en Educación.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Investigación aprobado con Resolución N° 074-2023-EESPP MFGB-F de fecha 11 de agosto del 2023 ; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al (los) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo de Investigación, obteniendo un calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO

Siendo las 4:45 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
PRESIDENTE

  
VOCAL

  
SECRETARIO

OBSERVACIONES: NINGUNA

  
Escuela Superior Pedagógica Pública  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA" FERREÑAFA  
SECRETARIA ACADÉMICA  
Lic. Luis Antonio Cajo Chunga  
SECRETARIO ACADÉMICO

---

## Informe Bachillerato-García Carlos-Lucero

---

### INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.uct.edu.pe](http://repositorio.uct.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

2

[repositorio.utc.edu.ec](http://repositorio.utc.edu.ec)

Fuente de Internet

1%

3

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

4

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

5

[es.slideshare.net](http://es.slideshare.net)

Fuente de Internet

1%

6

[www.redalyc.org](http://www.redalyc.org)

Fuente de Internet

1%

7

[portal.amelica.org](http://portal.amelica.org)

Fuente de Internet

1%



## Índice general

|  |     |
|--|-----|
| <b>RESUMEN</b> .....                         | vi  |
| <b>Abstract</b> .....                        | vii |
| <b>I.INTRODUCCIÓN</b> .....                  | 1   |
| <b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....               | 4   |
| <b>III. METODOLOGÍA</b> .....                | 9   |
| <b>IV.RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....       | 11  |
| <b>V. CONCLUSIONES</b> .....                 | 16  |
| <b>VI.RECOMENDACIONES</b> .....              | 17  |
| <b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> ..... | 18  |
| <b>ANEXOS</b> .....                          | 21  |

## Índice de tablas

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 1</b> Población de estudiantes de la I.E. N° 10082 .....   | 10 |
| <b>Tabla 2</b> Número de estudiantes de quinto grado de la I.E N° 10082.....  | 11 |
| <b>Tabla 3</b> Les gusta que sus profesores enseñen a través del juego lúdico .....   | 11 |
| <b>Tabla 4</b> Cada qué tiempo el profesor realiza actividades lúdicas en el área de matemática .....                         | 12 |
| <b>Tabla 5</b> Qué aprendizajes le generan a ustedes la aplicación de juegos lúdicos en el área de matemática .....           | 13 |
| <b>Tabla 6</b> Consideras que los juegos lúdicos permite fortalecer la resolución de problemas en el área de matemática ..... | 15 |

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación, se titula: Juegos lúdicos matemáticos en los niños de quinto grado de la Institución Educativa N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús” Uyurpampa, cuya investigación hace referencia a actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento matemático de los estudiantes del nivel primario. El objetivo del presente informe de investigación es identificar describir la importancia de los juegos lúdicos para mejorar significativamente las capacidades de resolución de problemas en el área de matemática. La metodología empleada está basada en la revisión sistemática de artículos científicos y base teórica de juegos lúdicos, con el objetivo de describir los acontecimientos o hallazgos en relación a la importancia del juego lúdico en el área de matemática, siendo indispensable para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Del presente informe se concluye que los juegos lúdicos cumplen un rol importante en la vida escolar del estudiante permitiendo lograr aprendizajes significativos de su contexto para resolver problemas de la vida diaria con las cuatro operaciones básicas: adición, sustracción, multiplicación y división.

**Palabras claves:** Juegos lúdico, resolución de problemas y juegos matemáticos.

## **Abstract**

The present research work is entitled: Playful mathematical games in fifth graders of the Educational Institution N° 10082 "Sacred Heart of Jesus" Uyurpampa, whose research refers to playful activities to strengthen the mathematical thinking of primary level students. The objective of this research report is to describe the importance of playful games to significantly improve problem solving skills in the area of mathematics. The methodology used is based on the systematic review of scientific articles and theoretical basis of playful games, with the objective of describing the events or findings in relation to the importance of playful games in the area of mathematics, being indispensable for the development of cognitive and social skills. From this report it is concluded that playful games play an important role in the student's school life allowing to achieve significant learning in their context to solve daily life problems with the four basic operations: addition, subtraction, multiplication and division.

**Key words:** Playful games, problem solving and mathematical games



## I. INTRODUCCIÓN

En las aulas de educación de la Universidad de Cádiz, la asociación de profesores Amigos de la Ciencia Eureka 2016 ha observado que se utiliza ampliamente el uso de fichas y otros recursos, los cuales tienden a dejar de lado la inclinación natural de los niños hacia el juego, especialmente al abordar aspectos relacionados con las matemáticas.

En la investigación realizada por García en 2022, titulada "Juego lúdico y las habilidades matemáticas en los niños de I.E. 1514 – Talara, 2021", se determinó que la correlación entre los juegos lúdicos y las habilidades matemáticas fue de 0,402, confirmándose así la hipótesis alternativa, existiendo una relación importante entre las variables de estudio.

En la investigación realizada por Carrión (2020), titulada "El juego y su relevancia cultural en el proceso de aprendizaje de niños en educación inicial", se llega a la conclusión que los juegos desempeñan un papel fundamental como herramientas educativas, sirviendo como estrategias creativas para la enseñanza y el aprendizaje. Se destaca que el juego no solo es una actividad recreativa, de aventura y experiencia, sino que también es una necesidad vital que contribuye significativamente al equilibrio físico, intelectual y social del niño.

En nuestro país, la educación en términos generales presenta diversas deficiencias, siendo evidente en las últimas evaluaciones donde ocupamos los últimos puestos en calidad educativa en comparación con otros países de América Latina. A pesar de los años transcurridos, la situación persiste debido a la falta de inversión gubernamental en el ámbito educativo. La carencia de recursos concretos para el desarrollo de actividades lúdicas en las escuelas bilingües, así como la ausencia de iniciativas de formación por parte de las autoridades educativas, contribuyen a la persistencia de este problema. Esta situación afecta especialmente a los sectores más necesitados del país, impidiendo el logro de una educación de calidad que promueva el desarrollo integral y significativo de las capacidades de las niñas y niños.

La institución educativa Sagrado Corazón de Jesús N°10082 se encuentra ubicada a 2800 msnm en el centro poblado Uyurpampa distrito de Incahuasi provincia de Ferreñafe de la región Lambayeque, lugar donde desarrollamos nuestras prácticas profesionales desde el 25 de abril en el aula de quinto grado de

primaria con 21 estudiantes entre mujeres y varones. La institución educativa bilingüe cuenta con dos niveles, nivel primario y nivel secundario y cuenta con 8 docentes.

Entre las características que se presentan en el aula de 5<sup>to</sup> grado, una pasividad extrema en los estudiantes, no participaban ni espontáneamente ni cuando se les asignaban algunas preguntas, realizaban un trabajo individual, monótono y aburrido lo que fastidiaba a los estudiantes trabajar todos los días con las mismas estrategias, lo que no les motivaba a construir sus aprendizajes significativamente. A través de la interacción con los estudiantes como practicante también se pudo observar que los niños y niñas demuestran “miedo o fobia” a las diferentes actividades del área de matemática mostrando desgano, desmotivación y aburrimiento a las actividades propuestas por el docente. Es por ello que, ante tal situación observada nos formulamos la siguiente interrogante: ¿Los juegos lúdicos son importantes en la generación de aprendizajes en el área de matemática?

Frente a esta realidad, formulamos el objetivo general y los objetivos específicos. El objetivo general fue Identificar que los juegos lúdicos son importante en la generación de aprendizajes en el área de matemática en matemática en los estudiantes de quinto grado de la I.E N°10082 “Sagrado Corazón de Jesús Uyurpampa”, y los objetivos específicos **A:** Diagnosticar el nivel de logro de los estudiantes de quinto grado de la I.E N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús Uyurpampa” en el área de matemática. **B.** Analizar los resultados obtenidos aplicadas a los estudiantes de quinto grado de la I.E N°10082 “Sagrado Corazón de Jesús “Uyurpampa. **C.** Explicar que los juegos lúdicos generan aprendizajes en el área de matemática en los estudiantes de quinto grado de la I.E N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús Uyurpampa”.

Este informe de investigación proporciona una descripción detallada de los eventos observados durante el transcurso de la práctica profesional, centrándose en la enseñanza de valores, el desarrollo del pensamiento y la formación de destrezas, habilidades y competencias esenciales para el niño en esta etapa de su formación. Se hace énfasis en la utilización de vivencias, juegos y experiencias significativas como herramientas educativas. Durante este proceso educativo, se logra que las niñas y niños disfruten de las clases de matemáticas como un juego

divertido, mientras se promueve la necesidad de esfuerzo, rigor, atención y memoria por parte de los participantes. Se destaca además que algunos juegos se han convertido en valiosas herramientas para el aprendizaje de conceptos matemáticos. En particular, los juegos matemáticos en la educación primaria se emplean con objetivos específicos, incluyendo el fomento del pensamiento lógico y numérico.

Este estudio de investigación, se justifica desde el punto de vista metodológico aplicado a la enseñanza de las matemáticas, porque se vincula estrechamente con el conocimiento científico y técnico. El propósito es mejorar las habilidades matemáticas, con la esperanza de que los resultados obtenidos sirvan como punto de referencia para investigaciones futuras sobre el progreso académico de los estudiantes en las áreas contempladas en el plan de estudios de la Educación Básica Regular (EBR). Introducir juegos lúdicos en la clase se presenta como una estrategia motivadora que genera interés desde el inicio hasta el final, fomentando así el deseo de aprender de manera continua.

Desde un enfoque práctico, los juegos lúdicos se componen de materiales educativos diseñados específicamente para personas que trabajan con preadolescentes, adolescentes y adultos. Esto implica que los educadores deben tener una comprensión clara de lo que deben enseñar y cómo quieren enseñarlo, utilizando materiales educativos duraderos, de calidad y legibles. Dado que los niños, jóvenes y adultos tienden a ser atraídos por colores y formas, se destaca la importancia de utilizar material didáctico que aproveche estos elementos visuales.

El material didáctico adquiere relevancia porque los estudiantes suelen aprender primero a través de experiencias concretas antes de abordar conceptos abstractos. Cuando un estudiante enfrenta dificultades de aprendizaje, se observa que aprende más eficazmente al manipular y observar objetos tangibles en lugar de depender únicamente de la abstracción.

Además, se destaca la riqueza de estímulos proporcionada por el uso de recursos concretos, como materiales didácticos en el aula de matemáticas. Esta riqueza de estímulos se traslada a otras disciplinas, como lo expresan los propios estudiantes con frases como "así da más gusto estudiar" y "así aprendo más y más rápido".

## **II.- MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Teorías científicas:**

#### **2.1.1. Teoría de Vygotsky**

Según Vygotsky (1979), la actividad lúdica desempeña un papel crucial en el desarrollo de los niños, ya que proporciona una vía para nutrir tanto sus emociones como sus conocimientos. Se destaca la importancia del juego como estrategia en el ámbito educativo, siendo reconocido como un medio de aprendizaje esencial.

Este enfoque se considera prioritario, especialmente al abordar el aprendizaje de las matemáticas, donde la experiencia lúdica se percibe como facilitadora y motivadora para los estudiantes. En consecuencia, se concibe al juego como una actividad significativa que no puede ser ignorada, ya que a través de ella, los niños expresan de manera vivencial su comprensión de la realidad.

### **2.2. Marco conceptual**

#### **2.2.1. El juego lúdico:**

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) refiere el juego lúdico “Es una alternativa estimulativo para el niño (a), facilitando como herramienta al docente en las diferentes áreas curriculares. (p.46), en conclusión, los juegos deben ser guiados y orientados para el logro de las competencias y capacidades en el desarrollo integral del niño. Potencializando sus niveles de desarrollo cognitivo e integral a través de un aprendizaje significativo.

Son un conjunto de actividades que pueden practicar las personas de cualquier edad, cuyo fin es ayudar a socializarse, divertirse o distraerse. Coronel (2015), concibe que el juego lúdico constituye una de las estrategias innovadoras permitiendo que los estudiantes logren conseguir los objetivos propuestos o de enseñanza, relacionados al aprendizaje, es una actividad en que los estudiantes se divierten mientras aprenden. A través del juego los estudiantes no solo se empoderan de conceptualizaciones sino también tengan el placer de aprender siguiendo las instrucciones establecidas en el mismo.

Existe algunos beneficios o ventajas en el desarrollo de juegos lúdicos, a continuación mencionaremos:

- Fortalecimiento de relación con los padres, entorno físico y social.

- Habilidades cognitivas.
- Creatividad para recrear las instrucciones del juego.
- Desarrolla la curiosidad, experimentación y diálogo entre sus pares.
- Manipulación de objetos.
- Reflexiona de lo vivido en el desarrollo del juego.

#### **A. Juego funcional o de acción.**

Los niños discernen lo que les parece apropiado las acciones que realizan del juego, utilizan su propio cuerpo para representar ideas en mente, es un espacio que sirve para relacionarse con sus pares o demás personas manteniendo una comunicación eficiente y eficaz asimismo resolver problemas de la vida cotidiana.

#### **B. Juego de construcción:**

Son aquellos que permiten que los niños construyan algo motivador e inspirador, utilizando diversos materiales concretos fácil de usar, estos ayudan a determinar sus preferencias e identificar de manera valorativa la evidencia de alguna habilidad, por ejemplo si hace uso de bloques para construir un castillo de arena, es muy probable que es estudiante descubra su vocación de arquitectura e ingeniería o de un gran albañil que construye su propia casa. Al utilizar el material didáctico los estudiantes deben sentir que les van ayudar a resolver problemas, a través de las características perceptuales de los objetos, esto en las nociones matemáticas.

#### **C. Juego reglado:**

Cada una de las actividades lúdicas contienen normas o reglas, estas permiten que el juego se realice de manera disciplinada y en orden. Los estudiantes deben conocer y respetar las reglas del juego antes de iniciar la actividad, de modo que cada uno conozca las reglas o variantes el cual deben cumplir para alcanzar un objetivo. La competitividad inicia en estas actividades generando en el estudiante emociones y adrenalina para el desarrollo del mismo.

#### ***El juego reglado tiene los siguientes beneficios:***

- Generar y modificar las normas, teniendo en cuenta aquellas que promuevan el bienestar general y que sean consensuadas.
- Desarrollar criterios para evaluar la justicia o injusticia en situaciones problemáticas, fomentando la reflexión sobre estos criterios.

- Diseñar estrategias colectivas para superar obstáculos que surjan durante el juego, promoviendo el respeto en el cumplimiento de las normas establecidas y aplicando sanciones ante posibles transgresiones.

Según lo mencionado por Torres (2003), Piaget sostiene que los juegos son una herramienta significativa para el progreso de los niños, ya que estimulan sus capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Resalta la relevancia de los juegos en el desarrollo intelectual de los niños y en la comprensión de las reglas.

### **2.2.2 Tipos de juegos lúdicos**

**Juegos simbólicos:** En este caso, los niños recrean situaciones de la vida cotidiana, adaptándolas según sus propias necesidades, alternando constantemente entre lo concreto y lo imaginativo.

**Juegos motores:** Se refieren a actividades que requieren el uso de destrezas y habilidades motoras, como la pintura, juegos de escondidas, lanzar y atrapar pelotas, rayuelo, y saltar la soga, entre otros. Estas actividades fomentan la expresión creativa, contribuyen al desarrollo de diversos aspectos de la personalidad infantil, incluyendo el carácter, las habilidades sociales, el dominio motor y las capacidades físicas (Baena y Ruiz, 2016).

**Juegos de mesa:** Se incorporan aquellos juegos que tienen como elemento central un tablero y/o fichas, como por ejemplo el ajedrez, el dominó, el ta-te-ti, las cartas, entre otros.

**Juegos electrónicos:** Son todo juego digital o interactivo, independientemente de su soporte.

### **Importancia del juego en la matemática**

- El rayuelo, La tómbola
- Los bingos, El ajedrez

### **2.2.3 Metodología: Aprendizaje basado en juegos.**

Salazar (2021) el trabajo elaborado por Ricce, se aprecia que la aplicación de juegos permitieron en los estudiantes, situaciones de integración, interacción, liderazgo, generación de estrategias, controversia de ideas para brindar solución a los problemas o desafíos planteados, haciendo que los aprendizajes sean duraderos y significativos. Los juegos lúdicos hacen mejorar los estándares de aprendizaje y el logro de los objetivos propuestos o de los desempeños establecidos en el CNEB.

#### **2.2.4 Beneficios del juego lúdico en la formación integral del niño**

Se busca constantemente abrir nuevos caminos de aprendizaje para los niños, todos orientados dentro del sistema educativo. Esto tiene como objetivo fortalecer y desarrollar sus habilidades de manera adecuada, de modo que puedan convertirse en jóvenes y adultos íntegros y contribuir como agentes de cambio en una sociedad que actualmente se ve afectada por valores negativos. Según Malajovich (2015), es fundamental apoyar al niño a través del juego lúdico, ya que este enfoque se considera una estrategia educativa que permite al docente potenciarse y contribuir al desarrollo de competencias que serán beneficiosas en su crecimiento.

El juego sirve como una herramienta para desarrollar habilidades sociales, las cuales deben ser guiadas y dirigidas por el docente. En consecuencia, el juego recreativo contribuye al proceso educativo al centrarse en el desarrollo cognitivo y emocional. A través del juego, los niños pueden adquirir aspectos importantes como el orden, la expresión de opiniones, la libertad, la creatividad, y fomenta la construcción de seguridad y autonomía.

#### **2.2.5 Tipos de juego lúdico de acuerdo al MINEDU (2015),**

**Creativo:** Fomentar el desarrollo infantil implica facilitar que el niño asimile componentes que le permitan elaborar elementos de su propio interés. El cerebro establece conexiones sinápticas que le capacitan para concebir e imaginar personajes o situaciones relevantes en su entorno. La expresión de la creatividad por parte del niño se manifiesta a través del pensamiento, lo que alimenta su motivación por aprender.

**Motora** En el contexto de la motricidad gruesa y fina, estos juegos contribuyen al desarrollo cognitivo del cerebro, siendo esencial incorporar actividades lúdicas en todos los procesos de aprendizaje.

**Cognitiva** En el contexto del proceso de aprender y adquirir conocimientos a partir de la información proveniente del entorno, la cognición se refiere a la comprensión y asimilación de procesos mediante señales sensoriales, englobando diversas funciones mentales.

**Social** Fomenta la participación activa en interacciones sociales y colaborativas, contribuyendo al desarrollo de destrezas sociales como la empatía,

cooperación y comunicación. Facilita la conexión con otros individuos, generando relaciones sociales positivas..

### **El juego lúdico en la clase de matemáticas**

Considerando la exploración realizada del concepto de juego lúdico, se evidencia su importancia como herramienta educativa. Los niños participan en juegos no solo por el placer intrínseco que les proporciona, sino principalmente porque facilita la resolución simbólica de problemas y promueve la aplicación de diversos procesos mentales.

### **Validez de las premisas en el aprendizaje de las matemáticas**

A continuación, presentamos diez razones, que podrían considerarse como un decálogo, que respaldan el uso del juego como una herramienta educativa en el contexto de la enseñanza de las matemáticas.

1. El juego lúdico en el aula es trasladar lo que el alumno practica en la vida diaria, el aprendizaje se torna interesante y atractivo encontrando la utilidad o el sentido de lo que se quiere aprender.

2. Las actividades lúdicas generan motivación, involucrándose de manera activa en las actividades propuestas.

3. El desarrollo de las actividades permite abordar distintos tipos de contenidos matemáticos, tanto de conceptos como de procedimientos y valores.

4. Los estudiantes pueden afrontar contenidos matemáticos nuevos sin miedo al fracaso inicial.

5. Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.

6. Valora las particularidades y disparidades entre los estudiantes. Aunque el deseo de participar en juegos es común a todos, lo realmente importante radica en que cada uno pueda participar según sus capacidades y destrezas individuales.

7. Facilita el desarrollo de habilidades psicológicas fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas, tales como la capacidad de enfocar y mantener la atención, la percepción, la retención de información en la memoria, la resolución de problemas y la búsqueda de estrategias, entre otros aspectos clave

8. Ayuda en el desarrollo de habilidades sociales en los niños al tiempo que fomenta su independencia personal.



9. El currículum actual sugiere especialmente considerar la dimensión lúdica de las matemáticas y destaca la importancia de vincular el aprendizaje con la realidad de los niños.

10. Las actividades lúdicas generan aprendizaje significativo.

### **III.- METODOLOGÍA**

En el informe de investigación se aplicaron instrumentos de recojo de información, encuesta, pruebas objetivas, el mismo que fueron procesados en tablas y gráficos estadísticos.

**3.1. Técnica:** Se emplearon diferentes técnicas, de acuerdo a las características de la investigación. A continuación mencionaremos los siguientes:

- La observación
- Encuesta
- Diario de campo

**El diario de campo:** Martínez y Soto (2022), afirma que el diario de campo permite al profesor conocer mediante escritos, registros descriptivos, analíticos y críticos hechos, comportamientos que suceden durante el desarrollo de la actividad con la finalidad de aplicarlo con la teoría, además contribuye que el estudiante logre otras capacidades como valores, aptitudes y aspectos éticos.

**Fichas prácticas,** son documentos o recursos que el investigador se agencia considerando la variable de estudio, juegos lúdicos en el área que permita fortalecer las capacidades de resolución de problemas.

#### **3.2. Instrumento:**

- Guía de observación
- Cuestionario
- Apuntes

#### **3.3. Tipo de investigación:** Básica

**Nivel:** Descriptiva

**Diseño:** Descriptivo-simple

**Esquema:** M-----Ove

Donde:

M = Muestra

Ove= Observación de la variable de estudio

### **Investigación descriptiva:**

El presente trabajo de investigación se sustenta con la investigación descriptiva, el cual permitió determinar y conocer la situación de la problemática de la institución educativa N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús” de la comunidad de Uyurpampa, en tal sentido Guevara et al (2020), mencionan que:

*La investigación descriptiva busca detallar las características esenciales de conjuntos uniformes de fenómenos mediante el empleo de criterios sistemáticos. Su propósito radica en analizar la estructura o comportamiento de los fenómenos en cuestión, ofreciendo datos de manera sistemática y comparativa con otras fuentes.*

*La investigación descriptiva tiene como objetivo recopilar información detallada y objetiva sobre el fenómeno de estudio. En este informe, se pretende observar e interpretar una situación real dentro del proceso educativo, centrándose en los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. No se busca explicar las causas o establecer relaciones causales en esta etapa, sino más bien entender y describir de manera precisa dicho fenómeno.*

**3.4. Población:** Lo conforma los estudiantes del 1<sup>er.</sup> o 6<sup>to</sup> grado de estudios matriculados en la Institución Educativa, la misma que se detalla a continuación:

**Tabla 1**

*Población de estudiantes de la I.E. N° 10082*

| <b>Grados</b>     | <b>Niños</b> | <b>Niñas</b> | <b>Total</b> |
|-------------------|--------------|--------------|--------------|
| Primer grado      | 11           | 12           | 23           |
| Segundo grado     | 7            | 6            | 13           |
| Tercer grado      | 13           | 11           | 24           |
| Cuarto grado      | 16           | 16           | 32           |
| Quinto grado      | 10           | 11           | 21           |
| Sexto grado       | 14           | 13           | 27           |
| <b>Población</b>  | 63           | 77           | 140          |
| <b>Porcentaje</b> | 45           | 55           | 100%         |

**3.5. Muestra:** Conformado por un grupo de estudiantes de 5° grado

**Tabla 2**

*Número de estudiantes de quinto grado de la I.E N° 10082*

| Grado    | Niños | Niñas | Total |
|----------|-------|-------|-------|
| 5° grado | 10    | 11    | 21    |

Fuente: Tabla 1

#### IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A través del presente capítulo se plasman los resultados obtenidos (Candela, 2022), los mismos que se detallan de acuerdo a los objetivos planificados:

El objetivo general fue Identificar que los juegos lúdicos son importantes en la generación de aprendizajes en el área de matemática en los estudiantes de quinto grado de la I.E N°10082 “Sagrado Corazón de Jesús Uyurpampa”,

Para ello se aplicó una encuesta a los 21 estudiantes del quinto grado, cuyo propósito fue conocer la importancia de los juegos lúdicos son importantes en la generación de aprendizajes en el área de matemática resultados que se detallan a continuación.

**Tabla 3**

*Los juegos lúdicos generan aprendizajes importantes en el área de matemática*

| Variables                    | Estudiantes | Porcentaje |
|------------------------------|-------------|------------|
| <b>Si</b>                    | 19          | 90%        |
| <b>No</b>                    | 01          | 5%         |
| <b>Prefiere no responder</b> | 01          | 5%         |
| <b>Total</b>                 | 21          | 100 %      |

Fuente: Encuesta

De acuerdo con lo que indica la tabla 3, observamos que de los 21 estudiantes que representan el 100%, 19 de ellos que representan el 90%, manifiestan que los juegos lúdico SI generan aprendizajes importantes en el área de matemática, solamente 01 estudiante (5%), manifiesta que NO le genera

ningún aprendizaje y otro estudiante 01 estudiante (5%) prefiere no responder ante la pregunta planteada.

Ante estos resultados cabe destacar que los niños asumen la importancia y son conscientes que los juegos lúdico si generan aprendizajes importantes en el área de matemática, pero; para ello el docente de aula debe impartir actividades de aprendizaje acompañados de juegos lúdicos porque de esa manera se sienten más motivados a aprender, despertando el deseo y estima por la matemática, a resolver y solucionar diversas actividades matemáticas, se sienten más comprometidos con su formación, se les despierta la curiosidad y la exploración de materiales, la utilización de recursos entre otros aspectos más. ya que estos aprendizajes les van a permitir la solución de problemas en su vida diaria.

Los docentes debemos al momento de desarrollar nuestras sesiones de aprendizaje, debemos tener un espíritu motivador y generar altas expectativas en los aprendizajes de nuestros alumnos, creer que pueden lograr sus altos índices de formación empleando diversas estrategias que favorezcan a la construcción de sus propios aprendizajes.

Referente a los objetivos específicos tenemos **A:** Diagnosticar el nivel de logro de los estudiantes de quinto grado de la I.E N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús Uyurpampa” en el área de matemática.

**Tabla 4**

*Nivel de logro en el área de matemática por los estudiante de 5<sup>to</sup> grado*

| <b>Niveles de Logro</b>   | <b>fi</b> | <b>Porcentaje</b> |
|---------------------------|-----------|-------------------|
| <b>Inicio</b>             | 16        | 76,19%            |
| <b>En proceso</b>         | 04        | 19,05%            |
| <b>Previsto o logrado</b> | 01        | 4,76%             |
| <b>TOTAL</b>              | <b>21</b> | <b>100 %</b>      |

*Fuente: Encuesta*

Apreciando los resultados de la tabla 4, de los 21 estudiantes que representan el 100%, 16 de ellos que equivalen al 76,19% se encuentran ubicados en un nivel de logro en INICIO, 04 estudiantes (19,05%) se ubican en un nivel de logro en PROCESO y solamente 1 niño está en el nivel de logro PREVISTO o LOGRADO.

Estos resultados tienen como origen que el docente de aula NO realiza o desarrolla actividades lúdicas en el área de matemática, haciendo de su trabajo técnico pedagógico una monotonía, porque todos los días empleaba las mismas estrategias haciendo de las mismas que los estudiantes se incomodaban, se aburrían e incluso se pudo observar la falta de respeto al docente, porque algunos estudiantes se ponían a jugar o pelear entre ellos.

Como podemos observar de los resultados recogidos la cantidad es abismal respecto a la negativa que se observa por parte de 16 estudiantes del nivel primario en lo que se refiere al desarrollo de clases en matemática específicamente.

Es por ello, que en las planificaciones de aprendizaje el docente debe insertar actividades lúdicas para el trabajo pedagógico como estrategias de enseñanza, las mismas que deben ser conocidas y seleccionadas de acuerdo al contexto donde se trabaja, sabiendo que el aprendizaje de las matemáticas se logra con la interacción social, recreación, manipulación de objetos entre otros aspectos más resaltantes en los estudiantes.

**B.** Conocer las razones, por las que los juegos lúdicos generan aprendizajes en el área de matemática, según resultados obtenidos por los estudiantes

**Tabla 5**

*Razones por las que los juegos lúdicos generan aprendizajes en el área de matemática*

| Razones | fi | Porcentaje |
|---------|----|------------|
|---------|----|------------|

|  |           |               |
|--|-----------|---------------|
| <b>Me motiva a aprender mejor.</b>             | 18        | 81.00         |
| <b>Preferencia para aprender nuevos temas.</b> | 02        | 9.50          |
| <b>Socialización con mis compañeros.</b>       | 02        | 9.50          |
| <b>No ofrece ningún beneficio.</b>             | 00        | 0.00          |
| <b>TOTAL</b>                                   | <b>21</b> | <b>100.00</b> |

*Fuente: Elaboración propia*

Según los resultados obtenidos, respecto a la Tabla 5, tenemos que de 21 estudiantes que representan el 100%, 18 estudiantes equivalentes al 81%, son conscientes que la aplicación de juegos lúdicos despiertan la motivación y deseos en aprender matemática, 02 estudiantes que representan el 9.5% consideran que los juegos lúdicos lo utilizan para aprender nuevos temas según el conocimiento que imparte el docente de aula. 02 estudiantes que representa el 9.5% consideran que los juegos lúdicos lo realizan para socializar con sus compañeros de aula.

De acuerdo a esta información, se tiene en cuenta que la aplicación de juegos lúdicos ofrece un conjunto de beneficios desarrollando aprendizajes de calidad en la enseñanza de las matemáticas, sin embargo el estudiante considera que todavía hacen falta algunos beneficios que le aporta estas estrategias lúdicas. El docente de aula debe ser claro y específico en cada una de las consignas de la actividad a desarrollar como dar instrucciones claras, precisas y objetivas en cada una de las actividades previstas a ejecutar.

Una de los mayores ventajas de la aplicación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje, estos permiten fortalecer cada una de las capacidades de la competencias del área de matemática.

Sallán (2021) recoge algunos efectos que pueden derivarse al utilizar los juegos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática.

Los efectos que se recogen de la investigación son: Estimular el interés y desarrollar actitudes positivas hacia las matemáticas. La actividad lúdica es considerada como forma natural de involucrar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad al cual pertenecen.

**C.** Explicar que los juegos lúdicos generan aprendizajes en el área de matemática en los estudiantes de quinto grado de la I.E N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús Uyurpampa”.

**Tabla 6**

*Consideras que los juegos lúdicos generan y fortalecen los aprendizajes en el área de matemática*

| <b>Variable</b> | <b>Estudiantes</b> | <b>Porcentaje</b> |
|-----------------|--------------------|-------------------|
| <b>SI</b>       | 19                 | 90,48%            |
| <b>NO</b>       | 02                 | 9,52%             |
| <b>TOTAL</b>    | <b>21</b>          | <b>100%</b>       |

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados de la Tabla 6, sobre la explicación de que los juegos lúdicos generan y fortalecen los aprendizajes en el área de matemática, fueron los siguientes: 21 estudiantes que representan el 100%, 19 (90%), asumen que los juegos lúdicos les ayudan a mejorar la construcción de sus aprendizajes en el área de matemática, 03 estudiantes que representa el 10%, no asume que los juegos lúdicos generan ni fortalecen sus aprendizajes en matemática.

De acuerdo a la teoría que sustenta el presente informe y a las apreciaciones y aportes que nos brindan los autores, tenemos a Lev Vygotsky (1979), donde nos manifiesta en su teoría que la actividad lúdica desempeña un papel crucial en el desarrollo de los niños, ya que proporciona una vía para nutrir tanto sus emociones como sus conocimientos. Se destaca la importancia del juego como estrategia en el ámbito educativo, siendo reconocido como un medio de aprendizaje esencial.

Este enfoque se considera prioritario, especialmente al abordar el aprendizaje de las matemáticas, donde la experiencia lúdica se percibe como facilitadora y motivadora para los estudiantes. En consecuencia, se concibe al juego como una actividad significativa que no puede ser ignorada, ya que a través de ella, los niños expresan de manera vivencial su comprensión de la realidad.

Así mismo El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) como ente rector de la Educación en el Perú, estipula taxativamente que el juego lúdico “Es una alternativa estimulativa para el niño (a), facilitando como herramienta al docente en las diferentes áreas curriculares. (p.46), en conclusión, los juegos deben ser guiados y orientados para el logro de las competencias y capacidades en el desarrollo integral del niño. Potencializando sus niveles de desarrollo cognitivo e integral a través de un aprendizaje significativo.

Son un conjunto de actividades que pueden practicar las personas de cualquier edad, cuyo fin es ayudar a socializarse, divertirse o distraerse. Coronel (2015), concibe que el juego lúdico constituye una de las estrategias innovadoras permitiendo que los estudiantes logren conseguir los objetivos propuestos o de enseñanza, relacionados al aprendizaje, es una actividad en que los estudiantes se divierten mientras aprenden. A través del juego los estudiantes no solo se empoderan de conceptualizaciones sino también tengan el placer de aprender siguiendo las instrucciones establecidas en el mismo.

## **V.- CONCLUSIONES**

Del trabajo desarrollado, los juegos lúdicos generan aprendizajes en el área de matemática, en los estudiantes de quinto grado de la I.E N° 10082 “Sagrado Corazón de Jesús” Uyurpampa, permiten el desarrollo de habilidades, destrezas en la creación y manipulación de materiales, los estudiantes pueden proponer las propias reglas del juego o sanciones según sea el caso, desarrollando la socialización e interacción entre sus pares.

De acuerdo con los resultados obtenidos, tenemos que un alto porcentaje de ellos se encuentra ubicados en un nivel de logro en INICIO, otro grupo de niños están en un nivel de logro en PROCESO y un reducido número de estudiantes se encuentran en el nivel PREVISTO o LOGRADO. Los estudiantes presentan algunas falencias en el desarrollo de situaciones problemáticas con las cuatro operaciones, para comprender textualmente problemas, planteamiento de estrategias o un plan de desarrollo.

Por otro lado tenemos que: los estudiantes para conocer la importancia del juego lúdico en el área de matemática determinó que las razones que los juegos lúdicos generan aprendizajes en el área de matemática fueron: Me motiva a



aprender mejor, con esas estrategias prefieren aprender nuevos temas, así como también aprende a socializar sus aprendizajes con sus compañeros

Es evidente que los juegos lúdicos desempeñan un papel importante en la vida del estudiante, potencializando sus habilidades cognitivas, sociales, destrezas en las capacidades del área de matemática, en el presente informe se mencionan los aportes teóricos, autores e instituciones que aportan conocimientos importantes acerca de las actividades lúdicas para el desarrollo de las competencias matemáticas. Durante el desarrollo de las prácticas profesionales, interactuamos con nuestros estudiantes y vivenciamos diferentes juegos lúdicos en el área de matemática, los estudiantes manifestaron actitudes emocionales, comprendiendo la actividad planteada, respetando y proponiendo reglas del juego durante el desarrollo de la actividad.

## **VI. RECOMENDACIONES**

A través del presente trabajo de investigación descriptivo-explicativo, se realizan las siguientes recomendaciones con el fin de mejorar significativamente los aprendizajes de nuestros estudiantes de la EBR.

A los directivos de las instituciones educativas bilingües de la zona andina, deben enfatizar el desarrollo de actividades lúdicas en las planificaciones de los docentes de aula, para asegurar el desarrollo de capacidades matemáticas en los estudiantes de este ámbito.

A los futuros docentes bilingües propiciar espacios enriquecedores para socializar buenas prácticas en aula y exponerlas en redes que garanticen el logro de las competencias del área de matemática en nuestros estudiantes de cada ciclo de la EBR, empleando y utilizando como estrategia los juegos lúdicos.

A los docentes que poseen espíritu indagador para hacer mejoras en la educación bilingüe, deben enfatizar sus investigaciones en la etnomatemática, explorando el contexto sociocultural que se convierte en potencialidades aportando significativamente en la educación primaria generando aprendizajes de calidad en nuestros estudiantes bilingües, que les permita superar sus niveles de aprendizaje.

Existe un rico y extenso material educativo propuesto por científicos, instituciones u organizaciones, autores amantes por la matemática que nos brindan rica y valiosa información, recomendándoles que los utilicen porque todavía nos queda mucho por aprender.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayala Barja, L. M. (2018). Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles]Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2548/JUEGO %20LUDICO Y %20ACTIVIDAD MATEMATICA EN ESTUDIANTES AYALA BARJA LINA MERYEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2548/JUEGO%20LUDICO%20Y%20ACTIVIDAD%20MATEMATICA%20EN%20ESTUDIANTES%20AYALA%20BARJA%20LINA%20MERYEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Baena, A., Ruiz, P. El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. EmásF: revista digital de educación física, ISSN 1989-8304, Nº. 38, 2016, págs. 73-86. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>
- Candela, Y. (2022). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior (págs. 78-86). Revista

de Ciencias Humanísticas y Sociales. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Carrera, C. (2018). *Programa de juegos lúdicos para desarrollar nociones básicas de la matemática en niños de 5 años, Los Olivos* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Recuperado de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24136/Carrera\\_NCJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24136/Carrera_NCJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial., (págs. 132-149). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Coronel. D. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Recuperado de: <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/coronel.pdf?sequence=1>

Fernández, Y. (2023). *Juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura-Cajabamba*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Los Ángeles] Recuperado de: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32250/JUEGOS\\_LUDICOS\\_FERNANDEZ\\_TRUJILLO\\_MARIANELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32250/JUEGOS_LUDICOS_FERNANDEZ_TRUJILLO_MARIANELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

García, V. (2022). *Juego lúdico y las habilidades matemáticas en los niños de I.E. 1514 – Talara* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Recuperado de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84276/Garcia\\_PVM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84276/Garcia_PVM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-

acción). *RECIMUNDO*, 4(3),

163-173.

<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Malajovich, I. (2015). Introducción a Piaget, pensamiento, aprendizaje y enseñanza. Madrid: Fondo Educativo Interamericano, S.A.

Martínez, A., Soto G (2022). Diario de campo., (pág. 527). Obtenido de <https://cuaieed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-32-DIARIO-DE-CAMPO.pdf>

Ministerio de Educación (MINEDU). (2015). La hora del juego lúdico en los sectores. Guía para educadores. Lima, Perú: San Marcos

Salazar, C. M. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. En E. g. mathematics (Ed.). *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. Trujillo: Revista Horizonte. Recuperado el 2021, de <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>

Sallán, J. M. (2021). Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas., (págs. 115-118).

Torres, A. (2003). El juego: Un contexto de desarrollo y aprendizaje. Puebla, México: Limusa S.A.

## ANEXOS

### EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

Realizando ejercicios lúdicos con los niños y niñas para el fortalecimiento de su criterio

