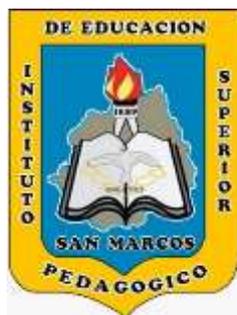


“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO “SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SALÓN EN LOS LOGROS DE
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS DE LA IEI. N° 010 LA HUAYLLA, PEDRO GÁLVEZ - SAN
MARCOS, 2023**

TESIS PRESENTADA POR:

COTRINA RUIZ, Ana Rebeca

TRIGOSO MERCEDES, Kely Elizabeth

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE
EDUCACIÓN INICIAL**

ASESOR: Prof. Julio Pedro Cotrina Rodríguez

SAN MARCOS - CAJAMARCA – PERÚ

2023

CARÁTULA

TÍTULO

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SALÓN EN LOS LOGROS DE APRENDIZAJE
DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N°
010, “LA HUAYLLA” – PEDRO GÁLVEZ, AÑO 2023**

DEDICATORIA

Con todo cariño y amor profundo dedicamos este trabajo a nuestra familia, quienes en todo momento nos han brindado su gran apoyo en nuestra formación profesional, hacia ellos consideramos nuestro eterno reconocimiento y gratitud.

Ana & Kely

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecemos a Dios por habernos concedido la inteligencia, sabiduría y fortaleza para llevar a cabo la realización de esta tesis.

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos – San Marcos por ser la institución de educación superior que nos dio la oportunidad de formarnos profesionalmente.

A nuestros maestros por brindarnos conocimientos y prepararnos académicamente para un mejor desenvolvimiento durante nuestra vida profesional.

Al Prof. Julio Pedro Cotrina Rodríguez; asesor de la presente investigación por sus orientaciones pertinentes y oportunas.

A la Prof. Kety Karina Valencia Bazán; Prof. de Investigación Aplicada IV y V, quien nos orientó constantemente he hizo las correcciones necesarias del presente estudio.

A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 010 La Huaylla por brindarnos la oportunidad de llevar a cabo dicha investigación en su Institución Educativa.

A todas las personas que nos apoyaron y contribuyeron en la elaboración del presente trabajo de investigación:

Ana & Kely

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En atención a lo dispuesto por la superioridad y a normas legales vigentes, nos presentamos ante ustedes, para manifestarles que en la condición de ex - estudiantes, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos” de San Marcos, presentamos a vuestra digna consideración, la investigación que lleva por título: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SALÓN EN LOS LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 010, “LA HUAYLLA” – PEDRO GÁLVEZ, AÑO 2023. El mismo que ha sido realizado en base al procedimiento de la investigación pre – experimental.

La información se ha estructurado en cuatro capítulos teniendo en cuenta el protocolo de investigación sugerido por la institución.

En el primer capítulo se expone el planteamiento del estudio. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico, el tercer capítulo presenta el marco metodológico, el cuarto capítulo se muestran los resultados. Finalmente, se presentan las conclusiones y sugerencias, las referencias bibliográficas y anexos.

En tal sentido, esperamos que justo criterio se evalúe, y se haga las observaciones del caso, asegurándoles mejorar levantar las respectivas precisiones.

Ana & Kely

ÍNDICE

TÍTULO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE.....	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
CAPÍTULO I.....	xi
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	xi
1.1. Planteamiento y formulación del problema general	12
1.2. Problemas específicos.....	14
1.3. Justificación del problema	15
1.3.1. <i>Justificación legal</i>	15
1.3.2. <i>Justificación didáctica</i>	17
1.4. Limitaciones de la investigación	18
1.4.1. <i>Tiempo</i>	18
1.4.2. <i>Económicas</i>	18
1.4.3. <i>Búsqueda de información</i>	18
1.5. Delimitación de objetivos.....	19
1.5.1. <i>Objetivo general</i>	19
1.5.2. <i>Objetivos específicos</i>	19
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.1.1. <i>Internacionales</i>	21
2.1.2. <i>Nacionales</i>	23
2.1.3. <i>Regionales</i>	25
2.2. Bases teóricas	28
SUBCAPÍTULO I: Los juegos de salón.....	28
2.2.1. <i>Teorías del juego asociadas al aprendizaje</i>	28
2.2.2. <i>Definición de juego</i>	30
2.2.3. <i>Importancia del juego</i>	30

2.2.4.	<i>Importancia del juego para el aprendizaje matemático</i>	31
2.2.5.	<i>Los juegos de salón</i>	32
2.2.6.	<i>Los juegos de salón en educación inicial</i>	33
2.2.7.	<i>Teorías del aprendizaje</i>	33
2.2.8.	<i>El aprendizaje matemático en educación inicial</i>	36
2.2.9.	<i>El desarrollo de las competencias matemáticas</i>	37
2.2.10.	<i>El desarrollo de las competencias matemáticas</i>	37
2.2.11.	<i>Habilidades cognitivas que se encuentran en la base de todo aprendizaje</i>	38
2.2.12.	<i>El enfoque de resolución de problemas</i>	40
2.2.13.	<i>Dimensiones de los logros de aprendizaje en el área de matemática en educación inicial</i>	42
2.3.	<i>Definición de términos y conceptos básicos</i>	45
2.3.1.	<i>Aprendizaje</i>	45
2.3.2.	<i>Competencia</i>	46
2.3.3.	<i>Coordinación</i>	46
2.3.4.	<i>Juego</i>	46
2.3.5.	<i>Juegos educativos</i>	47
2.3.6.	<i>Lógica</i>	47
2.3.7.	<i>Matemática</i>	47
2.3.8.	<i>Pensamiento</i>	48
2.3.9.	<i>Razonamiento</i>	48
CAPÍTULO III		49
MARCO METODOLÓGICO		49
3.1.	Tipo de investigación	50
3.2.	Método de investigación	50
3.3.	Diseño de investigación	50
3.4.	Población y muestra	51
3.4.1.	<i>Población</i>	51
3.4.2.	<i>Muestra</i>	52
3.5.	Variables de estudio	52
3.5.1.	<i>Variable independiente:</i>	52
3.5.2.	<i>Variable dependiente</i>	52
3.5.3.	<i>Operacionalización de variables</i>	52

3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
3.7.	Hipótesis de trabajo u operacionales	55
3.7.1.	<i>Hipótesis general</i>	55
3.7.2.	<i>Hipótesis específicas</i>	56
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	56
CAPÍTULO IV		57
EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO – PRÁCTICO Y RESULTADOS.....		57
4.1.	Programación del trabajo teórico – práctico.....	58
4.2.	Prueba de hipótesis	67
4.3.	Discusión de resultados	68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		69
CONCLUSIONES.....		69
RECOMENDACIONES		70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		71
ANEXOS.....		75
Anexo 1. Instrumento de medición de la variable logros de aprendizaje en matemática.		75
Anexo 2. Ficha de validación de juicio de experto del instrumento de investigación		78
Anexo 3. Actividades de aprendizaje		79
Anexo 4. Solicitud de autorización.....		156
Anexo 5. Autorización de aplicación		157
Anexo 6. Constancia de aplicación de programa e instrumentos		158
Anexo 7. Bases de datos		159
Anexo 8. Nómina de matrícula.....		160
Anexo 9. Resolución Directoral de aprobación del proyecto de investigación.....		161
Anexo 9. Confiabilidad del instrumento.....		162
Anexo 10. Evidencias		162

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de los juegos de salón en los logros de aprendizaje del área matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023. La hipótesis que se planteó fue: El desarrollo de un programa de juegos de salón mejora significativamente los logros de aprendizaje del área matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023.

Los resultados obtenidos fueron analizados según los objetivos formulados. Para analizar la información obtenida se realizó un análisis estadístico donde se obtuvo un coeficiente T de Student de 14.01 y un sig. bilateral igual a 0.000 por lo que de acuerdo a esta información se concluye que, el desarrollo de un programa de juegos de salón influye significativamente en los logros de aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023.

Así mismo se sugiere que las docentes recurran con más frecuencia a la utilización de juegos de salón para mejorar progresivamente los logros de aprendizaje en los niños y niñas de esta institución educativa.

Palabras clave: Juegos de salón, influencia, logros de aprendizaje en matemática.

ABSTRACT

The general objective of the research was to determine the influence of classroom games on learning achievements in the mathematics area in 5-year-old boys and girls of IEI No. 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Year 2023. The hypothesis that was proposed was: The development of a classroom games program significantly improves learning achievements in the mathematics area in 5-year-old boys and girls of IEI No. 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Year 2023.

The results obtained were analyzed according to the formulated objectives. To analyze the information obtained, a statistical analysis was carried out where a Student's T coefficient of 14.01 and a sig. bilateral equal to 0.000, therefore, according to this information, it is concluded that the development of a classroom game program significantly influences the learning achievements in the area of mathematics in 5-year-old boys and girls of IEI No. 010. La Huaylla – Pedro Gálvez, Year 2023.

Likewise, it is suggested that teachers use classroom games more frequently to progressively improve the learning achievements of the boys and girls of this educational institution.

Keywords: Classroom games, influence, mathematics learning achievements.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

Según Lizarzaburu & Zapata (2001) Los logros del aprendizaje del área de matemática son considerados los conocimientos, competencias capacidades y habilidades que los niños y niñas logran alcanzar y/o potenciar al finalizar una actividad de aprendizaje, en este caso nos referimos exactamente al logro de todos ellos en el área de matemática, la cual erróneamente muchas veces se considera una materia compleja pero que en realidad es tan práctica y de fácil comprensión como cualquier otra siempre y cuando la enseñanza sea de manera sencilla, óptima y creativa usando las herramientas necesarias y un enfoque adecuado. Los logros de aprendizaje en el área de matemática en América Latina a la luz de los resultados en diferentes evaluaciones por organismos internacionales y de sus mismos estados dan cuenta que se encuentran con puntajes relativamente bajos en comparación a países de otras latitudes como son los europeos y parte del Asia. Es así que en Ecuador de acuerdo al Tercer Estudio Regional Comparativo Explicativo (TERCE) se percibe en los estudiantes de tercer grado de básica puntajes de 703 puntos el mismo que no difiere significativamente en comparación a los demás países de la región (Terce, 2016), otra investigación realizada en este país da cuenta que los estudiantes de educación básica tienen dificultades notorias al margen de la condición socioeconómica, pues tanto en niños y niñas con bajos y buenos niveles tienen dificultades notorias en este curso, por otra parte también se precisa que para los docentes de este país la asignatura que tienen mayor dificultad de enseñar son las matemáticas (Aldas & Pinos, 2021). En Colombia, Marín & Castaño (2019) mencionan que son diferentes indicadores que los niños y niñas tienen en cuanto al manejo de las capacidades matemáticas, que van desde el conteo, la escritura numérica, la resolución de situaciones significativas donde interviene el pensamiento matemático, entre otros. Ello con lleva a inferir que la problemática educativa en el área de matemática es macro regional y que, si bien los factores pueden ser diversos, pero los indicadores son similares en todos los países.

En cuanto a la problemática educativa del aprendizaje en el área de matemática en el Perú, guarda mucha similitud con lo descrito a nivel internacional, pues los indicadores son los mismos, niños y niñas con dificultad para representar numéricamente cantidades de objetos de su preferencia, como: lapiceros, juguetes, cartas, etc. es decir que al realizar actividades con diversos tipos de material cuando llegan a la representación numérica evidencian dificultades y son pocos los que lo hacen a la primera vez, y aún esta problemática ha ido agravándose en vez de mejorar (Dockterman, 2019)

Incluso Defensoría del Pueblo se ha pronunciado en cuanto a la problemática educativa mencionando que los niveles de aprendizaje formales de la educación peruana se encuentran muy bajos, incluida el área de matemática, por lo que es urgente que se tomen iniciativas serias y sostenidas que permitan mejorar la calidad de los logros de aprendizaje de las diversas áreas académicas y dentro de ellas el área de matemática (Defensoría, 2023)

La problemática educativa en cuanto a los logros de aprendizaje en matemática es en verdad preocupante, y se percibe la transversalidad tanto a nivel internacional (en los países latinoamericanos) como también a nivel de las regiones del Perú, en todas ellas (en unas más que en otras) se deja evidenciar con diferentes resultados tanto de la Evaluación Censal como de evaluaciones internacionales resultados preocupantes como los del año próximo pasado (UMC, 2022)

Siendo transversal esta problemática la provincia de San Marcos y su sistema educativo no es ajena a estos resultados, e incluso según UMC (2019) esta provincia estuvo en los últimos lugares en lo que respecta la calidad de los aprendizajes en las áreas de matemática y comprensión lectora.

Si bien toda esta información pertenece a los niveles de educación primaria y secundaria toda vez que en los niveles de educación inicial aún no hay investigaciones sobre los logros de aprendizaje en las diferentes áreas académicas, pero reconociendo que la problemática es

transversal en cuanto a regiones y también niveles educativos, entonces se infiere que los logros de aprendizaje en el área de matemática resulta siendo un problema en todos los niveles y que resulta mucho más importante tomar la iniciativa de mejora desde los primeros años de la educación formal que es justamente la educación inicial, para que progresivamente disminuya esta problemática de manera integral.

Y, teniendo en cuenta que los niños y niñas tienen preferencia por actividades lúdicas donde ponen en juego sus capacidades, entonces resulta muy importante recurrir a ciertos tipos de juegos que al desarrollar con los niños y niñas de educación inicial permita darles una oportunidad de elevar sus capacidades matemáticas desde los primeros años de educación formal de tal manera que al trabajar sostenidamente en los demás niveles pueda revertirse de una forma progresiva los bajos niveles de logros de aprendizaje en el área de matemática.

Siendo la Institución Educativa Inicial N° 010 La Huaylla partícipe de este problema con sus estudiantes de 5 años quienes están a un paso de pasar al nivel de educación primaria, por lo que deben tener un manejo de las capacidades matemáticas acordes a este nivel educativo; entonces es necesario desarrollar un programa de juegos de salón para la mejora de los logros de aprendizaje en el área de matemática

Por lo que de acuerdo a los anteriormente mencionados se formula la siguiente interrogante:

¿Cuál es la influencia de los juegos de salón en los logros de aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla - Pedro Gálvez, año 2023?

1.2. Problemas específicos

a. ¿Cuál es el nivel de logros de aprendizaje en el área de matemática antes de desarrollar un programa de juegos de salón en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, año 2023?

b. ¿Qué nivel de progreso tiene el programa de juegos de salón en los niños y niñas 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, año 2023?

c. ¿Cuál es el nivel de logros de aprendizaje en el área de matemática después de desarrollar un programa de juegos de salón en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023?

d. ¿Qué resultados se obtiene al comparar el pre y post test respecto a los logros de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla - Pedro Gálvez, año 2023?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

Este trabajo se realizó atendiendo al cumplimiento de las siguientes normas legales vigentes.

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo.

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia.

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica.

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición.

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 86-2023-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR el Reglamento de Investigación del IESPP “San Marcos” que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

e. Resolución Directoral N° 044-2023-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

SE RESUELVE:

APROBAR la aplicación de los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

1.3.2. *Justificación didáctica*

El presente proyecto de investigación se realizó en base al hecho de que en la Institución Educativa Inicial N° 010 La Huaylla- Pedro Gálvez- Año 2023, se ha identificado que los niños y niñas de 5 años de edad presentan ciertas dificultades en el manejo de las capacidades del área de matemática como es la representación numérica de cantidades concretas como colección de frutos, bloque lógicos, o de acuerdo al material que la profesora utiliza para esta actividad, también se han percibido dificultades en la comunicación oral asertiva de las actividades realizadas, así mismo también se ha podido notar dificultades en cuanto a la construcción correcta de figuras geométricas, comunicar con facilidad el trayecto para ir a su domicilio, entre otras; frente a estas dificultades que se han presentado se optó por utilizar actividades lúdicas orientadas a las actividades matemáticas como es el desarrollo de juegos de salón para la mejora de la problemática que se identificó.

De igual manera, esta investigación se suma al acervo de trabajos de investigación para ponerlo a disposición de la comunidad institucional, regional y nacional como una fuente de consulta importante que puedan servir para investigaciones que tengan cierta similitud en cuanto a las variables elegidas.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. Tiempo

Por el mismo hecho de desarrollar la práctica pre profesional final, la cual necesitó de tiempo extra para la elaboración de sesiones de aprendizaje, material didáctico para cada una de las sesiones además de la ejecución de cada una de ellos y luego la crítica o las orientaciones por parte de la docente de aula o la docente monitora del IESPP San Marcos. En este sentido entonces se tuvo que optimizar los tiempos para poder realizar ejecutar la investigación, la misma que según el horario lectivo se contaba solamente con un día a la semana.

1.4.2. Económicas

Las dificultades económicas se presentaron específicamente porque durante el último año académico al ser la práctica pre profesional intensiva, todos los días de práctica que fueron tres días se tuvo que asignar un presupuesto para material educativo ya sea impreso o de otra naturaleza, además para conseguir información para el marco teórico de la investigación fue necesario contar con datos o Internet, lo que generó también la asignación de un presupuesto, ocasionalmente también se tuvo pagar movilidad, pues la institución de práctica de la investigación se encontraba distante del domicilio de las investigadoras.

1.4.3. Búsqueda de información

La búsqueda de información implica encontrar o ubicar páginas de Internet que tengan información relacionadas a las variables de estudio para poder construir el marco teórico de la investigación, esta tarea si bien pareciera sencilla, sin embargo se necesita de ciertos criterios que conduzcan ubicar páginas pertinentes y confiables, y por el mismo hecho de haber sido la primera vez que se elaboraba este tipo de trabajos de investigación, entonces se dilataba más de lo necesario el tiempo para buscar información que se ajuste a los temas que se necesita para construir el marco teórico. Esta limitación de alguna manera se solucionó con la consulta a docentes de la especialidad o que tenían cierta experiencia en búsqueda de información.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. *Objetivo general*

Determinar la influencia del desarrollo de un programa sobre juegos de salón en los logros de aprendizaje del área matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023.

1.5.2. *Objetivos específicos*

a. Identificar el nivel de los logros de aprendizaje en el área de matemática antes de desarrollar un programa de juegos de salón con los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023.

b. Precisar el nivel de progreso del desarrollo del programa de juegos de salón en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023.

c. Identificar el nivel de los logros de aprendizaje en el área de matemática después de desarrollar un programa de juegos de salón con los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023.

d. Comparar los resultados pre y post test respecto a los logros de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Ghuishca & Murillo (2018) Tesis titulada: *“Influencia de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza –aprendizaje en el área de matemática de los niños del tercer grado de educación general básica de la unidad educativa “Digna Beatriz Cerda Neto”, del cantón Pujulí en el periodo lectivo 2017-2017”*; tuvo como objetivo mejorar de manera global el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas mediante la implementación de técnicas lúdicas, con el propósito de cultivar habilidades cognitivas, afectivas y motrices en los estudiantes de tercer grado de educación general básica en la Unidad Educativa "Digna Beatriz Cerda Neto". Como resultado de esta investigación, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- Las tácticas lúdicas implementadas por los profesores en la ejecución de actividades matemáticas en el tercer grado de la mencionada institución son esenciales para fomentar el dominio de operaciones básicas y contribuyen al logro de un aprendizaje con significado. Se observa una limitada adopción de materiales innovadores por parte de algunos docentes, quienes persisten en la aplicación de estrategias tradicionales.
- Existe consenso entre los docentes sobre la importancia de emplear técnicas lúdicas en la enseñanza de la asignatura de matemáticas, con el objetivo de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles adquirir conocimientos de manera efectiva y atractiva.
- Se reconoce la urgencia de integrar el juego como un recurso y estrategia lúdica, ya que estos aspectos se traducen en mejoras evidentes en los resultados obtenidos durante la investigación.

Cardona (2020) Tesis titulada: *“Lógica matemática y programación en SCRATCH: un acercamiento al aprendizaje basado en el juego”*, en la motivación para el aprendizaje de las matemáticas, de los estudiantes de educación media de los colegios adventistas de Colombia” ; tuvo como objetivo general, Determinar la influencia de la experiencia de aula “Lógica matemática y programación en SCRATCH: un acercamiento al aprendizaje basado en el juego”, en la motivación para el aprendizaje de las matemáticas, de los estudiantes de educación media de los colegios adventistas de Colombia, llevo a la siguiente conclusión:

- Es evidente que la implementación de la experiencia en el aula denominada "Lógica matemática y programación en SCRATCH: un acercamiento al aprendizaje basado en el juego" tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes de educación media en los colegios adventistas de Colombia. Esto se debe a que esta propuesta se aparta del enfoque tradicional y logra estimular el interés de los alumnos por aprender. La participación activa en estas clases no solo despierta el deseo de aprender, sino que también favorece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Además, contribuye a la retención y memorización de conceptos al permitir que los estudiantes se familiaricen y establezcan conexiones de manera práctica en lugar de teórica.
- Con la revisión del material bibliográfico suficiente referente a bloques lógicos, su historia, su uso correcto y sus beneficios para el desarrollo del pensamiento lógico, se lograron conceptualizar epistemológicamente estos conceptos dejando claro el porqué de su importancia en esta investigación.
- Se realizó una definición del conocimiento científico relacionados a los fundamentos teóricos y los procedimientos metodológicos que permiten conocer a fondo la motivación intrínseca y extrínseca en el ámbito académico, estas definiciones permitieron fortalecer la hipótesis de la investigación sustentando la relación que existe entre la motivación y el aprendizaje de las matemáticas.

- Al examinar de manera exhaustiva la literatura relacionada con bloques lógicos, incluyendo su historia, correcto uso y los beneficios asociados al desarrollo del pensamiento lógico, se logró una conceptualización epistemológica de estos aspectos. Esto aclaró la razón fundamental de su relevancia en el contexto de esta investigación.
- Se llevó a cabo una definición del conocimiento científico que aborda los fundamentos teóricos y los procedimientos metodológicos relacionados con la comprensión profunda de la motivación tanto intrínseca como extrínseca en el ámbito académico. Estas definiciones contribuyeron al fortalecimiento de la hipótesis de la investigación al respaldar la conexión existente entre la motivación y el proceso de aprendizaje de las matemáticas.

2.1.2. Nacionales

Carrasco y otros (2019) Tesis titulada “*Los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de tercer grado de Educación Primaria, Institución Educativa San José y el Redentor del Distrito La Victoria*”; Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán, tuvo como objetivo general, demostrar de qué manera los juegos didácticos inciden en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de tercer grado de la Educación Primaria en la Institución Educativa San José y el Redentor del distrito La Victoria, se derivó a la siguientes conclusiones:

- Los juegos didácticos ejercen un impacto considerable en el proceso de aprendizaje de las matemáticas entre los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria en la Institución Educativa San José y El Redentor del Distrito La Victoria, ya que el valor calculado de T ($T_{\text{calculado}} = 3,054$) supera el valor crítico de T ($T_{\text{crítico}} = 2,086$).
- La influencia significativa de los juegos didácticos en el desarrollo de conceptos matemáticos, específicamente en el aprendizaje de números, relaciones y operaciones, se observa en los estudiantes del grado de Educación Primaria de la Institución Educativa San

José y El Redentor del distrito La Victoria. Esto se respalda mediante el hecho de que el valor calculado de T ($T_{\text{calculado}} = 2,987$) es mayor que el valor crítico de T ($T_{\text{crítico}} = 2,086$).

Los juegos didácticos desempeñan un papel crucial en la mejora del aprendizaje de las matemáticas al ofrecer un enfoque práctico y lúdico para la adquisición de conceptos clave. Estas actividades no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también fomentan la participación activa y el pensamiento crítico. Al incorporar elementos de juego en la enseñanza de las matemáticas, se logra no solo la comprensión de los conceptos, sino también la aplicación práctica de las habilidades matemáticas en situaciones del mundo real. Los juegos didácticos proporcionan un entorno educativo dinámico que despierta el interés y la motivación, creando así una experiencia de aprendizaje más significativa y duradera para los estudiantes. Además, al facilitar un aprendizaje interactivo y colaborativo, estos juegos promueven un ambiente educativo positivo que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes en el ámbito matemático y más allá.

López y otros (2019) Tesis titulada: *“Los juegos educativos en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la institución educativa N° 40194 de Secocha Camaná – Arequipa”*, Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa; tuvo como objetivo general, establecer la relación entre los juegos educativos y el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 40194 de Secocha, Camaná – Arequipa 2018, llegó a las siguientes conclusiones:

- En los estudiantes de primer grado de la sección de educación primaria de la Institución Educativa N° 40194 de Secocha de Camaná, Arequipa, existe una conexión significativa entre los juegos educativos y el aprendizaje en el área de matemáticas. Esto se evidencia en que el 97% de los estudiantes indican que aprenden mejor al observar cómo juegan, y

el 94% señala que memorizan fácilmente los temas al aprender canciones con números. Estos factores se reflejan en el rendimiento académico, con un 50% de estudiantes alcanzando el logro previsto y un 13% destacándose en el área de matemáticas.

- El profesor implementa diversas estrategias, métodos y recursos educativos de manera activa para enseñar matemáticas a los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 40194 de Secocha de Camaná, Arequipa. Este enfoque pedagógico se evidencia en la ficha de observación durante las clases de matemáticas.

De acuerdo a las conclusiones anteriores se puede deducir que:

Los juegos educativos hacen que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo para los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos, se fomenta la motivación intrínseca y el compromiso activo en las lecciones de matemáticas, por otra parte, ofrecen la oportunidad de contextualizar los conceptos matemáticos en situaciones prácticas y aplicadas. Esto facilita la comprensión de los estudiantes al mostrarles cómo los conceptos matemáticos se utilizan en la vida cotidiana permitiéndoles aprender de manera experiencial, participando activamente en la resolución de problemas y toma de decisiones. Este enfoque práctico ayuda a internalizar los conceptos matemáticos de manera más efectiva.

2.1.3. Regionales

Idrogo, (2015) Tesis titulada “*Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo en la Institución Educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral – Chalamarca, 2014*”. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia de los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo en la Institución Educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral – Chalamarca, 2014; Llego a la siguiente conclusión:

- Los juegos matemáticos: aritméticos, algebraicos y geométricos influyeron significativamente en la motivación de los estudiantes y por ende en su aprendizaje de la matemática en tal sentido, los juegos matemáticos constituyen una estrategia pedagógica que contribuyen a una formación integral del estudiante, tanto en sus aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales.
- El nivel de aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la I. E “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral – Chalamarca, 2014, antes de la aplicación de los juegos matemáticos fue bastante bajo dejando entrever imperiosa necesidad de utilizar actividades lúdicas en dicho proceso de aprendizaje. En tal sentido, los juegos matemáticos aplicados en el desarrollo de talleres así como en sesiones de aprendizaje de la Matemática, contribuyen eficazmente a desterrar en los estudiantes el temor por las matemáticas. Todo ello con lleva a elevar el nivel de aprendizaje de la Matemática, en sus dimensiones:

Yeni (2017) Tesis titulada *“Aplicación de situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota, 2016”*, Universidad Nacional de Cajamarca. Tuvo como objetivo general, aplicar situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 367 del caserío de Mollebamba, distrito de Huambos, provincia de Chota, durante el año 2016; llego a las siguientes conclusiones:

- Los juegos matemáticos, ya sean de aritmética, álgebra o geometría, generaron un impacto significativo en la motivación de los estudiantes y, por consiguiente, en su proceso de aprendizaje en matemáticas. En este contexto, estos juegos no solo se reconocen como una estrategia pedagógica, sino que también desempeñan un papel esencial en la formación integral de los estudiantes al abordar aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales.

- Antes de la introducción de los juegos matemáticos, el nivel de competencia en matemáticas de los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa "Glicerio David Villanueva Medina" en Numbral – Chalamarca, en el año 2014, era notablemente bajo. Esto resaltó la necesidad urgente de integrar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje. En este contexto, la utilización de juegos matemáticos en talleres y sesiones de aprendizaje se ha revelado como una herramienta eficaz para disipar el temor que los estudiantes puedan experimentar hacia las matemáticas. Todo esto contribuye de manera efectiva a elevar el nivel de competencia en matemáticas, abarcando sus diversas dimensiones.

De acuerdo a las conclusiones a las que llega la presente investigación se puede decir que, Las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo del pensamiento matemático en niños, ya que proporcionan una plataforma dinámica y estimulante para explorar conceptos matemáticos de manera práctica y divertida, lo que los convierte en significativos. De esta manera se puede involucrar en el aprendizaje de manera indirecta sin necesidad de que sientan la presión por parte de los/las docentes; se advierte que en general la aversión a las matemáticas en los niños y niñas muchas veces se genera por las actitudes de la maestra/maestro, de allí que llegando a educación superior hacen saber al docente que ellos/ellas no tienen un apego hacia los aprendizajes matemáticos.

Por otra parte las actividades lúdicas además de ablandar el proceso de aprendizaje de la matemática también permite que desarrolle una estructura organizada de su pensamiento que es básico para construir el edificio matemático que debe tener buenas bases para que más adelante se pueda avanzar de manera segura y sin temor a las matemáticas, que es una premisa frecuente de los estudiantes al margen de sus condiciones sociales y económicas, pues en los diferentes estratos de la sociedad se presentan ciertas dificultades en hacer suyas las capacidades de esta rama del saber.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Los juegos de salón

2.2.1. *Teorías del juego asociadas al aprendizaje*

Teoría del juego de Piaget. Jean Piaget destaca el papel del juego en el desarrollo infantil. Desde su punto de vista el juego es una parte integral de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad en cada etapa evolutiva. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas y de razonamiento son esenciales para el desarrollo del individuo y condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego como simple ejercicio, el juego simbólico (abstracto, ficticio) y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). La regla, según Piaget, es tan diferente del símbolo como este último del simple ejercicio, ya que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas e incluye la dimensión de la victoria o la derrota, así como la competitividad.

El pensamiento de Piaget conecta el juego con el pensamiento del niño, considerando su aparición como la expresión de una predominancia o polaridad, específicamente la de la asimilación sobre la acomodación. Piaget descarta la idea de que el juego sea una función aislada y lo vincula con los procesos del desarrollo constructivo, destacando su importancia en el desarrollo académico del niño.

Por lo que, para Piaget, el juego no es simplemente un distractor o un elemento irrelevante en el desarrollo académico del niño, sino un componente fundamental que está ligado al pensamiento y la naturaleza del niño. El juego se convierte en un medio de expresión y se clasifica en relación con el desarrollo constructivo del niño. La interacción del niño con su contexto y la asimilación de la realidad a través del juego son cruciales para la relación entre juego y aprendizaje.

Teoría del juego de Lev Vygotsky. Para Vygotsky el juego, según se plantea, constituye una realidad dinámica y, sobre todo, un motor fundamental para el progreso mental de los niños. En el ámbito lúdico, la concentración, la memorización y el recuerdo se llevan a cabo de manera consciente, entretenida y sin dificultades aparentes. La teoría subyacente es de corte constructivista, ya que sostiene que a través del juego, el niño construye su proceso de aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Al interactuar con otros niños durante el juego, amplía su capacidad para comprender la realidad de su entorno social, incrementando de manera continua lo que Vygotsky denomina "zona de desarrollo próximo".

Esta "zona de desarrollo próximo" representa la brecha entre el nivel de desarrollo cognitivo real, es decir, la capacidad adquirida hasta el momento para resolver problemas de manera independiente, y el nivel de desarrollo potencial, que es la capacidad de abordar esos problemas con la orientación de un adulto o de niños más capacitados.

El análisis del desarrollo evolutivo del juego en la infancia destaca dos fases significativas. En la primera fase, que abarca de dos a tres años, los niños juegan con objetos según el significado que su entorno social más inmediato les atribuye. En este periodo, adquieren lúdicamente el conocimiento de las funciones reales que los objetos desempeñan en su entorno socio-cultural, transmitidas por su entorno familiar. En la segunda fase, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos.

Vygotsky subraya la importancia del juego en el desarrollo infantil y lo presenta como un elemento susceptible de cambio conforme a la edad del niño, dividiéndolo en fases evolutivas. Asimismo, destaca que es el juego el que permite al niño conectar sus conocimientos previos hasta el momento con nuevos aprendizajes, actuando como un mediador fundamental en su desarrollo social y en su capacidad para comprender y relacionarse con su entorno social.

2.2.2. Definición de juego

Respecto a la definición de juego, (Fink citado por Alazraki, 1994) dice lo siguiente:

El juego es un fenómeno existencial básico tan primordial y autónomo como la muerte el amor, el trabajo y la lucha por el poder, pero no está subordinado a estos fenómenos en un propósito común y último. El juego puede decirse, los confronta a todo: los absorbe representándolos, jugamos a ser serios, jugamos a la verdad, jugamos a la realidad, jugamos al trabajo y a la lucha, jugamos al amor y a la muerte, y hasta jugamos a jugar (p. 97)

Dicho de otro modo, el juego es una actividad tan integral en el desarrollo de la persona que permite una realización plena, es donde la persona se muestra como es y las expectativas inmediatas, cercanas y al futuro, constituye una “realización previa” para otras cosas más formales para más adelante, es por ello que esta actividad desempeña un papel fundamental en el desarrollo humano y en diversas áreas de la vida., estimulando el pensamiento creativo, la resolución de problemas y el razonamiento lógico. A través de actividades lúdicas, las personas pueden mejorar sus habilidades cognitivas y aprender a enfrentar desafíos de manera efectiva. En este contexto, la persona revela su verdadera naturaleza, y las expectativas inmediatas, cercanas y futuras se convierten en una actividad muy importante para emprendimientos más formales en el futuro. Por esta razón, el juego desempeña un papel crucial en diversas áreas de la vida al estimular el pensamiento crítico reflexivo, la capacidad discernidora e inferencial, teniendo la oportunidad de perfeccionar sus habilidades cognitivas y aprender a abordar desafíos de manera efectiva.

2.2.3. Importancia del juego

En la definición de juego ya se hace mención a la gran importancia de esta actividad. La personas se desarrollan socialmente realizando diversas actividades, una de ellas es precisamente el juego, mediante ellos aparecen de manifiesto las cualidades o atributos de las

personas desde edades tempranas, permite también el juego mejorar la autoafirmación, la interacción, el manejo de normas y reglas que permiten continuar con el desarrollo mismo del juego, además de ello genera en las personas sentido de reconocimiento hacia la persona que ha “ganado”. En suma permite que las personas desde edades tempranas asuman roles y descubran propiedades en ellos mismo que las tenían ocultas (Ferrero, 2004)

2.2.4. Importancia del juego para el aprendizaje matemático

Se considera que los juegos ofrecen una modalidad de aprendizaje significativo, presentando una alternativa atractiva que crea entornos de aprendizaje positivos. Estos despiertan un enfoque distinto para el aprendizaje de las Matemáticas al fomentar la creatividad, estructurar métodos y abordar la resolución de problemas, entre otros aspectos. Además, los errores deben corregirse de manera natural durante el proceso, sin dejar marcas. Es importante destacar que la educación a través de los juegos ha emergido como una metodología altamente elogiada en las últimas décadas y puede aplicarse en diversos contextos (Suqueto, 2019).

Por lo que, la importancia del juego en el aprendizaje de las Matemáticas radica en su capacidad para transformar la experiencia educativa en algo atractivo, participativo y significativo. Al introducir conceptos matemáticos a través de juegos, se logra que los estudiantes se involucren de manera lúdica y se enfrenten a situaciones de aprendizaje benevolentes.

En primer lugar, los juegos ofrecen un enfoque diferente para abordar la materia, estimulando la creatividad y fomentando la resolución de problemas de una manera más práctica. Los estudiantes no solo memorizan fórmulas y procedimientos, sino que también aplican conceptos matemáticos en contextos realistas y desafiantes, lo que fortalece su comprensión.

Además, el juego proporciona un ambiente en el que los errores son vistos como oportunidades de aprendizaje. Al corregir los errores de manera natural durante el juego, se elimina el temor al fracaso, permitiendo que los estudiantes experimenten y aprendan de sus equivocaciones sin el miedo a consecuencias negativas.

La educación a través de juegos en Matemáticas no solo se limita al aula, sino que también se extiende más allá. Los juegos pueden aplicarse en diversos aspectos de la vida cotidiana, mostrando la relevancia práctica de las Matemáticas y fomentando una apreciación más amplia de su utilidad.

2.2.5. Los juegos de salón

Un juego de mesa es aquel que, tal como sugiere su denominación, se desarrolla en un ambiente cerrado que puede ser un aula de clase; las reglas asociadas variarán según la naturaleza del juego, pudiendo participar una o varias personas. Algunos juegos demandan habilidades manuales o razonamiento lógico, mientras que otros se basan en elementos aleatorios. A lo largo de la historia, los juegos de salón han constituido una de las formas de entretenimiento más frecuentes de la humanidad. En el caso educativo, los juegos de salón tienen una finalidad específica que es generar aprendizajes en los estudiantes (Cortés, 2020)

A los humanos les gusta participar en actividades lúdicas, y se prefiere hacerlo en compañía. Estos dos aspectos explican de manera sencilla el creciente interés en los juegos de mesa o de salón en los últimos años. Pero, ¿Qué distingue a los juegos de salón? ¿Qué los hace especiales y únicos en comparación con otros tipos de juguetes? A continuación, se destaca las principales características que los profesionales consideran definitorias de este género y que contribuyen a explicar su éxito entre personas de todas las edades.

Una de las características fundamentales de los juegos de este tipo de juegos, es que son juegos con reglas que todos los jugadores deben seguir, y cuentan con instrucciones específicas que deben seguirse para participar. Mientras que, en términos generales, otros juguetes permiten el juego libre e incluso lo fomentan, los juegos de salón requieren el seguimiento de reglas e instrucciones que guían el desarrollo del juego. Estas reglas son, en última instancia, las que generan la emoción y la dinámica del juego.

2.2.6. Los juegos de salón en educación inicial

La relevancia del aprendizaje en las etapas iniciales es una parte esencial del segundo objetivo del Objetivo de Desarrollo Sostenible. Este objetivo se centra en garantizar que para el año 2030, todos los niños y niñas tengan acceso a servicios de atención y desarrollo durante la primera infancia, así como a una educación preescolar de alta calidad. El propósito fundamental es prepararlos adecuadamente para iniciar la enseñanza primaria. Por lo tanto, uno de los desafíos significativos en la planificación educativa consiste en integrar la educación preescolar dentro del ámbito de la educación formal, al mismo tiempo que se preservan los elementos característicos de programas de alta calidad destinados a niños pequeños. Un aspecto crucial a tener en cuenta es la noción de "aprendizaje mediante el juego" o "aprendizaje lúdico", que se revela como un componente fundamental para una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia (UNICEF, 2019)

SUBCAPÍTULO II: Los logros de aprendizaje del área de matemática

2.2.7. Teorías del aprendizaje

Teoría de la absorción de Borges. Esta teoría afirma que el conocimiento se imprime en la mente desde el exterior.

Según esta teoría, el crecimiento del conocimiento se interpreta como la construcción de un almacén de datos y técnicas, y la ampliación del conocimiento se logra mediante la

memorización de nuevas asociaciones. En otras palabras, el aumento del conocimiento se considera esencialmente como un incremento en la cantidad de asociaciones almacenadas.

La teoría de la absorción presupone que los niños son esencialmente desinformados y pueden recibir información fácilmente. Dado que el aprendizaje por asociación es un proceso de copia, se espera que sea rápido y confiable. Se sostiene que el aprendizaje debe ocurrir de manera relativamente constante.

En términos de control, según esta teoría, el aprendizaje debe ser dirigido desde el exterior. El maestro tiene la responsabilidad de dar forma a la respuesta del alumno mediante el uso de premios y castigos, lo que implica que la motivación y el control del aprendizaje son externos al niño. En resumen, esta teoría sostiene que el aprendizaje debe ser impartido desde el exterior, asumiendo que los niños carecen de conocimientos y pueden recibir información fácilmente, proponiendo que el aprendizaje se base en la imitación y enfatizando que el maestro es el único controlador del proceso de aprendizaje, utilizando motivaciones o sanciones (Clarín, 2017)

Teoría cognitiva. La teoría cognitiva afirma que el conocimiento no es una simple acumulación de datos. La esencia del conocimiento es la estructura: elementos de información conectados por relaciones, que forman un todo organizado y significativo.

Esta teoría indica que, en general, la memoria no es fotográfica. Normalmente no hacemos una copia exacta del mundo exterior almacenando cualquier detalle o dato. En cambio, tendemos a almacenar relaciones que resumen la información relativa a muchos casos particulares. De esta manera, la memoria puede almacenar vastas cantidades de información de una manera eficaz y económica. La psicología cognitiva se ha caracterizado como la disciplina que se ocupa del conocer y entender, así como el estudio de los procesos mentales. Sin embargo, estos términos resultan algo ambiguos. Una definición más precisa de la Psicología Cognitiva sería que se trata del examen científico de cómo el cerebro lleva a cabo el

procesamiento de información. Su enfoque se centra en la manera en que recibimos información del entorno externo, cómo damos sentido a dicha información y cuál es su aplicación. El concepto de cognición es una noción amplia que engloba diversos procesos y componentes. Es evidente que la cognición implica una variedad de procesamientos de información que tienen lugar en distintas fases (Carretero, 2014)

Al igual que en la teoría anterior, también encontramos diferentes aspectos de la adquisición del conocimiento:

Construcción activa del conocimiento. Para esta teoría el aprendizaje genuino no se limita a ser una simple absorción y memorización de información impuesta desde el exterior. Comprender requiere pensar. En resumen, el crecimiento del conocimiento significativo, sea por asimilación de nueva información, sea por integración de información ya existente, implica una construcción activa (Carretero, 2014).

Cambios en las pautas de pensamiento. Para esta teoría, la adquisición del conocimiento comporta algo más que la simple acumulación de información, en otras palabras, la comprensión puede aportar puntos de vista más frescos y poderosos. Los cambios de las pautas de pensamiento son esenciales para el desarrollo de la comprensión (Carretero, 2014).

Límites del aprendizaje. La teoría cognitiva propone que, dado que los niños no se limitan simplemente a absorber información, su capacidad para aprender tiene límites. Los niños construyen su comprensión de la matemática con lentitud, comprendiendo poco a poco. Así pues, la comprensión y el aprendizaje significativo dependen de la preparación individual.

Regulación interna. La teoría cognitiva afirma que el aprendizaje puede ser recompensa en sí mismo. Los niños tienen una curiosidad natural de desentrañar el sentido del mundo. A medida que su conocimiento se va ampliando, los niños buscan espontáneamente retos cada vez más difíciles. En realidad, es que la mayoría de los niños pequeños abandonan enseguida las tareas que no encuentran interesantes (Carretero, 2014).

Esta teoría rechaza la idea de que el aprendizaje dependa o se convierta solamente en la acumulación indiscriminada de cuanto conocimiento el docente desee verter en los estudiantes puesto que resalta la fragilidad de la memoria humana y propone que el aprendizaje debe ser significativo; mediante el cual los niños no solo absorban conocimientos, sino que sean ellos quienes los generen de modo que los comprendan y asimilen. Así mismo resalta que los niños no son simples recipientes a la espera de conocimiento, sino que poseen una ilimitada capacidad para aprender ya que son seres que poseen una curiosidad innata lo cual les permitirá ir ellos mismos descubriendo y superando los retos que se presenten en la obtención de su aprendizaje (Carretero, 2014).

2.2.8. El aprendizaje matemático en educación inicial

Históricamente, comprender las matemáticas ha sido un desafío, por lo que las nuevas metodologías educativas buscan que los niños aborden situaciones problemáticas de la vida diaria, empleando las matemáticas como una herramienta para buscar y hallar soluciones. Las matemáticas se encuentran presentes en todos los aspectos y situaciones de la vida cotidiana, permitiéndonos explorar y comprender el mundo, situarnos en él y representarlo. Todos tenemos la capacidad de desarrollar competencias matemáticas, ya que somos capaces de resolver problemas y utilizar nuestras habilidades matemáticas para construir nuevos conocimientos. Estas competencias se desarrollan de manera efectiva al aplicarlas en situaciones reales. Por esta razón, es crucial comprender cómo se desarrollan en los niños y niñas durante el nivel inicial. Para comenzar a comprender este proceso, se debe tener en cuenta la propia historia y contexto de los niños y las niñas articulándolas a las prácticas educativas que se manejan en la educación inicial, reflexionando sobre ellas desde el entorno del aula (Mendiola, 2020)

2.2.9. El desarrollo de las competencias matemáticas

Desde los albores de la civilización, las matemáticas han sido una presencia constante en la vida diaria, emergiendo como una necesidad, utilidad e instrumento en servicio de las personas. Es tan antigua como la humanidad misma, ya que el ser humano, para comprender tanto el entorno externo como su propio ser, tuvo que realizar acciones fundamentales como contar y medir, que constituyen los cimientos de las matemáticas. Un ejemplo de esta antigua aplicación matemática se encuentra en la cultura inca, quienes empleaban una cuerda con nudos llamada "quipu" (palabra inca que significa 'nudo') como una herramienta para llevar registros y contabilidad. Este sistema utilizaba el color de los cordeles, el número y la posición de los nudos, el grosor de los grupos correspondientes y su disposición para representar significados numéricos precisos. Desde aquellas épocas, la creación y el uso de materiales concretos ya permitían encontrar soluciones a problemas cotidianos (Mendiola, 2020)

2.2.10. El desarrollo de las competencias matemáticas

Para entender cómo se desarrollan estas competencias, es importante conocer que existen hitos de desarrollo que son la base para la construcción de aprendizajes posteriores. Algunos de estos hitos son los siguientes (Mendiola, 2020):

Permanencia del objeto. Uno de los primeros indicios que señalan el desarrollo del pensamiento en niños y niñas es la adquisición de la permanencia del objeto. Aunque inicialmente muestran interés principalmente en su propio cuerpo, movimientos y los resultados de sus acciones, con el tiempo descubren los objetos que les rodean. Al principio, creen que los objetos desaparecen cuando salen de su campo visual, pero más tarde comprenden que los objetos siguen existiendo incluso cuando no los ven. Este hito es de gran importancia en el desarrollo infantil y suele iniciarse alrededor de los 9 meses (Mendiola, 2020)

El inicio del desarrollo del pensamiento espacial está vinculado con la permanencia del objeto. El concepto de espacio no es inherente, sino que los niños lo desarrollan mediante la

interacción con su entorno físico, explorando los objetos y el ambiente que los rodea. En este proceso de construcción del pensamiento espacial, adquieren habilidades como apilar, hacer girar, alejar y acercar objetos, entre otras acciones. Dirigen su atención hacia la comprensión de los efectos que su manipulación tiene sobre los objetos.

La función simbólica. Hasta aproximadamente los 18 meses de edad, los niños y niñas exploran y comprenden el mundo a través de la manipulación de objetos. Con el tiempo, desarrollan la capacidad de representar mentalmente objetos y experiencias, evocando en su mente imágenes de cosas que no están físicamente presentes. Este hito en su desarrollo se conoce como función simbólica, y se manifiesta a través de la imitación, el uso del lenguaje, el juego simbólico (como representar situaciones de la vida cotidiana, como cocinar o planchar) y la representación de roles (como jugar a ser papá o mamá, o incluso un perro). Más adelante, otra forma de expresar esta capacidad es a través del dibujo, donde los niños representan el mundo a partir de las imágenes que han formado en su mente (Mendiola, 2020).

Es importante tener en cuenta que los niños necesitan explorar y manipular objetos para poder representarlos, pero no nos referimos a cualquier tipo de acción, sino a la acción reflexiva. Esto implica tomar conciencia de los resultados de las acciones que realizan. Posteriormente, al observar una parte real de un objeto, los niños pueden construir mentalmente la imagen completa. Por ejemplo, si un niño ve la huella de un perro, puede inferir que un perro pasó por ahí, ya que tiene la capacidad de crear representaciones mentales en ausencia del objeto y en un momento específico (Mendiola, 2020).

2.2.11. Habilidades cognitivas que se encuentran en la base de todo aprendizaje

El desarrollo y aprendizaje de los niños se derivan de las interacciones con su entorno, así como de la acción que ejercen sobre los objetos y el espacio. Esto implica la manipulación, el desplazamiento, la exploración y el juego. A través de estas experiencias, adquieren

habilidades para organizar información y resolver diversas situaciones, como las que se mencionan a continuación.

El desarrollo de la percepción. Se refiere al proceso interno mediante el cual las personas organizan e interpretan la información recibida a través de los sentidos. Este proceso interno nos permite interpretar la realidad y obtener información de ella. Desde el nacimiento, los niños y niñas exploran y manipulan objetos para conocer sus propiedades, alcanzando el máximo desarrollo de la percepción entre los tres y siete años (Mendiola, 2020)..

La percepción. Desempeña un papel crucial en el desarrollo de las competencias matemáticas, ya que permite a los niños reconocer características en los objetos y realizar comparaciones, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia en aspectos como tamaño, forma, longitud y grosor (Mendiola, 2020).

En el proceso de comparación. Los niños pueden identificar propiedades absolutas, como el color o la forma, que se perciben sin necesidad de comparar, así como propiedades relativas, como grosor, volumen y longitud, que se definen al comparar con otros objetos. La verbalización durante el proceso de comparación enriquece el vocabulario de los niños y refleja su comprensión (Mendiola, 2020).

Establecimiento de relaciones. La siguiente etapa implica establecer relaciones, donde los niños vinculan pensamientos entre las características de los objetos y situaciones específicas en un contexto dado. Estas relaciones pueden ser de equivalencia y no equivalencia, pertenencia y no pertenencia, tener uno más y tener uno menos, entre otras (Mendiola, 2020).

Finalmente, el proceso de representación es crucial, ya que la capacidad de representación matemática permite a los niños transformar conceptos abstractos en formas concretas, como imágenes, símbolos, palabras o gráficos. Esta habilidad facilita la resolución de problemas matemáticos y otros, ya que los niños conectan lo que están aprendiendo e interpretan las ideas de manera más efectiva.

2.2.12. El enfoque de resolución de problemas

En las directrices del Programa Curricular de Educación Inicial, según lo establecido por el Ministerio de Educación del Perú en 2016, se propone lo siguiente.

El enfoque teórico y metodológico que guía la enseñanza y aprendizaje se basa en el enfoque centrado en la resolución de problemas y en Mendiola (2020), se distinguen las siguientes cualidades.

- La matemática es un fenómeno cultural dinámico y cambiante, constantemente en evolución y ajuste.
- Cada actividad matemática se centra en la resolución de problemas derivados de situaciones que se consideran eventos significativos en diversos contextos.
- Estas situaciones se agrupan en cuatro categorías: cantidad, regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y ubicación; y gestión de datos e incertidumbre.
- Al abordar y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a desafíos para los cuales no tienen estrategias de solución preexistentes; esto requiere que desarrollen un proceso de investigación y reflexión, tanto a nivel social como individual, para superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad
- Los niños y niñas pueden abordar problemas formulados tanto por ellos mismos como por el docente, fomentando así la creatividad y la interpretación de situaciones nuevas y diversas.
- Las emociones, actitudes y creencias desempeñan un papel fundamental como motivadores del proceso de aprendizaje.

Mendiola (2020) menciona que ello implica que los niños deben enfrentarse a situaciones donde desconocen previamente la solución; es decir, saben qué hacer, pero no cómo hacerlo. Encuentran la manera de resolver el problema en esa situación utilizando diversas estrategias, reconociendo así un desafío al que deben responder.

Por lo que el enfoque de resolución de problemas se convierte en el medio a través del cual movilizan sus habilidades para desarrollar el pensamiento matemático. Esto se logra formulando situaciones problemáticas en diferentes contextos, lo que les permite buscar soluciones mediante diversas alternativas de acuerdo a sus posibilidades. En este proceso, utilizan sus conocimientos previos para construir nuevos conocimientos.

La capacidad de resolver problemas en el aprendizaje matemático surge como respuesta a desafíos tanto de la vida cotidiana como de la propia disciplina matemática. En este sentido, un problema se presenta como un estímulo para el desarrollo de habilidades de resolución y la construcción de entendimiento.

Es crucial considerar que en la formulación de problemas están involucrados el docente, el niño o la niña, y el conocimiento que deseamos cultivar. Cada uno desempeña un papel fundamental en este proceso (Mendiola, 2020), así mismo precisa que:

- El docente desempeña una función activa, encargándose de proporcionar oportunidades y crear condiciones en el aula para que la niña o el niño aborde situaciones problemáticas de diversos niveles de dificultad.
- La niña o el niño asume un papel activo al identificar problemas, emprender acciones, buscar, experimentar y proponer soluciones para resolverlos. En general, la resolución de problemas ocurre en interacción con sus compañeros.
- La intencionalidad pedagógica, vinculada a la competencia matemática, se desarrolla a partir de situaciones reales que el niño descubre en su acción o aquellas organizadas por la docente.

Este desarrollo se enfoca en lo que se pretende cultivar en términos de conocimiento matemático.

2.2.13. Dimensiones de los logros de aprendizaje en el área de matemática en educación inicial

Resuelve problemas de cantidad. Se manifiesta cuando los niños muestran un interés activo en explorar los objetos que les rodean, identificando las características perceptuales como su forma, color, tamaño y peso. A partir de esta observación, los niños comienzan a establecer conexiones, lo que los impulsa a realizar comparaciones, agrupaciones, ordenamientos, eliminaciones, adiciones y conteos, empleando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Estas acciones les capacitan para abordar situaciones cotidianas vinculadas con la noción de cantidad (MINEDU, 2017)

Este proceso de aprendizaje se torna más intrincado en consonancia con el desarrollo del pensamiento del niño. Los criterios que emplea para establecer conexiones entre los objetos se amplían y se vuelven progresivamente más precisos. Por ejemplo, cuando un niño compara dos elementos, inicialmente podría centrar su atención únicamente en su uso; no obstante, a medida que su percepción se agudiza, puede reconocer detalles adicionales que previamente no había observado, como distintos matices de un color. Este avance le posibilita establecer nuevas relaciones.

Tratándose de niños de 5 años el Diseño Curricular de Educación Inicial establece los desempeños esperados para esta competencia se asocian a las siguientes acciones (MINEDU, 2017):

- Establece relaciones entre los objetos de su entorno al comparar y agrupar, dejando algunos elementos sin agrupar. El niño explica el criterio utilizado para la agrupación. Por ejemplo, después de una salida al parque, la docente pregunta a los niños cómo piensan agrupar

las cosas que han recolectado. Un niño, tras observar y comparar, sugiere separar las piedritas de las hojas de los árboles.

- Realiza ordenamientos por tamaño, longitud y grosor con hasta cinco objetos. Por ejemplo, durante su juego, Oscar organiza sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños, disponiéndolas de la más pequeña a la más grande.

- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Por ejemplo, antes de una actividad de dibujo, la docente solicita a una niña que distribuya los materiales entre sus compañeros. Le pregunta cuántas cartulinas necesitarán, y la niña cuenta las mesas, respondiendo: "seis cartulinas".

- Emplea diversas expresiones que reflejan comprensión sobre cantidad, peso y tiempo, como "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana", en situaciones cotidianas. Por ejemplo, un niño señala el calendario y comenta a su docente: "Faltan pocos días para el paseo".

- Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas donde es necesario contar, ya sea con material concreto o su propio cuerpo. Por ejemplo, en el juego de tumbar latas, los niños lanzan la pelota y cuentan: "¡Tumbamos 10 latas!".

- Emplea los números ordinales como "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para indicar la posición de un objeto o persona, utilizando material concreto o su propio cuerpo. Por ejemplo, una niña explica cómo hacer una ensalada de frutas: "Primero, eliges las frutas; segundo, las lavas; tercero, las pelás y cortas; y, cuarto, las mezclas en un plato con una cuchara".

- Realiza conteos en situaciones cotidianas donde necesita juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos

Resuelve problemas de forma movimiento y localización. Se evidencia cuando los niños empiezan a establecer conexiones entre su propio cuerpo, el entorno, los objetos y las

personas presentes. Durante la exploración e interacción con el entorno, los niños se mueven por el espacio para alcanzar y manipular objetos que les interesan o para interactuar con las personas. Estas acciones les posibilitan desarrollar las primeras nociones de espacio, forma y medida (MINEDU, 2017).

En estas etapas, los niños adquieren nociones espaciales al desplazarse, adoptar diversas posiciones y ubicar objetos en lugares específicos. Este desarrollo les permite estimar ubicaciones y distancias, expresando si están "cerca" de un amigo, si su lonchera está "lejos" de su mesa o si la docente está "al lado" de la pizarra. Además, utilizan expresiones que indican los desplazamientos que realizan y comprenden términos como "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado" y "hacia el otro" (MINEDU, 2017).

Por lo tanto, en los entornos educativos, se procura fomentar situaciones que despierten el interés de los niños, posibilitándoles construir formas, identificar la posición de objetos y personas en relación con ellos y otros elementos de su entorno. También se busca que puedan comparar el tamaño y la forma de los objetos, realizar desplazamientos en el espacio y expresar sus ideas sobre formas y espacio utilizando su propio lenguaje y diversas representaciones.

Siendo niños y niñas de 5 años los que participaron de la investigación, los desempeños que se observó en esta competencia acuerdo al Diseño Curricular del Nivel Inicial son:

- Establece conexiones entre las formas de los objetos presentes en su entorno y las figuras geométricas que conoce, utilizando material tangible. Por ejemplo, Karina elige un cubo, explora su entorno y señala que un dado y una caja de cartón tienen similitud con la forma que seleccionó del cubo.

- Desarrolla relaciones de medida en situaciones cotidianas, empleando expresiones como "es más largo" o "es más corto". Por ejemplo, Franco afirma que su cinta es más larga, mientras Luisa sostiene lo mismo. Ambos comparan sus cintas colocándolas una al lado de la

otra, concluyendo finalmente que la cinta de Luisa es más larga. Expresan: "La cinta de Luisa es más larga".

- Se posiciona y sitúa objetos en el espacio circundante, organizando sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al moverse, ubicarse y colocar objetos en situaciones cotidianas. Expresa estas relaciones con su cuerpo o mediante palabras como "cerca de", "lejos de", "al lado de", "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado" y "hacia el otro lado", que reflejan las conexiones entre su cuerpo, el espacio y los objetos en el entorno.

- Representa vivencias con material tangible y dibujos, mostrando relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Por ejemplo, un niño dibuja los puestos del mercado local y los productos en venta, ubicándose proporcionalmente en relación con las personas y objetos que observó durante su visita.

- Experimenta diversas formas de resolver situaciones relacionadas con la ubicación, desplazamiento en el espacio y construcción de objetos con material tangible. Elige un método para alcanzar su objetivo y explica el motivo de su elección. Por ejemplo, los niños prueban diferentes maneras de encestar pelotas, y uno de ellos dice: "Me acerqué más a la caja y lancé la pelota". Otra niña comenta: "Lancé la pelota con más fuerza".

2.3. Definición de términos y conceptos básicos

2.3.1. Aprendizaje

“Aprendizaje es el proceso de adquisición de una disposición, relativamente duradera, para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia” (Alonso, 1977 como se citó en Capella et al., 2003, p. 15). El resultado observado, en forma de cambio más o menos permanente en el comportamiento de una persona, se manifiesta como consecuencia de una acción sistemática, como la enseñanza, o simplemente a través de una práctica llevada a cabo por el aprendiz. Este cambio puede reflejar un desarrollo cognitivo, habilidades

específicas o una modificación en la forma de abordar situaciones. La observación del resultado proporciona perspectivas sobre el impacto y la efectividad de la intervención educativa o de la práctica en cuestión. Este concepto subraya la importancia de la experiencia y la instrucción sistemática en el proceso de aprendizaje, ya que busca lograr transformaciones perdurables en el comportamiento del individuo

2.3.2. Competencia

Facultad que tiene la persona de asociar, relacionar amalgamar y combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico, teniendo en cuenta la actuación ética (MINEDU, 2020)

2.3.3. Coordinación

Acción y efecto de coordinación, ósea, de cosas con orden y método. En el campo educativo, la coordinación consiste en articular, de manera armónica, ordenada y funcional, el contenido de los programas, la secuenciación de los mismos y temporalización. Su finalidad es dar unidad de acción para evitar desajustes y conseguir los objetivos educativos propuestos (Cueva, 2006)

2.3.4. Juego

“Es el juego una actividad que realiza el niño porque la necesita. Por medio de él ejercita su impulso a desarrollarse” (Secadas, 2018, p. 4). Los juegos desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil, ya que ofrecen numerosos beneficios en diversas áreas. Así se tiene que los juegos estimulan el cerebro de los niños, promoviendo el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad. Juegos de construcción, rompecabezas y juegos de mesa pueden ser particularmente beneficiosos en este sentido, también el juego permite a los niños explorar y expresar sus emociones de manera segura. Pueden aprender a compartir, a trabajar en equipo y a manejar la competencia de manera positiva

2.3.5. Juegos educativos

Ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental, y a los que el niño se entrega como a un juego, ya sea en la clase o fuera de ella (Cueva, 2006). Dentro del proceso educativo, los juegos educativos son herramientas poderosas que transforman el aprendizaje en una experiencia divertida y efectiva. Al combinar la diversión con el conocimiento, estos juegos estimulan el pensamiento crítico, fomentan la resolución de problemas y hacen que el aprendizaje sea más accesible y atractivo para los niños. Además, proporcionan una plataforma interactiva para reforzar conceptos académicos de manera práctica, promoviendo un enfoque lúdico y creativo en la educación.

2.3.6. Lógica

Carácter de un razonamiento de una argumentación, etc. Y por extensión, de una conducta práctica, racionalmente correcta. La lógica de una redacción de una defensa, de una decisión (Cueva, 2006)

2.3.7. Matemática

Conjunto de disciplinas que proceden según el método deductivo o hipotético deductivo, es decir partiendo de un sistema de proposiciones admitidas como hipótesis y de las cuales se sacan las consecuencias que lógicamente se desprenden de ellas (Cueva, 2006). Desde el punto de vista académico, la matemática es una disciplina que se ocupa del estudio de las propiedades y las relaciones de los números, las figuras geométricas y los objetos abstractos. Es una ciencia formal que utiliza la lógica y el razonamiento deductivo para establecer patrones, formular teoremas y derivar conclusiones. La matemática se aplica en una variedad de campos, su importancia va más allá de la solución de problemas que atañen números y propiedades trasciende hacia la construcción de la conducta humana.

2.3.8. *Pensamiento*

“Secuencia de procesos mentales de carácter simbólico, estrechamente relacionados entre sí, que comienzan con una o un problema, en general por grados, y llegar a una conclusión o una solución” (García, 2006, p. 538). La neurociencia en cuanto al pensamiento lo asocia al proceso computacional donde trabaja con redes que responden necesariamente a un procedimiento lógico e inferencial, donde las respuestas o conclusiones a las que se llegan pueden ser verificadas mediante validez de las inferencias.

2.3.9. *Razonamiento*

Operación mental por medio de la cual se emite juicios formulación lógica del pensamiento o de un argumento (García, 2006, p. 557). El razonamiento va más allá del pensamiento espontáneo de la persona, quien razona necesariamente se apoya en principios que le permiten tener una base sólida para poder tener argumentos que conlleven a descartar o validar un argumento.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

Cordero (2009) Mucho se ha dicho sobre lo densa y compleja que es la investigación, sobre todo cuando se realiza por primera vez, porque se la considera una actividad para especialistas que poseen un conglomerado de conocimientos sobre paradigmas, posturas epistemológicas, metodológicas, técnicas e instrumentos de investigación. Además, mucho se ha escrito sobre diferentes tipos de investigación entre disciplinas, así como terminologías específicas. El abordaje de la gran cantidad de posturas en investigación hace que el estudiantado de maestrías profesionales generalmente se confunda más que se aclare; pese a que, obviamente, la investigación se pueda hacer de muchas maneras, diferenciadas por los marcos teórico-metodológicos que se utilicen en cada caso.

La presente investigación será de tipo aplicada porque se centrará en solucionar un problema concreto identificado como es mejorar los logros de aprendizaje del área de Matemática.

3.2. Método de investigación

El método de investigación que se utilizará serán varios como el método deductivo que va de lo general a lo particular, el mismo que se ha utilizado en el planteamiento del problema de investigación, así también se utilizará el método inductivo, el que se utilizará en el análisis particular de los resultados de la investigación para luego generalizar en las conclusiones, también se utilizará el método experimental el mismo que va a predecir ciertos cambios en la muestra de estudio una vez aplicado un experimento, el mismo que se asocia la hipótesis predictiva que se está planteando en el presente proyecto de investigación. (Castillo, 2020)

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación corresponde a un diseño cuantitativo experimental de nivel pre experimental por el mismo hecho que al no tener grupo control y solo grupo experimental, el control de sus resultados es mínimo. (USM, 2020), el esquema es el siguiente:

G O1 X O2

Dónde:

G: Corresponde al grupo experimental y serán los niños y niñas de 4 años de la IEI La Huaylla, 2023.

O1. Pre test, que se aplicará a la muestra (grupo experimental) antes de desarrollar el taller de los juegos de salón.

X. Desarrollo de los juegos de salón con los niños y niñas de la muestra.

O2. Post test, que se aplicará a la muestra (grupo experimental) después de desarrollar el taller de los juegos de salón.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Se define como conjunto de casos que tienen una serie de especificaciones en común y se encuentran en un espacio analizar toda la población por cuestiones de tiempo y recursos humanos. Es por ello que debe trabajarse con una parte “Muestra” (Chaudhuri, 2018, citado por Arispe, en el 2020, p.73). Para la presente investigación la población lo constituyeron los niños y niñas de 5 años de la IEI. La Huaylla, Cajamarca, 2023, lo que se presenta en la siguiente tabla estadística.

Tabla 1

Población de niños y niñas de 5 años la IEI N° 010. La Huaylla, 2023

Sexo	fi	%
varones	13	65
Mujeres	7	35
Total	20	100.00

Nota Nóminas de niños y niñas de la de la IEI. N° 010 La Huaylla, 2022

3.4.2. Muestra

Se define la muestra como ese subconjunto de casos de una población en el cual se recolectan los datos. El trabajar con muestra permite: ahorrar tiempo, reduce costos y si está bien seleccionada puede ayudar con la precisión y exactitud de los datos. Otro aspecto que se tiene que tener a consideración es que la población y muestra deben estar en relación con la pregunta de investigación y objetivos, al igual que debe tener representatividad estadística. (Arispe, et al., 2020, p. 74).

Para la presente investigación se tomó a los niños y niñas de 5 años que estuvieron matriculados 21 niños y niñas y al momento de aplicar nuestra investigación solo participaron 17 niños y niñas y es con ellos que aplicamos nuestras aplicaciones de nuestro programa de juegos de salón y la muestra fue igual a la población por lo que se constituye en una muestra intencional circunstancial deliberada no probabilística, es decir que de acuerdo a las posibilidades que tenga el autor de acceso a una parte de la población, por lo que no se aplicó ningún tipo de muestro estadístico.

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable independiente:

Los juegos de salón.

3.5.2. Variable dependiente

Los logros de aprendizaje del área de matemática.

3.5.3. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones/ Componentes	Indicadores
Variable 1 Los juegos de salón.	El juego que posee un objetivo educativo, se	La medición de la variable juegos de salón se realizará a	Métodos	Utilización de método deductivo y visual en las

			Etapa de cierre	
Variable 2 Los logros de aprendizaje del área de matemática.	Niños, adolescentes y adultos enfrentan situaciones como: clasificar frutos, interpretar un recibo para tomar decisiones al respecto, evaluar la conveniencia de adquirir un producto, participar en un juego digital, entre otras; estas exigen movilizar conocimientos, habilidades y actitudes matemáticas. Visto globalmente, el saber matemático se desarrolla a partir de la necesidad y actuación de las	La medición de la variable de los logros de aprendizaje del área de matemática se realizará a través de la evaluación de dos dimensiones: Resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Mediante indicadores observables en una ficha de observación.	D1 Resuelve problemas de cantidad. D2 Resuelve problemas de	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre formas y

	<p>personas y las colectividades que buscan resolver situaciones problemáticas o crear nuevos productos y métodos que mejoren su forma de vida. (Educación)</p>		<p>forma, movimiento y localización.</p>	<p>relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>
--	---	--	--	--

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas representan la parte abstracta de la recolección de datos; es la forma que emplea el investigador para obtener datos, por lo tanto, determinan el instrumentos a emplearse. Para elegir una técnica se debe definir de manera precisa el problema a investigar las características de las unidades de análisis, la naturaleza y grado de control de las variables, así como los recursos (Ríos, 2017 citado por Arizpe, USM, P. 59).

Para la presente investigación se utilizará la técnica del test, la misma que constará de 20 ítems relacionados al variable dependiente nivel de aprendizaje de la competencia explica el mundo físico basándome en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. *Hipótesis general*

El desarrollo de un programa de juegos de salón influye significativamente en los logros de aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 010 “La Huaylla” Pedro Gálvez, 2023.

3.7.2. Hipótesis específicas

- a. Los logros de aprendizaje en matemática se encuentran en proceso antes de desarrollar un programa sobre juegos de salón con los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 - La Huaylla - Pedro Gálvez, 2023.
- b. Se presenta una progresiva evolución al desarrollar un programa sobre juegos de salón del manejo de los talleres de aprendizaje de los juegos con los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 - La Huaylla - Pedro Gálvez, 2023.
- c. Los logros de aprendizaje en matemática se encuentran en “logrado” después de desarrollar un programa sobre juegos de salón con los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 - La Huaylla - Pedro Gálvez, 2023

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento y análisis de datos se hizo mediante el programa Excel, permitió el cálculo de las medidas estadísticas tanto descriptivas e inferenciales, previamente se hizo las siguientes actividades.

- a. Se ordenó la información recabada tanto del pre test, pos test y de la evaluación del taller de los juegos de salón.
- b. Se construyó una base de datos de las respuestas.
- c. Se realizó el conteo y sumatoria respectiva por cada ítem.
- d. Se elaboró tablas estadísticas previas

Además para probar la hipótesis se recurrió a calcular la T de Student que es una medida estadística inferencial, se lo hizo mediante el programa SPSS versión 23.

CAPÍTULO IV

EJECUCIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO – PRÁCTICO Y RESULTADOS

4.1. Programación del trabajo teórico – práctico

Primeramente se cronogramaron las respectivas actividades y luego se desarrollaron cada una de las actividades, las mismas que se presentan en los anexos de la presente investigación

4.1.1. Cronogramación de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SALÓN EN LOS LOGROS DE APRENDIZAJE DEL

ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEL. N° 010

LA HUAYLLA, PEDRO GÁLVEZ - SAN MARCOS, 2023

Número de orden	Descripción de las actividades	Fechas
01	Aplicación del pre – test.	19/06/2023
02	Actividad 01: “El gusano agrupador”	26/06/2023
03	Actividad 02: Me divierto al jugar marchando patitos	03/07/2023
04	Actividad 03: Me divierto jugando dados al aire	10/07/2023
05	Actividad 04: ¿Quién gana a engordar el conejo?	17/07/2023
06	Actividad 05: El rey manda	28/08/2023
07	Actividad 06: Jugando corre caminos aprendo las nociones corto – largo	04/09/2023
08	Actividad 07: Jugando la gallinita ciega aprendo a ubicarme en el espacio	11/09/2023
09	Actividad 08: Jugando la papa se quema	18/09/2023
10	Aplicación del pos – test.	28/10/2023

4.1.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

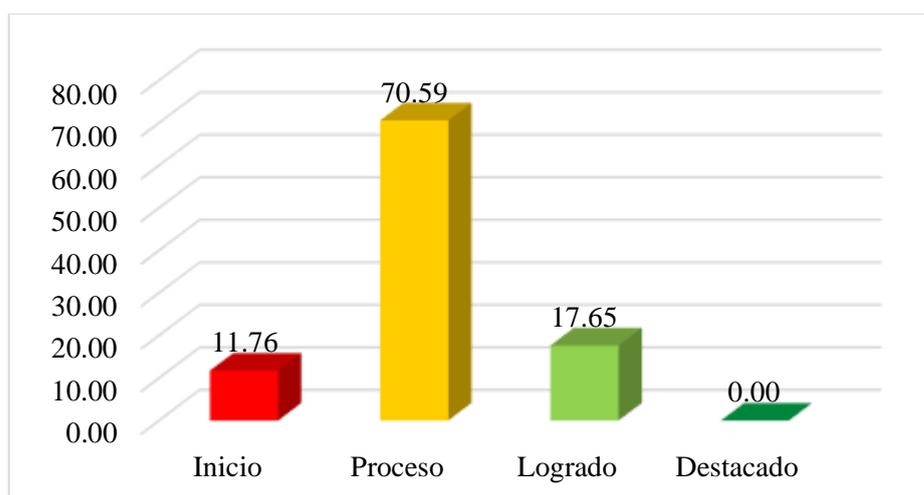
a. Nivel de logros de aprendizaje en matemática – Pre test

Tabla 2

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de cantidad, pre test

Logros de aprendizaje	fi	%
Inicio	2	11.76
Proceso	12	70.59
Logrado	3	17.65
Destacado	0	0.00
Total	17	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 1

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de cantidad, pre test

Análisis e interpretación

De acuerdo a la información estadística descriptiva se percibe que el nivel de logros de aprendizaje de los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 10 de la Huaylla, 2023, antes de desarrollar el programa juegos de salón, este se ubica en “proceso” con el 70.59% seguido del nivel “logrado” con el 17.65% y el nivel inicio con el 11.76%; lo que implica que en esta dimensión falta realizar varios reajustes para que puedan avanzar hacia niveles superiores, e

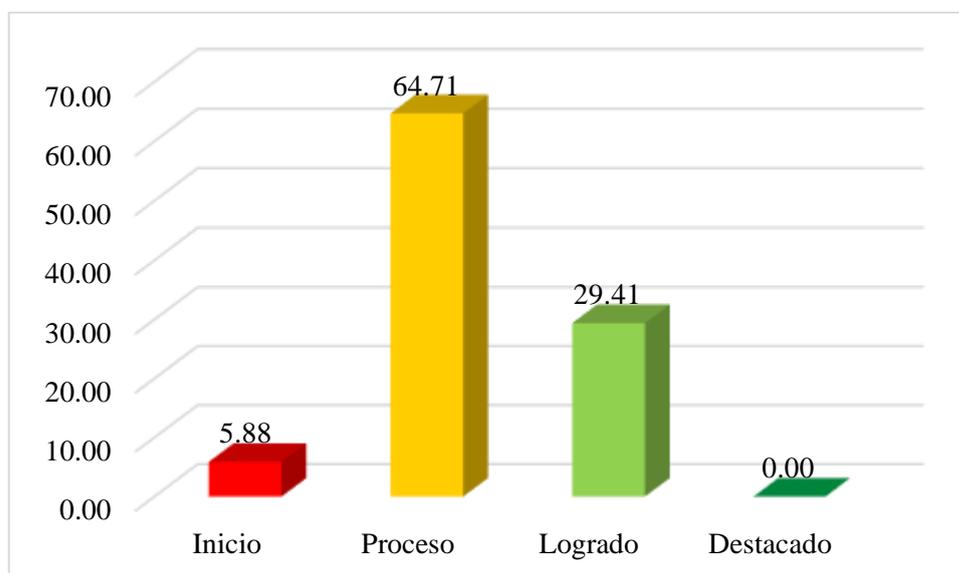
incluso hay estudiantes que se ubican en el nivel inicio, lo que debe motivar a tomar iniciativas para mejorar esta dimensión.

Tabla 3

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de forma movimiento y localización, pre test

Logros de aprendizaje	fi	%
Inicio	1	5.88
Proceso	11	64.71
Logrado	5	29.41
Destacado	0	0.00
Total	17	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 2

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de forma movimiento y localización, pre test

Análisis e interpretación

De acuerdo a la información estadística descriptiva se percibe que en la dimensión resuelve problemas de forma movimiento y localización, los integrantes de la muestra se ubican en su mayoría absoluta en el nivel de logro en “proceso”, seguido del nivel “logrado” con el

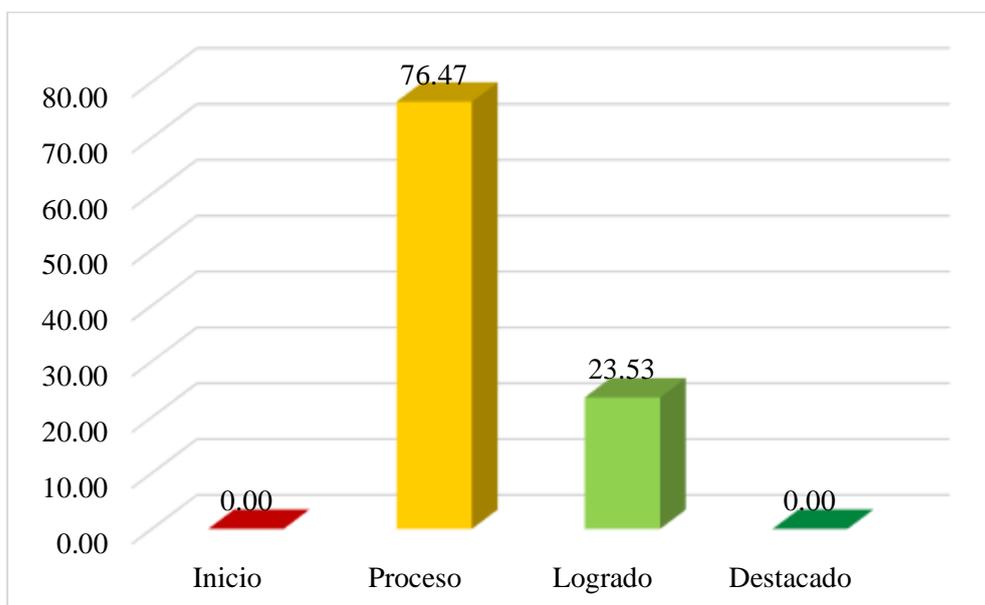
29.41% y por último el nivel inicio con el 5.88%, lo que da a entender que también se deben hacer reajustes para que migren a niveles de logro más importantes.

Tabla 4

Nivel de logros de aprendizaje de la variable logros de aprendizaje en matemática, pre test

Logros de aprendizaje	fi	%
Inicio	0	0.00
Proceso	13	76.47
Logrado	4	23.53
Destacado	0	0.00
Total	17	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 3

Nivel de logros de aprendizaje de la variable logros de aprendizaje en matemática, pre test

Análisis e interpretación

De acuerdo a la información estadística descriptiva se percibe que en la variable logros de aprendizaje en el área de matemática los niños y niñas integrantes de la muestra en una mayoría absoluta se encuentran en “proceso” con el 76.47%, seguido del nivel “logrado” con

el 25.53%, este resultado corrobora lo analizado en cada una de las dimensiones por lo que es razonable desarrollar una alternativa que permita mejorar los niveles diagnosticados en cuanto al aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla.

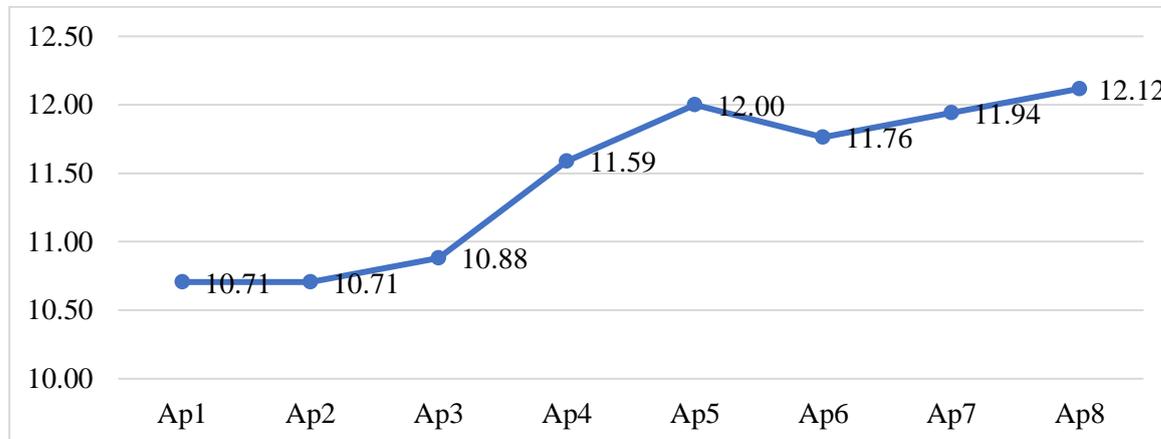
b. Nivel de progreso del desarrollo del programa juegos de salón

Tabla 5

Nivel de progreso del programa juegos de salón

Aplicaciones	Ap1	Ap2	Ap3	Ap4	Ap5	Ap6	Ap7	Ap8
Puntaje promedio por aplicación	10.71	10.71	10.88	11.59	12.00	11.76	11.94	12.12
Nivel de logro	Logrado							
Puntaje promedio general	11.5							
Nivel de logro general	Logrado							

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 4

Nivel de progreso del programa juegos de salón

Análisis e interpretación

Los niños y niñas desde el inicio se mostraron motivados por el desarrollo del programa, por lo que se ubica con un puntaje mínimo de 10.71 de un máximo de 16 puntos en la primera

aplicación, para luego avanzar de una manera progresiva hasta llegar a la aplicación octava donde el puntaje promedio es de 12.12 de un máximo de 16, por lo que de acuerdo a los respectivos baremos, el nivel de aceptación es de logrado.

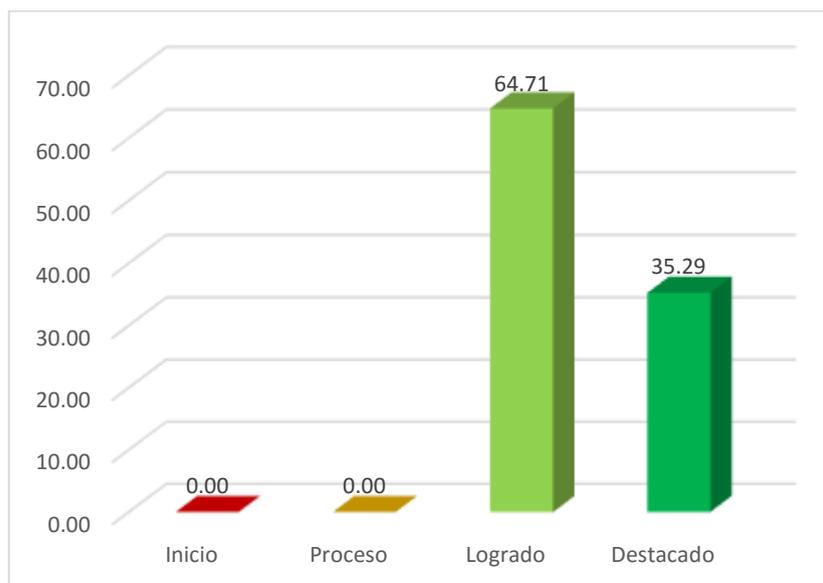
c. Nivel de logros de aprendizaje en matemática – Pos test

Tabla 6

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de cantidad, pos test

Logros de aprendizaje	fi	%
Inicio	0	0.00
Proceso	0	0.00
Logrado	11	64.71
Destacado	6	35.29
Total	17	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 5

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de cantidad, pos test

Análisis e interpretación

Los niños y niñas de la IEI N° 010 La Huaylla, luego de haber desarrollado el programa juegos de salón se nota que ha con llevado a una ubicación en la dimensión resuelve problemas

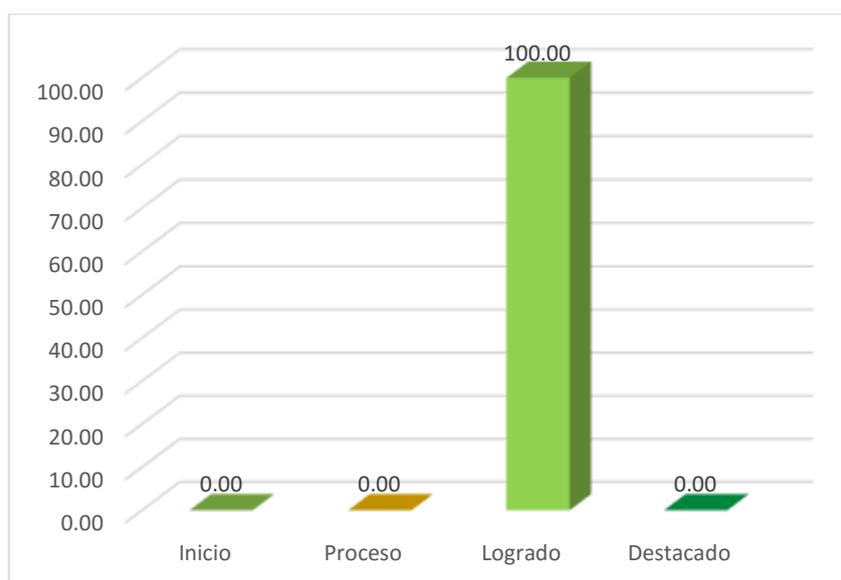
de cantidad en el nivel logrado, seguido del nivel destacado con el 35.29%, lo que da a entender que los estudiantes han mejorado satisfactoriamente en esta dimensión

Tabla 7

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de forma movimiento, pos test

Logros de aprendizaje	fi	%
Inicio	0	0.00
Proceso	0	0.00
Logrado	17	100.00
Destacado	0	0.00
Total	17	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 6

Nivel de logros de aprendizaje dimensión resuelve problemas de forma movimiento, pos test

Análisis e interpretación

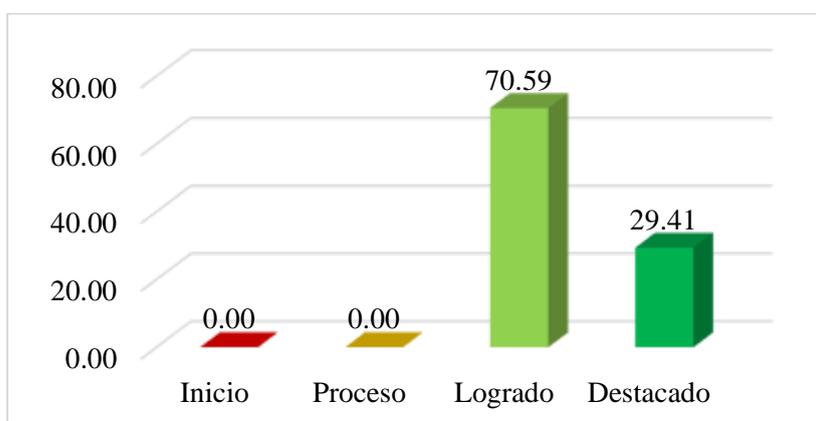
Los niños y niñas de la IEI N° 010 La Huaylla, luego de haber desarrollado el programa juegos de salón se percibe que en un 100% los integrantes de la muestra se ubican en el nivel “logrado”, lo que da a entender que han tenido una mejora importante en esta dimensión.

Tabla 8

Nivel de logros de aprendizaje de la variable logros de aprendizaje en matemática, pos test

Logros de aprendizaje	fi	%
Inicio	0	0.00
Proceso	0	0.00
Logrado	12	70.59
Destacado	5	29.41
Total	17	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 7

Nivel de logros de aprendizaje de la variable logros de aprendizaje en matemática, pos test

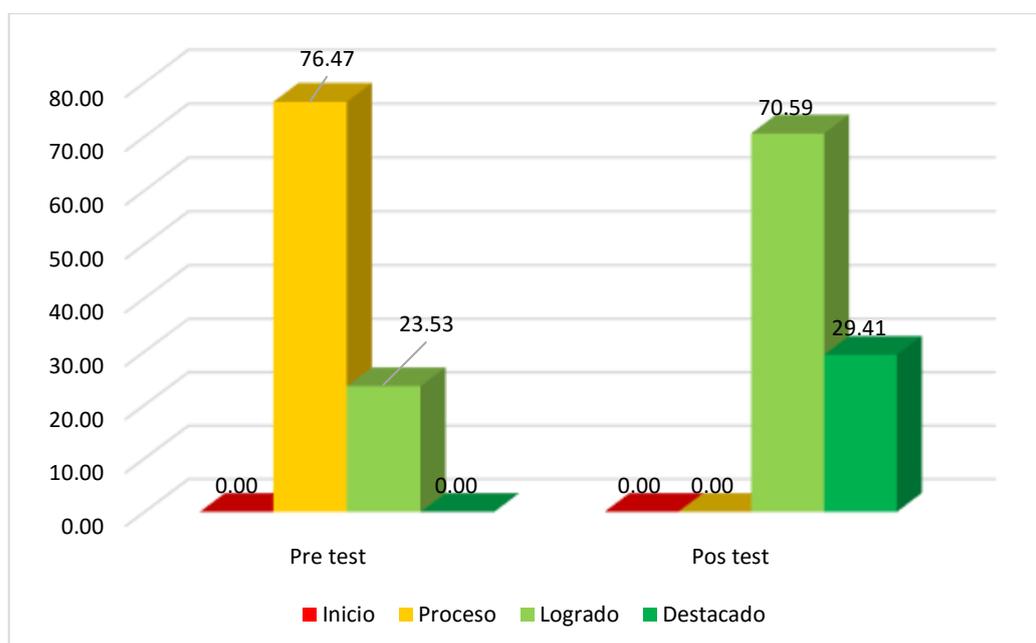
Análisis e interpretación

Los niños y niñas de la IEI N° 010 La Huaylla, luego de haber desarrollado el programa juegos de salón se percibe que en la variable logros de aprendizaje en matemática, un 70.59% de integrantes se encuentra en “logrado” seguido del nivel destacado con el 29.41%, lo que implica que tienen mejores logros de aprendizaje que en el momento del diagnóstico.

Tabla 9*Comparación de niveles de logro de aprendizaje de pre test con pos test*

Logros de aprendizaje	Pre test	Pos test	Incremento/decremento
Inicio	0.00	0.00	0
Proceso	76.47	0.00	-76.47
Logrado	23.53	70.59	47.06
Destacado	0.00	29.41	29.41
Total	100	588.24	

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 8*Comparación de niveles de logro de aprendizaje de pre test con pos test***Análisis e interpretación**

Los niños y niñas de la IEI N° 010 La Huaylla, luego de haber desarrollado el programa juegos de salón se percibe que en la variable logros de aprendizaje en matemática, los integrantes de la muestra han tenido un avance importante pues han pasado del nivel en “proceso” al nivel “logrado” y el nivel “logrado” que en el pre test tenía un 23.53%, en el pos test llega a 70.59%, así mismo el nivel “destacado” que en el pre test no tenía porcentaje alguno, en el pos test se ubica un 29.41% de integrantes de la muestra. Estos resultados permiten

guardar expectativas en cuanto al desarrollo de juegos de salón para mejorar el aprendizaje en matemática.

4.2. Prueba de hipótesis

Tabla 10

Nivel de influencia del programa juegos de salón sobre el nivel de logros de aprendizaje en matemática.

Prueba de muestras relacionadas										
				95% de intervalo de confianza de la diferencia			Valor			
		Media	Desv.	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	Crítico	t	Gl	sig
Par 1	Pos test Pre test	16.82	4.95	1.20	14.28	19.37	1.75	14.01	16	0.000

Nota. Elaboración propia

Al calcular la T de Student para determinar si los juegos de salón tienen una influencia significativa, y de acuerdo a la hipótesis planteada, donde literalmente dice: *El desarrollo de un programa de juegos de salón influye significativamente en los logros de aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 010 “La Huaylla” Pedro Gálvez, 2023*; se pueda probar la hipótesis positivamente toda vez que el coeficiente T de Student es igual a 14.01, que es muy superior al valor crítico, el mismo que es de 1.75, por otra parte se asume que altamente significativa por el mismo hecho que el sig. bilateral es de 0.000 muy inferior a 0.05.

4.3. Discusión de resultados

Luego de haber sistematizado la información tanto para los objetivos específicos como para el objetivo general, se percibe que el programa juegos de salón tiene una influencia altamente significativa, además cada una de las dimensiones han tenido una mejora muy importante, lo que da a entender que su utilización es pertinente, toda vez que se percibe una mejora significativa, por otra parte, al contrastar los resultados de los antecedentes tanto internacionales, nacionales y regionales, donde han recurrido a una serie de juegos o actividades lúdicas para la mejora de los aprendizajes tanto en matemática como en otras áreas académicas, los resultados en todos ellos dan cuenta que esta variable independiente influye significativamente en los logros de aprendizaje, lo que coincide con los resultados que se han obtenido en esta investigación, ello permite asegurar que los docentes deben tener en cuenta esta actividad para desarrollar sus sesiones de aprendizaje en el área de matemática, además también guardan relación con las teorías del juego tanto de Vygotsky como de Piaget donde hacen ver que el juego es una actividad muy importante para generar aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial; es por ello que al seguir la misma tendencia, permite corroborar la efectividad de la variable independiente sobre la dependiente, vale decir de los juegos de salón sobre el aprendizaje de la matemática.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

a. El desarrollo de un programa de juegos de salón influye significativamente en los logros de aprendizaje del área matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, año 2023, así se demuestra en la tabla 10, donde se obtiene un coeficiente T de Student igual a 14.00 que es superior al valor crítico de 1.75, y además se obtiene un sig. bilateral igual a 0.000, el mismo que es menor a 0.05.

b. El nivel de los logros de aprendizaje en el área de matemática se encontró en “proceso” antes de desarrollar un programa de juegos de salón con los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023, así se evidencia en la tabla 3 donde se llega a 76.47% de integrantes de la muestra en este nivel de logro.

c. EL nivel de progreso del desarrollo del programa de juegos de salón en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023 ha sido sostenido pasando de un puntaje de 10.71 puntos en la primera aplicación a un puntaje de 12.12 en la última aplicación, con lo cual se asume que desde un inicio a los niños y niñas les motivo los juegos de salón para el desarrollo de sus actividades, pues en general en todas las aplicaciones se ubicaron cualitativamente en el nivel “logrado”.

d. El nivel de los logros de aprendizaje en el área de matemática se encontró en “logrado” después de desarrollar un programa de juegos de salón con los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023, así se evidencia en la tabla 7 donde se llega a 70.59% de integrantes de la muestra en este nivel de logro.

e. Al comparar los resultados pre y post test respecto a los logros de aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, Año 2023, se percibe en la tabla 9 que los estudiantes han tenido una migración muy importante del nivel en “proceso” al nivel “logrado” y aparece el nivel destacado con el 29.41%.

RECOMENDACIONES

a. A la directora de la IEI N° 010 La Huaylla, coordinar con las docentes para que se convierta en una estrategia metodológica institucional el desarrollo de juegos de salón para mejora los aprendizajes de los niños y niñas de esta institución educativa.

b. A la profesora del aula de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla, tener en cuenta el manejo o utilización de juegos de salón como una alternativa de mejora de los aprendizajes de los estudiantes que están próximos a pasar a otro nivel educativo, donde deben llevar aprendizajes previos debidamente consolidados para que puedan avanzar sin mayores dificultades.

c. A los padres y madres de familia fomentar el juego en sus menores hijos e hijas para que mejoren en su nivel de aprendizaje en esta área respectiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alazraki, J. (1994). *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Anthropos.
https://www.google.com.pe/books/edition/Hacia_Cort%C3%A1zar/C6flaTfgVMcC?hl=es&gbpv=1&dq=definici%C3%B3n+de+juego&pg=PA94&printsec=frontcover
- Aldas, M., & Pinos, J. (2021). Estudiantes de Educación Básica con Bajo Rendimiento en Matemática y su entorno familiar. *Polo del Conocimiento*, 06(06), 569-585.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i6.2770>
- Capella, J., Coloma, C., Villavicencio, L., Quevedo, E., Revilla, D., Tafur, R., & Vargas, J. (2003). *Estilos de aprendizaje*. PUCP.
https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/166005/SerieCuadernosCISE_1_Estilos%20de%20Aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Aprendizaje%20es%20el%20proceso%20de,y%20hablan%20de%20estilos%20cognitivos.
- Cardona, C. (2020). *Lógica matemática y programación en SCRATCH: un acercamiento al aprendizaje basado en el juego*, en *la motivación para el aprendizaje de las matemáticas, de los estudiantes de educación media de los colegios adventistas de Colombia*. Corporación Universitaria Adventista.
<http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1136/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, E., Loja, D., & Paola Velarde. (2019). Los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de tercer grado de primaria.
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6107/TESIS%20-%20ANAPAN%20CARRAZCO%20ESMERALDA%20LOURDES%20-%20CHOQUE%20LOJA%20DIANA%20ISABEL%20-%20FLORES%20VELARDE%20PAOLA%20JAZMIN%20-%20FPYCF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carretero, M. (2014). *Piaget, Vigotsky y la Psicología Cognitiva*.
<https://hdiunlp.files.wordpress.com/2014/09/debatepiaget-vigotsky-doc.pdf>
- Chacón, P. (2008). el juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.
<https://d1wqtxs1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1669494791&Signature=Zl19dzKmWhQPioh3HZX8mAZBFhR1jTjQOJMkbldkchkJ8rsVGWm->

mGJ9fYq73Lbt0qHO6Fo~2xDc4R3eqaMXxIsMMBcSA39DGQQIEKLUo8FFSaFM
Uxj3spV22Im0ZoaO1HB6qssghUmEn4X0A6-TJy

Clarín. (08 de abril de 2017). <https://elescribano.wordpress.com/tag/teoria-de-absorcion-del-conocimiento/>

Cortés, O. (21 de septiembre de 2020). *Juguetes y juegos*.

<https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/339545-Que-caracteriza-a-los-juegos-de-mesa.html>

Cueva, A. (2006). *Diccionario de pedagogía*. A.F.A Editores Importadores S.A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Impoortadores S.A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Importadores S. A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Importadores S. A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Importadores S.A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Importadores S.A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Importadores S. A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Importadores.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A. F. A. Editores Importadores S.A.

Cueva, A. (2006). *Diccionario de Pedagogía*. A.F. A Editores Importadores S.A.

Cueva, A. (s.f.). *Diccionario de Pedagogía*. A.F.A Editores Importadores S.A.

Defensoría. (12 de diciembre de 2023). [https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-](https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-urge-impulsar-mejoras-en-la-politica-pedagogica-para-superar-el-bajo-nivel-de-aprendizajes-en-educacion-basica/)

[pueblo-urge-impulsar-mejoras-en-la-politica-pedagogica-para-superar-el-bajo-nivel-de-aprendizajes-en-educacion-basica/](https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-urge-impulsar-mejoras-en-la-politica-pedagogica-para-superar-el-bajo-nivel-de-aprendizajes-en-educacion-basica/)

Dockterman, D. (2019). *Caída en aprendizaje de matemáticas en niños peruanos puede revertirse cambiando metodología*.

<https://www.tvperu.gob.pe/noticias/miscelanea/caida-en-aprendizaje-de-matematicas-en-ninos-peruanos-puede-revertirse-cambiando-metodologia>

Educación, M. d. (s.f.). ¿Qué logros de aprendizaje en matemática muestran los estudiantes al finalizar la primaria? https://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2016/07/EM_Matematica_baja-2.pdf

Ferrero, L. (2004). *El juego y la matemática*. La Muralla SA.

https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_y_la_matem%C3%A1tica/hZaxDDGa74MC?hl=es&gbpv=1&dq=el+juego+y+las+matem%C3%A1ticas&printsec=frontcover

- Ghuishca, L., & Murillo, F. (2018). *Influencia de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de Matemática de los niños del Tercer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Digna Beatriz Cerda Neto", del Cantón Pujilí en el periodo lectivo 2016-2*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
<https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4686/1/PIM-000146.pdf>
- Idrogo, M. S. (2015). Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática del los VII ciclo de la Institución Educativa "Glicerio David Villanueva Medina" Numbal - Chalamarca, 2014.
repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/1263/LOS%20JUEGOS%20MATEMÁTICOS%20Y%20SU%20INFLUENCIA%20EN%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEMÁTICA%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20L%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- José, Jhon, Pacheco, & Maya. (2021). Influencia de la experiencia de aula " Lógica matemática y programación en SCRATCH: un acercamiento al aprendizaje basado en el juego", en la motivación para el aprendizaje de las matemáticas, de los estudiantes de educación media de los colegios adventit.
http://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1168/27.%20Influencia%20de%20la%20experiencia%20de%20aula%20_Lo%cc%81gica%20matema%cc%81tica%20y%20programacio%cc%81n%20en%20SCRATCH%20-%20Proyecto%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lizarzaburu, A., & Zapata, G. (2001). *Pluricultural y aprendizaje de la matemática en América latina*. Morata.
https://books.google.com.pe/books?id=dNOosCbbLn4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- López, M., García, N., & Buendía, S. (2019). *Los juegos educativos en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la institución educativa N° 40194 de Secocha Camaná – Arequipa*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/bitstreams/3a406442-a25e-4c67-8ff8-59c465ee849e/download>
- Marín, M., & Castaño, A. (2019). *Factores que afectan el aprendizaje en el área de las matemáticas en los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa María Montessori de la ciudad de Medellín*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

- https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12759/1/UVDT.EDI_MarinMazoMonicaMarcela-Castan%CC%83oBustamanteAnaMaria_2019.pdf
- Mendiola, P. (2020). *La matemática en el nivel inicial*. MINEDU.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8993>
- MINEDU. (2017). *Programa curricular del nivel inicial*. Dirección de imprenta.
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2020). *Resolución Viceministerial 033-2020*.
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/505247/RVM_N__033-2020-MINEDU.pdf
- Secadas, F. (2018). *Las definiciones de juego*. <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Suqueto, M. (16 de junio de 2019). *Juegos y su contribución al aprendizaje de las matemáticas*. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/olimpiada-de-matematica/juegos-y-su-contribucion>
- Terce. (2016). *Logros de aprendizaje Ecuador*. <https://es.unesco.org/sites/default/files/ficha-logros-del-aprendizaje-ecuador.pdf>
- UMC. (2019). *Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje*.
<http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>
- UMC. (2022). <http://umc.minedu.gob.pe/uresultados/>
- UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Yeni, V. (2017). Aplicación de situaciones lúdicas para lograr la competencia de actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad del área de matemática, en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 367 Mollebamba, Huambos, Chota, 2016.
https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/2324/T016_41573041_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de medición de la variable logros de aprendizaje en matemática

FICHA DE OBSERVACION DE LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE SALÓN EN LOS LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 010, “LA HUAYLLA” – PEDRO GÁLVEZ, AÑO 2023.

OBJETIVO: Determinar la influencia de los juegos de salón en los logros de aprendizajes del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 010 La Huaylla – Pedro Gálvez, 2023.

NOMBRES Y APELLIDOS: -----

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Niveles			
			1	2	3	4
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1. Agrupa objetos de su interés de acuerdo a sus características.				
		2. Ordena objetos de su interés hasta quinto lugar.				
		3. Realiza seriaciones con cinco objetos.				
		4. Usa los números ordinales del primero – quinto para establecer el lugar oposición.				
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	5. Compara cantidades, pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos.				
		6. Establece correspondencia uno a uno en situaciones de su interés.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	7. Realiza con dibujos representaciones de su cuerpo				
		8. Expresa la cantidad de 10 objetos usando el conteo				
		9. Emplea expresiones de cuantificación				
		10. Usa expresiones “más que”, “menos que” en actividades de su interés				
		11. Expresa el peso de los objetos con expresiones como “pesa más”, “pesa				

		menos”				
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	12. Relaciona objetos del entorno bidimensional y tridimensional				
		13. Emplea estrategias para resolver problemas al construir objetos con material concreto.				
		14. Compara la longitud de dos objetos: “es más largo que” “es más corto que” en actividades de su interés				
	Comunica su comprensión sobre formas y relaciones geométricas.	15. Se dibuja a sí mismo en proporción a las personas y objetos				
		16. Expresa la ubicación de personas en relación a los en el espacio				
		17. Usa expresiones para indicar desplazamiento				
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	18. Compara la longitud de dos objetos: “es más largo omás corto que”				
		19. Expresa con material concreto y dibujos relaciones espaciales y de medida.				
		20. Emplea estrategias para resolver problemas al realizar desplazamientos en el espacio				

VºBº



Firma del mesor

Pedro Cortina Rodriguez

-Sed. Merid. 28/10/2013-



Ana Rebeca Cortina Ruiz



Kely Elizabeth Triguero Mercedes

Anexo 2. Ficha de validación de juicio de experto del instrumento de investigación



GRC
CAJAMARCA




GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Calle 20 N.º 2027 - 27 - 201 - 201 28 - 20 - 2002



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del experto: Dña. Guzmán, Ella Marlene

1.2. Institución donde labora: INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PÚBLICA SAN MARCOS

1.3. Título de la investigación: Investigación de los hábitos de Salud en los lugares de aprendizaje del área de matemática en los niños/as de 4 años de la I.E.S.N. O.G. "La Huaylla" Pedro Galvez, año 2022

1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: _____

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.				x	
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				x	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				x	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				x	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				x	
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				x	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.			x		
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.					x
PUNTAJES PARCIALES:				5	24	5
PUNTAJE OBTENIDO P.E. OBT.		32				
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT		$\%OBT = \frac{P.E. OBT \times 100}{40}$ $\%OBT = \frac{\quad \times 100}{40} =$				
III. PROMEDIO DE VALORACIÓN = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				

Instrumento de Evaluación - San Marcos (2022) (1)



GRC
CAJAMARCA




GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Calle 20 N.º 2027 - 27 - 201 - 201 28 - 20 - 2002



IV. OBSERVACIONES DE APLICABILIDAD:

V. LUGAR Y FECHA: San Marcos, 18 de Junio de 2022


 Dña. _____
 Experta

Anexo 3. Actividades de aprendizaje

SESIÓN DE PRE- TEST

Identificamos nuestro nivel de logros en el área de matemática

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. TÍTULO : Identificamos nuestro nivel de logros en el área de matemática
6. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
8. PRACTICANTES : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigoso Mercedes Kely Elizabeth
9. FECHA : Lunes 19 de junio del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS / ESTÁNDAR / ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INST. DE EVALUACIÓN
<p>“Resuelve problemas de cantidad”</p> <p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<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. El niño dice el criterio que usó para agrupar. • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. • 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 coti - dianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, 	<p>Ficha de observación</p>

<p>Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p> <p>“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.”</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p>Matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas más y relaciones geométricas. •Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>“cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. <p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. •Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el 	
--	--	---	--

		espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	
--	--	--	--

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de aplicación 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (desinfección de manos) <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Exponen y/o dibujan sobre lo que han jugado.</p>	Alcohol Dibujo
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Saludamos a Dios. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. • Se registra la asistencia. 	Parlante Plumones
Inicio	<p>Motivación.</p> <p>Motivamos a los niños y niñas con el juego “El rey manda”</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Hasta qué número saben contar? • ¿Qué características tienen los objetos de su salón? • ¿Cómo podemos ordenar nuestros materiales? 	Micrófono Cartel de propósito

	<p>Problematización: ¿Creen ustedes que podemos aprender matemáticas jugando?</p> <p>Propósito: Declaramos el propósito de la sesión: Niños y niñas, hoy identificaremos nuestro nivel de logros en el área de matemática</p>	
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicamos a los niños y niñas lo que realizaremos en esta actividad. • A continuación, se entrega a los niños y niñas las hojas de aplicación de acuerdo a los ítems del instrumento de observación. • Damos las indicaciones de cómo realizarla. • Cuando todos finalizan con la primera hoja de aplicación se procede a entregar la siguiente y así hasta finalizar con las hojas de aplicación. • Después se entrega una hoja bon a cada niño y le indicamos que se dibuje a sí mismo en ella de la manera que él pueda hacerlo. 	Hojas de aplicación Colores Plumones Hojas bond
Cierre	<p>En seguida la docente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Les gustó la actividad? ➤ ¿Qué hicimos hoy? ➤ ¿Cómo lo aprendimos? 	Plumones
Rutinas	<p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Salen a recreo.</p>	Jabón Toalla alcohol


 Catalina Ruiz Ana Rebeca
 INVESTIGADOR (A) 1


 Triguero Mercedes Kely Elizabeth
 INVESTIGADOR (A) 2


 Catalina Rodriguez Julia Pedro
 ASESOR

Fecha: 19/05/2023

SESIÓN N° 01

“El gusano agrupador”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth
8. FECHA : Lunes 26 de junio del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencia Estándar Área	Capacidad	Desempeños	Ítems De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
<p>Competencia</p> <p>Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Estándar</p> <p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</p>	<p>Agrupar objetos de su interés de acuerdo a sus características.</p> <p>Ordena objetos de su interés hasta el quinto lugar.</p> <p>Realiza seriaciones con cinco elementos.</p> <p>Usa los números ordinales del</p>	<p>Ficha de trabajo.</p>	<p>Ficha de observación</p>

<p>elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.</p> <p>Área</p> <p>Matemática</p> <p>Competencia</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante</p>			<p>primero – quinto para establecer el lugar o posición.</p> <p>Con entusiasmo participa en el juego.</p> <p>Cuida el material del juego.</p>		
---	--	--	---	--	--

<p>y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>Área Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 			
---	---	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

III. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Tarros de leches Imágenes Palitos de chupete	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p>	Pizarra Micrófono plumones

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	Plumón
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas a jugar el juego del rey manda.</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo nos agrupamos? • ¿Cómo más nos podríamos agruparse? • ¿Qué objetos podemos agrupar en nuestra aula en nuestra aula? <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Problematización ¿Por qué es importante aprender a agrupar los objetos?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar agrupando objetos de nuestro entorno.</p>	Cartel de propósito
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les brinda información de agrupación y en algunas situaciones en las que lo podemos utilizar. 	Tarros Imágenes Hojas

	<ul style="list-style-type: none"> • Creamos dos grupos para jugar agrupar los tarros de leche según su color y tamaño. • Presentamos imágenes de agrupaciones de objetos. • Brindamos una hoja de trabajo para que agrupen objetos. 	
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Será importante lo que aprendimos? • ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? • ¿En casa que objetos pueden agrupar? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	

Referencias:

- Currículo Nacional de Educación Básica 2016.
- Programa curricular de Educación Inicial

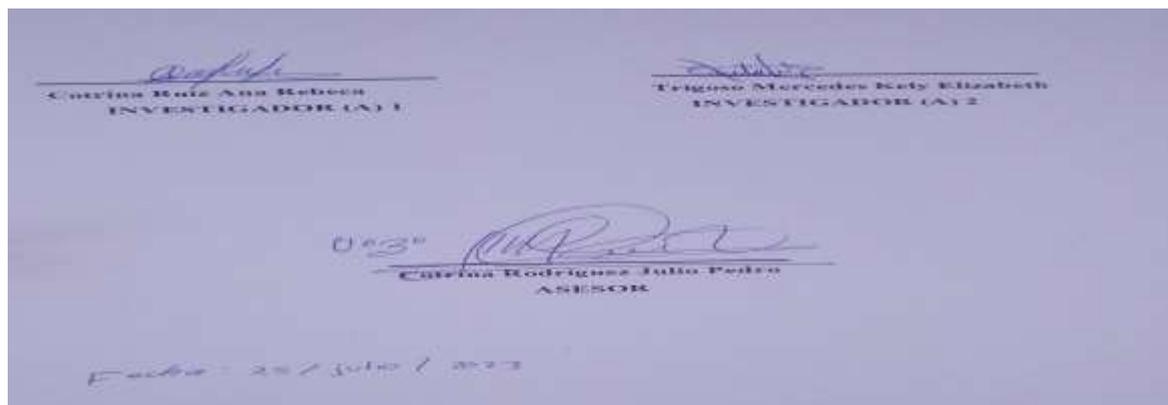
FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMES				VALORACIÓN FINAL
		Agrupar objetos de su interés de acuerdo a sus características.	Ordenar objetos de su interés hasta el quinto lugar.	Usar los números ordinales del primero – quinto para establecer el lugar o posición.	Realizar seriaciones con cinco elementos.	

1	Abanto Abanto, Evelin Marlith					
2	Abanto Chigne, Liset					
3	Abanto Rios, Neimar					
4	Arias Pinedo, Lian Alexander					
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel					
6	Chavez Melendez, José Daniel					
7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín					
8	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza					
9	Mantilla Rios, Ander Alexis					
10	Muñoz Rojas, Alexis Gael					
11	Pascacio Terrones, Luana Crisley					
12	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar					
13	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith					
14	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely					

15	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio					
16	Salas Paredes, Yan Franco					
17	Sanchez Melendez, Mirian Noelia					
18	Vallejos Castañeda, James Theylor					
19	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron					
20	Vasquez Rojas, Iker Aaron					

NIVELES			
1 = INICIO	2 = PROCESO	3 = LOGRADO	4 = DESTACADO



SESIÓN N° 02

“Me divierto a jugar marchando patitos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.

7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth

8. FECHA : Lunes 03 de julio del 2023

9. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencia Estándar Área	Capacidad	Desempeños	Ítems De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
<p>Competencia</p> <p>Resuelve problemas de cantidad.</p> <p>Estándar</p> <p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p>	<p>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</p>	<p>Agrupar objetos de su interés de acuerdo a sus características.</p> <p>Ordena objetos de su interés hasta el quinto lugar.</p> <p>Realiza seriaciones con cinco elementos.</p> <p>Usa los números ordinales del primero – quinto para establecer el lugar o posición.</p> <p>Respetar su turno para</p>	<p>Ficha de trabajo.</p>	<p>Mapa de calor</p>

<p>cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p> <p>Área Matemática</p> <p>Competencia Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 	participar en el juego		
---	---	--	------------------------	--	--

con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

Área

Psicomotricidad

Se interesa por el juego.

Respetar las reglas del juego para llegar a la meta.

--	--	--	--	--	--

10. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

11. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Imágenes Palitos de chupete Hojas	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

12. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? 	Pizarra Micrófono plumones

	<p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	Plumón
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas con el cuento “La carrera de los animales”</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué animal llegó primero? • ¿Quién llegó segundo/tercero/cuarto y quinto? • ¿En qué orden llegó el mono? <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Problematización ¿En qué situaciones podemos utilizar los números ordinales?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy aprenderemos a ordenar usando los números ordinales.</p>	Siluetas Imágenes Cartel de propósito

Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les brinda información acerca de los números ordinales y su importancia. • En la pizarra colocamos los números ordinales en desorden y los ordenaremos con ayuda de los niños y niñas. • Pedimos la participación de 5 niños por vez para jugar “marchando patitos”. Para esto los niños participantes deberán ubicarse en una fila y recorrer en posición de cuclillas una cierta distancia. • Luego deberán ubicarse en la pizarra en el orden en que llegaron a la meta • Brindamos una hoja de trabajo para que ordenen los objetos usando los números ordinales. 	<p>Siluetas Hojas de colores Números ordinales Hojas de trabajo</p>
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Sera importante lo que aprendimos? • ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	<p>Micrófono Preguntas</p>

Referencias:

- Currículo Nacional de Educación Básica 2016.
- Programa curricular de Educación Inicial
- Guía de planificación.
- Internet

FECHA: 03 DE JULIO DEL 2023

NUMEROS ORDINALES

COLOCA CADA NUMERO ORDINAL SEGÚN CORRESPONDA.



MI NOMBRE ES _____

3°

2°

1°

4°

5°

3°

2°

1°

4°

5°

3°

2°

1°

4°

5°

3°

2°

1°

4°

5°

3°

2°

1°

4°

5°

3°

2°

1°

4°

5°

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMS				VALORACIÓN FINAL
		Agrupar objetos de su interés de acuerdo a sus características	Ordenar objetos de su interés hasta el quinto lugar.	Usar los números ordinales del primero – quinto para establecer el lugar o posición.	Realizar seriaciones con cinco elementos.	
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith					
2	Abanto Chigne, Liset					
3	Abanto Rios, Neimar					
4	Arias Pinedo, Lian Alexander					
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel					
6	Chavez Melendez, José Daniel					
7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín					
8	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza					
9	Mantilla Rios, Ander Alexis					
10	Muñoz Rojas, Alexis Gael					
11	Pascacio Terrones, Luana Crisley					

12	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar					
13	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith					
14	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely					
15	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio					
16	Salas Paredes, Yan Franco					
17	Sanchez Melendez, Mirian Noelia					
18	Vallejos Castañeda, James Theylor					
19	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron					
20	Vasquez Rojas, Iker Aaron					

NIVELES			
1 = INICIO	2 = PROCESO	3 = LOGRADO	4 = DESTACADO

Corina Ruiz Ana Rebecca
 INVESTIGADORA 1

Yorgani Mercedes Ruiz Echebarría
 INVESTIGADORA 2

03
 Virginia Rodríguez Julio Pedro
 ASESOR

Fecha: 01/01/2023

SESIÓN N° 03

“Me divierto jugando dados al aire”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigoso Mercedes Kely Elizabeth
8. FECHA : Lunes 10 de julio del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Área Competencia Estándar	Capacidad	Desempeños	Criterio De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
Área Matemática Competencia Resuelve problemas de cantidad. Estándar Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Compara cantidades pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos. Establece correspondencia uno a uno en situaciones de su interés. Realiza con dibujos representaciones de su cuerpo.	Ficha de trabajo.	Mapa de calor

<p>cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.</p> <p>Área</p> <p>Psicomotricidad</p> <p>Competencia</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>			<p>Participa en el juego con esmero.</p> <p>Propones ejemplos de subida cotidiana que emplea comparar cantidades.</p> <p>Respetas las reglas del juego.</p>		
---	--	--	---	--	--

<p>Estándar</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 			
--	---	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

III. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Cajas Globos dado Balanza Fichas Chapitas	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	Pizarra Micrófono plumones
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios 	Plumón

	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas con “la canción de los opuestos”</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos son en su casa? • ¿Cuánto pesan ustedes? • ¿Qué objeto usamos para pesar? <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Problematización En nuestro salón ¿qué objetos podemos comparar?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a comparar cantidades estableciendo correspondencia entre ellas.</p>	Cartel de propósito
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creamos dos grupos para jugar el juego “dados al aire” el cual consistirá en formar dos equipos a los cuales se le dará un dado y una caja a cada uno. • En el centro colocaremos otra caja con globos y de acuerdo al número que salga ellos deberán colocar tantos globos en su caja como indique el dado. • Al finalizar este juego preguntamos: ¿cuántos globos hay en esta caja?, ¿dónde hay más/menos?, ¿dónde hay pocos? • Para nuestro siguiente juego llamado “Balanza desequilibrada” presentamos a una balanza casera y repartimos a cada grupo tapitas y bloques de madera. • Ubicaremos ambas columnas frente a frente y la balanza en medio y los niños y niñas mediante una 	Cajas Globos Dados Balanza Fichas Tapitas

	<p>competencia deberán llenar los platillos de la balanza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar preguntamos ¿Cuál pesa más/menos?, ¿por qué?, ¿pesaran los bloques de madera igual que las tapitas? • Brindamos una hoja de trabajo para que los niños y niñas dibujen lo que han trabajado durante la actividad. 	
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Será importante lo que aprendimos? • ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	

Referencias:

- Currículo Nacional de Educación Básica 2016.
- Programa curricular de Educación Inicial
- Guía de planificación.
- Internet

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMS					VALORACIÓN FINAL
		Compara cantidad es pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos.	Establece correspondencia a uno a uno en situaciones de su interés.	Realiza con dibujos representaciones de su cuerpo al momento de dibujar lo que realizó durante el juego.	Propone ejemplos de subida cotidiana que emplea comparar cantidades.	Respetar las reglas del juego.	
1	Abanto Evelin Marlith						

2	Abanto Chigne, Liset						
3	Abanto Rios, Neimar						
4	Arias Pinedo, Lian Alexander						
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel						
6	Chavez Melendez, José Daniel						
7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín						
8	Huaccha Sanchez, Erick Yair						
9	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza						
10	Mantilla Rios, Ander Alexis						
11	Muñoz Rojas, Alexis Gael						
12	Pascacio Terrones, Luana Crisley						
13	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar						
14	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith						
15	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely						
16	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio						
17	Salas Paredes, Yan Franco						
18	Sanchez Melendez, Mirian Noelia						
19	Vallejos Castañeda, James Theylor						

20	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron						
21	Vasquez Rojas, Iker Aaron						

NIVELES			
1 = INICIO	2 = PROCESO	3 = LOGRADO	4 = DESTACADO


 Carolina Roldán Nave Rodríguez
 INVESTIGADORA I


 Rodrigo Nolasco Soto Elizalde
 INVESTIGADOR I


 Carolina Rodríguez Julia Peña
 ASSESOR

SESIÓN N° 04

“Quién gana a engordar el conejo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth
8. FECHA : Lunes 17 de julio del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Área Competencia Estándar	Capacidad	Desempeños	Criterio De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
Área Matemática Competencia Resuelve problemas de cantidad. Estándar Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar	Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	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.	Expresa cantidades de 10 objetos usando el conteo. Emplea expresiones de cuantificación “muchos”, “pocos”, “ninguno” en actividades de su interés. Usa expresiones “más que” “menos que” en actividades de su interés. Expresa el peso de los	Ficha de trabajo.	Mapa de calor

<p>cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p> <p>Área</p> <p>Psicomotricidad</p> <p>Competencia</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>		<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo</p> <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>objetos con expresiones como: “pesa más”, “pesa menos”.</p>		
--	--	--	--	--	--

<p>Estándar</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 		<p>Participa en el juego.</p>		
--	---	--	-------------------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 	<p>Respeto su turno para participar.</p> <p>Reconoce los números con ayuda del juego.</p>		
--	--	--	---	--	--

III. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Cajas Globos dado Balanza Fichas Chapitas	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	Pizarra Micrófono plumones
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios 	Plumón

	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas mediante un cuento que lleva por título “la abuela y sus tesoros”</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos gatos se menciona en el cuento? • ¿Cuál gato come más pan? • ¿En el aula habrá muchas pizarras? <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Problematización ¿En qué situaciones utilizamos las expresiones de muchos pocos y ninguno?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a utilizar el conteo y expresiones como muchos, pocos y ninguno.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Cartel de propósito</p>
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creamos dos grupos para jugar el juego “Quien gana a engordar el conejo” el cual consistirá en formar dos equipos a los cuales ellos darán de zanahorias a los conejos. • En el centro colocaremos otra caja con zanahorias y de acuerdo al número que este en los conejos ellos deberán colocar tantas zanahorias en los conejos como indique el número. • Al finalizar este juego preguntamos: ¿Dónde hay muchos/ pocos y ninguno?, ¿dónde hay más/menos?, ¿dónde hay pocos? • Brindamos una hoja de trabajo para 	<p>Conejos</p> <p>Zanahorias</p>
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Sera importante lo que aprendimos? 	

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	
--	--	--

Referencias:

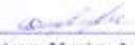
- Currículo Nacional de Educación Básica 2016.
- Programa curricular de Educación Inicial
- Guía de planificación.
- Internet

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMS			VALORACIÓN FINAL
		Expresa cantidades de 10 objetos usando el conteo.	Empieza expresiones de cuantificación “muchos”, “pocos”, “ninguno” en actividades de su interés.	Usa expresiones “más que” “menos que” en actividades de su interés.	
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith				
2	Abanto Chigne, Liset				
3	Abanto Rios, Neimar				
4	Arias Pinedo, Lian Alexander				
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel				
6	Chavez Melendez, José Daniel				
7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín				
8	Huaccha Sanchez, Erick Yair				
9	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza				
10	Mantilla Rios, Ander Alexis				

11	Muñoz Rojas, Alexis Gael				
12	Pascacio Terrones, Luana Crisley				
13	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar				
14	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith				
15	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely				
16	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio				
17	Salas Paredes, Yan Franco				
18	Sanchez Melendez, Mirian Noelia				
19	Vallejos Castañeda, James Theylor				
20	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron				
21	Vasquez Rojas, Iker Aaron				

NIVELES			
1 = INICIO	2 = PROCESO	3 = LOGRADO	4 = DESTACADO


 Carolina Ruiz Ana Rebeca
 INVESTIGADOR (A) 1


 Eugenia Mercedes Kely Elizabeth
 INVESTIGADOR (A) 2


 Carolina Rodriguez Julio Pedro
 ASESOR

FECHA: 16/04/2011

SESIÓN N° 05

“El rey manda”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth
8. FECHA : Lunes 28 de agosto del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencia Estándar Área	Capacidad	Desempeños	Ítems De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
<p>Competencia</p> <p>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.</p> <p>Estándar</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales . Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y</p>	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	<p>Relaciona objetos del entorno bidimensional y tridimensional .</p> <p>Emplea estrategias para resolver problemas al construir objetos con material concreto.</p> <p>Reconoce las formas geométricas que se encuentran a su alrededor.</p>	<p>Ficha de trabajo.</p>	<p>Ficha de observación.</p>

<p>de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p>Área</p> <p>Matemática</p> <p>Competencia</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.</p>			<p>Participa con entusiasmo en el Juego el Rey manda.</p> <p>Respeto las reglas del juego.</p>		
--	--	--	--	--	--

<p>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>Área Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 	<p>Coordina sus movimientos óculo-manuales y óculo-podales.</p>	<p>Se desplaza por el aula buscando objetos con diversas formas geométricas.</p>	
--	---	--	---	--	--

III. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Imágenes Palitos de chupete Hojas	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p>	Pizarra Micrófono plumones

	<ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	<p>Plumón</p> <p>Canciones</p>
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas con la canción “las figuras del mundo”</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué formas geométricas conocen? • ¿Cuántos lados tienen? <p>Problematización ¿En qué objetos de nuestro entorno podemos encontrar formas geométricas</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy reconoceremos las formas geométricas de nuestro entorno.</p>	<p>Parlante</p> <p>Micrófono</p> <p>Imágenes</p> <p>Cartel de propósito</p>
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos 4 grupos de trabajo el mismo número de integrantes para cada equipo. • Les decimos a los niños que a continuación jugaremos el juego “el rey manda” y damos las indicaciones de cómo se jugará. • En el piso colocamos 4 papelotes y les asignaremos una para cada grupo, en seguida la docente mandará que el primer equipo coloque 	<p>Siluetas</p> <p>Papelotes</p> <p>Cinta</p> <p>Micrófono</p> <p>Bolsas</p> <p>Hojas de trabajo</p>

	<p>en el perímetro del papelote todos los objetos que tengan forma circular, y así con los demás grupos con otras formas geométricas como cuadrado, triángulo y rectángulo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego con los niños hablamos sobre las formas geométricas que se encuentran en nuestro entorno • Brindamos una hoja de trabajo para que reconozcan y colorean las figuras de acuerdo a las indicaciones 	
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Será importante lo que aprendimos? • ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	<p>Micrófono</p> <p>Preguntas</p>

Referencias:

- Currículo Nacional de Educación Básica 2016.
- Programa curricular de Educación Inicial
- Guía de planificación.
- Internet

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMS				VALORACIÓN FINAL
		Relaciona objetos del entorno bidimensional y tridimensional	Emplea estrategias para resolver problemas al construir objetos con material concreto.	Reconoce las formas geométricas que se encuentran a su alrededor.	Participa con entusiasmo en el Juego el Rey manda	

1	Abanto Abanto, Evelin Marlith					
2	Abanto Chigne, Liset					
3	Abanto Rios, Neimar					
4	Arias Pinedo, Lian Alexander					
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel					
6	Chavez Melendez, José Daniel					
7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín					
8	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza					
9	Mantilla Rios, Ander Alexis					
10	Muñoz Rojas, Alexis Gael					
11	Pascacio Terrones, Luana Crisley					
12	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar					
13	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith					
14	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely					
15	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio					
16	Salas Paredes, Yan Franco					
17	Sanchez Melendez, Mirian Noelia					
18	Vallejos Castañeda, James Theylor					

19	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron					
20	Vasquez Rojas, Iker Aaron					

NIVELES			
1 = INICIO	2 = PROCESO	3 = LOGRADO	4 = DESTACADO



SESIÓN N° 06

“Jugando corre caminos aprendo las nociones corto – largo”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.

7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth

8. FECHA : Lunes 04 de septiembre del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencia Estándar Área	Capacidad	Desempeños	Ítems De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
<p>Competencia</p> <p>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.</p> <p>Estándar</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales . Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es</p>	<p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p>	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.</p>	<p>Compara la longitud de los de dos objetos: “es más largo que” “es más corto que” en actividades de su interés.</p> <p>Se dibuja a sí mismo en proporción a las personas y objetos.</p>	<p>Ficha de trabajo.</p>	<p>Ficha de observación.</p>

<p>más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p>Área</p> <p>Matemática</p> <p>Competencia</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual 	<p>Se mueve con libertad y seguridad cuando le corresponde participar.</p>		
---	--	---	--	--	--

<p>acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>Área Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	<p>y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p>		<p>Avanza en el camino de acuerdo a la cantidad de cuadrículas que indica el dado</p>	
---	---	---	--	---	--

III. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Imágenes Palitos de chupete Hojas	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	Pizarra Micrófono plumones
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada:	Plumón

	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas con el cuento “la jirafa traviesa”</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo eran los personajes de nuestro cuento? • ¿La jirafa tendrá el cuello más corto o más largo que el tigre? • ¿Cómo era el camino del cuento? <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Problematización ¿En nuestro salón, ¿Qué objetos son cortos y que objetos son largos?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a conocer la longitud de dos objetos: “ es más largo o más corto que”</p>	<p>Siluetas</p> <p>Imágenes</p> <p>Cartel de propósito</p> <p>Preguntas</p>
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos 2 grupos de trabajo el mismo número de integrantes para cada equipo. • Les decimos a los niños y niñas que a continuación jugaremos el juego “Corre camino” y damos las indicaciones de cómo se jugará. • En el piso dibujaremos dos caminos desde una salida hasta una meta en la cual se encontrará una caja con objetos cortos y largos. • Los niños y niñas se ubicarán en dos columnas detrás de la salida y por turnos deberán lanzar un dado que indicará cuanto avanzarán en su respectivo camino siendo el ganador el equipo que primero llegue a la meta. 	<p>Tarros</p> <p>Conos</p> <p>Sogas</p> <p>Palos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar el juego preguntamos a los niños: ¿quién recorrió el camino más largo y quien el camino más corto? • Luego cada participante de cada equipo deberá extraer de su caja un objeto y comparar cuál es más corto/largo que el otro. • Brindamos una hoja y les pedimos a los niños y niñas que se dibujen junto a un objeto más corto y más largo que ellos. 	
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Será importante lo que aprendimos? • ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	Micrófono Preguntas

Referencias:

- Currículo Nacional de Educación Básica 2016.
- Programa curricular de Educación Inicial
- Guía de planificación.
- Internet

Anexos

Cuento:

En lo profundo de un espeso bosque vivía una traviesa jirafa a la que le gustaba hacer bromas a los demás animalitos.

Un día se encontró con una cebra y como estaba tan aburrida le propuso una competencia en la que ganaría el que llegase primero al lago; la cebra aceptó, pero la jirafa la engañó y dejó que la cebra se fuera por el camino más largo y ella tomó el camino más corto para de esta manera llegar antes a la meta.

La cebra corrió con todas sus fuerzas pero cuando llegó vio a la jirafa que había llegado antes y que estaba celebrando su victoria.

La cebra muy triste se acercó al árbol que estaba al lado del lago e intentó comer algunos frutos, pero como tenía el cuello muy corto no alcanzaba la jirafa como tenía el cuello más largo alcanzaba sin dificultad a los frutos y no quería compartir.

Un elefante que había visto todo lo que la jirafa había hecho se acercó y la jirafa empezó a reírse pues él también tenía el cuello muy corto; pero el elefante con su larga trompa lo ayudó alcanzar las frutas, la cebra y el elefante se hicieron amigos y la jirafa comprendió que no debía ser mala con los demás ni hacer trampa.

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMS				VALORACIÓN FINAL
		Compara la longitud de los de dos objetos: “es más largo que” “es más corto que” en actividades de su interés.	Se dibuja a sí mismo en proporción a las personas y objetos.	Respeto las indicaciones de la docente.	Espera su turno sin hacer desorden al estar en la columna.	
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith					
2	Abanto Chigne, Liset					
3	Abanto Rios, Neimar					
4	Arias Pinedo, Lian Alexander					
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel					
6	Chavez Melendez, José Daniel					
7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín					
8	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza					
9	Mantilla Rios, Ander Alexis					
10	Muñoz Rojas, Alexis Gael					
11	Pascacio Terrones, Luana Crisley					

12	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar					
13	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith					
14	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely					
15	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio					
16	Salas Paredes, Yan Franco					
17	Sanchez Melendez, Mirian Noelia					
18	Vallejos Castañeda, James Theylor					
19	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron					
20	Vasquez Rojas, Iker Aaron					

NIVELES			
1 = INICIO	2 = PROCESO	3 = LOGRADO	4 = DESTACADO


 Catalina Ruiz Ana Rebeca
 INVESTIGADOR(A) 1


 Triguero Mercedes Kely Elizabeth
 INVESTIGADOR(A) 2


 Catalina Rodriguez Julio Pedro
 ASESOR

SESIÓN N° 07

“Jugando la gallinita ciega aprendo a ubicarme en el espacio.”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA: Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth
8. FECHA : Lunes 11 de septiembre del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencia Estándar Área	Capacidad	Desempeños	Ítems De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
<p>Competencia</p> <p>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.</p> <p>Estándar</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales . Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de”</p>	<p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>• Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa</p>	<p>Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio.</p> <p>Usa expresiones para indicar desplazamientos.</p> <p>Da indicaciones que permitan orientarse en el espacio.</p> <p>Reconoce las ubicaciones adelante, atrás, a la derecha y la izquierda.</p>	<p>Ficha de trabajo.</p>	<p>Ficha de observación.</p>

<p>“al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p>Área</p> <p>Matemática</p> <p>Competencia</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones</p>		<p>con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>			
--	--	---	--	--	--

<p>cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>Área Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual 		<p>Se desplaza adelante atrás, a la derecha y la izquierda en la cuadrícula al escuchar las indicaciones.</p>	
--	---	---	--	---	--

		y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.			
--	--	--	--	--	--

III. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Imágenes Venda Lana	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

	Cinta Plumones Hojas	
--	----------------------------	--

V. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	Pizarra Micrófono plumones
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia 	Plumón

	<ul style="list-style-type: none"> • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas con la canción “el baile de los animales”</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué direcciones caminaban los animales? • ¿Hacia dónde caminaba el pollito Lalo? <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Problematización ¿En qué situaciones podemos utilizar estas expresiones espaciales?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a conocer las ubicaciones adelante - atrás, derecha – izquierda.</p>	<p>Parlante</p> <p>Micrófono</p> <p>Preguntas</p> <p>Cartel de propósito</p>
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el piso dibujamos una cuadrícula en la cual colocaremos tres distintos objetivos, así mismo especificamos el punto de partida y meta. • Les decimos a los niños y niñas que a continuación jugaremos el juego “La gallinita ciega” y damos las indicaciones de cómo se jugará. • Primero elegimos voluntariamente a un niño para que sea la gallinita ciega y le vendamos los ojos. • Luego lo ubicamos en el punto de partida y los demás niños deberán dar indicaciones para que este consiga los tres objetivos y logre llegar a la meta y así hasta que todos los niños hayan participado. • Luego hablamos sobre la importancia las ubicaciones adelante - atrás, derecha – izquierda en nuestra vida diaria. 	<p>Lana</p> <p>Imágenes</p> <p>Micrófono</p> <p>Cinta</p> <p>Plumón</p> <p>Venda</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Se les brindamos una ficha de trabajo para que colorean de acuerdo a las indicaciones. 	
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Será importante lo que aprendimos? ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	Micrófono Preguntas

Referencias:

- Currículo Nacional de Educación Básica 2016.
- Programa curricular de Educación Inicial
- Guía de planificación.
- Internet

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMS				VALORACIÓN FINAL
		Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio.	Usa expresiones para indicar desplazamientos.	Da indicaciones que permitan orientarse en el espacio.	Reconoce las ubicaciones adelante, atrás, a la derecha y la izquierda.	
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith					
2	Abanto Chigne, Liset					
3	Abanto Rios, Neimar					
4	Arias Pinedo, Lian Alexander					
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel					
6	Chavez Melendez, José Daniel					

7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín					
8	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza					
9	Mantilla Rios, Ander Alexis					
10	Muñoz Rojas, Alexis Gael					
11	Pascacio Terrones, Luana Crisley					
12	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar					
13	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith					
14	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely					
15	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio					
16	Salas Paredes, Yan Franco					
17	Sanchez Melendez, Mirian Noelia					
18	Vallejos Castañeda, James Theylor					
19	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron					
20	Vasquez Rojas, Iker Aaron					

NIVELES			
1 = INICIO	2 = PROCESO	3 = LOGRADO	4 = DESTACADO


 Carolina Ruiz Ana Beluca
 INVENEDUCADOR (A) 1


 Eugenia Mercedes Kelly Elizabeth
 INVENEDUCADOR (A) 2


 Carolina Rodríguez Julio Pedro
 ASESOR

SESIÓN N° 08

“Jugando la papa se quema”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
6. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. PRACTICANTE : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth
8. FECHA : Lunes 18 de septiembre del 2023

I. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Competencia Estándar Área	Capacidad	Desempeños	Ítems De Evaluación	Evidencia De Aprendizaje	Inst. De Evaluación
<p>Competencia</p> <p>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.</p> <p>Estándar</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales . Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y</p>	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Prueba diferente formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	<p>Expresa con material concreto y dibujos relaciones espaciales y de medida.</p> <p>Emplea estrategias para resolver problemas al realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p>Pasa la pelota con cuidado de no golpear a su compañero</p>	Ficha de trabajo.	Ficha de observación.

<p>de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p>Área</p> <p>Matemática</p> <p>Competencia</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.</p>			<p>No se distrae durante la ejecución del juego</p>		
--	--	--	---	--	--

<p>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p> <p>Área Psicomotricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. 		<p>Se desplaza adelante atrás, a la derecha y la izquierda en la cuadrícula al escuchar las indicaciones.</p>	
--	---	--	--	---	--

II. ENFOQUES TRANSVERSALES.

Enfoque transversal	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
Actitud	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	Pelota Sillas Colores Parlante Micrófono Hojas	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida a los niños y niñas. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p>	Pizarra Micrófono plumones

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? • Los niños exponen y/o dibujan lo que han jugado. 	
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a Dios • Recordamos el clima y el día en que nos encontramos. • Registro de asistencia • Recordamos nuestras normas de convivencias. 	Plumón
Inicio	<p>Motivación. Motivamos a los niños y niñas con la canción “derecha-izquierda”</p> <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Hacia qué lado nos movimos? • ¿Cuál es nuestro ojo izquierdo/derecho? <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Problematización ¿Qué objetos o personas se encuentran a su derecha/izquierda?</p> <p>Propósito</p> <p>Niños y niñas el día de hoy vamos a trabajar lateralidad: derecha – izquierda.</p>	Parlante Micrófono Preguntas Cartel de propósito
Desarrollo	<p>Valoración del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primero anunciamos a los niños que en esta ocasión jugaremos el juego llamado “la papa se quema” 	Parlante Sillas Pelota Hojas Colores

	<ul style="list-style-type: none"> • Para esto les pedimos que se pongan de pie y organizamos las sillas en media luna y luego les pedimos que se sienten en orden. • Una vez sentados explicamos las reglas del juego. • La docente entregara una pelota a un niño y cuando inicie la canción esta deberá pasar de mano en mano hasta que la docente diga “la papa se quemó y la canción se detenga. • En el niño que quede la pelota se le pedirá que mencione a los compañeros de sus lados reconociendo quien está a su derecha y quién está a su izquierda. • Luego hablamos sobre la importancia de saber ubicar la lateralidad: derecha – izquierda. • Se les brindamos una ficha de trabajo para que colorean de acuerdo a las indicaciones. 	
Cierre	<p>Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Sera importante lo que aprendimos? • ¿Les pareció difícil o fácil? ¿Por qué? <p>Evaluación: Realizamos una conversación breve sobre lo que realizamos.</p>	Micrófono Preguntas

Referencias:

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ÍTEMS				VALORACIÓN FINAL
		Expresa con material concreto y dibujos relaciones espaciales y de medida.	Emplea estrategias para resolver problemas al realizar desplazamientos en el espacio.	Pasa la pelota con cuidado de no golpear a su compañero	No se distrae durante la ejecución del juego	
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith					
2	Abanto Chigne, Liset					
3	Abanto Rios, Neimar					
4	Arias Pinedo, Lian Alexander					
5	Bueno Sanchez, Miguelito Ángel					
6	Chavez Melendez, José Daniel					
7	Diaz Cerdan, Enyel Aladín					
8	Machuca Castañeda, Yulliana Meliza					
9	Mantilla Rios, Ander Alexis					
10	Muñoz Rojas, Alexis Gael					
11	Pascacio Terrones, Luana Crisley					
12	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar					
13	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith					
14	Rojas Chipana, Jharlyn Gricely					
15	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio					

16	Salas Paredes, Yan Franco					
17	Sanchez Melendez, Mirian Noelia					
18	Vallejos Castañeda, James Theylor					
19	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron					
20	Vasquez Rojas, Iker Aaron					

NIVELES

1	INICIO	2	PROCESO	3	LOGRADO	4	DESTACADO
----------	---------------	----------	----------------	----------	----------------	----------	------------------

[Signature]
 Carolina Rentería Vera Rodríguez
 INVESTIGADORA (A) I

[Signature]
 Elizabeth Rodríguez Kelly Elizaveth
 INVESTIGADORA (A) 2

[Signature]
 Carolina Rodríguez Vera Rodríguez
 ANEXOS

SESIÓN DE POST- TEST

Identificamos nuestro nivel de logros en el área de matemática

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.I. : 010 La Huaylla
2. EDAD : 5 años
3. AULA : Amarilla
4. ÁREA : Matemática
5. TÍTULO : Identificamos nuestro nivel de logros en el área de matemática
6. DIRECTORA : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
7. DOCENTE : Griselda Jhanet Mosqueira Briones.
8. PRACTICANTES : Cotrina Ruiz Ana Rebeca / Trigos Mercedes Kely Elizabeth
9. FECHA : Lunes 25 de setiembre del 2023

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

COMPETENCIAS / ESTÁNDAR / ÁREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INST. DE EVALUACIÓN
<p>“Resuelve problemas de cantidad”</p> <p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<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. El niño dice el criterio que usó para agrupar. • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. • 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. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, 	<p>Ficha de observación</p>

<p>menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p> <p>“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.”</p> <p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p> <p>Matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. •Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. <p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. 	
---	--	---	--

--	--	--	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia
VALOR	Superación personal
ACTITUD	Disposición a adquirir cualidades que mejoran el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar material • Recepción de los niños • Actividades de rutinas 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de aplicación 	<ul style="list-style-type: none"> • 30 min

IV. MOMENTOS DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

SECUCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS	RECURSOS
Juegos libres en sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas (desinfección de manos) <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden a qué jugar. • Les preguntamos: ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas pueden agruparse, organizan sus juegos, deciden ¿Dónde jugar? ¿Con quién jugar? ¿A qué jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que se ha pensado. <p>Orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le comunica a los niños y niña que ya va a terminar el juego y que guarden sus materiales en su lugar. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿pueden contarme a que han jugado? <p>Representación:</p> <p>Exponen y/o dibujan sobre lo que han jugado.</p>	Alcohol Dibujo

Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> • Recordamos el tiempo y el día en el que estamos. • Saludamos a Dios. • Mencionamos los acuerdos de convivencia y de bioseguridad. • Se registra la asistencia. 	Parlante Plumones
Inicio	Motivación. Motivamos a los niños y niñas con el juego “El rey manda” Saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Hasta qué número saben contar? • ¿Qué características tienen los objetos de su salón? • ¿Cómo podemos ordenar nuestros materiales? Problematización: ¿Creen ustedes que podemos aprender matemáticas jugando? Propósito: Declaramos el propósito de la sesión: Niños y niñas, hoy identificaremos nuestro nivel de logros en el área de matemática	Micrófono Cartel de propósito
Desarrollo	Valoración del aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> • Comunicamos a los niños y niñas lo que realizaremos en esta actividad. • A continuación, se entrega a los niños y niñas las hojas de aplicación de acuerdo a los ítems del instrumento de observación. • Damos las indicaciones de cómo realizarla. • Cuando todos finalizan con la primera hoja de aplicación se procede a entregar la siguiente y así hasta finalizar con las hojas de aplicación. • Después se entrega una hoja bon a cada niño y le indicamos que se dibuje a sí mismo en ella de la manera que él pueda hacerlo. 	Hojas de aplicación Colores Plumones Hojas bond
Cierre	En seguida la docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Les gustó la actividad? ➤ ¿Qué hicimos hoy? ➤ ¿Cómo lo aprendimos? 	Plumones
Rutinas	Actividades de aseo, refrigerio y recreo: Los niños y niñas se lavan y desinfectan las manos, antes de comer, colocan los cubiertos, sacan los alimentos. Agradecen a Dios por los alimentos. Salen a recreo.	Jabón Toalla alcohol


Cotrina Ruiz Ana Rebeca
INVESTIGADOR (A) 1


Trigos Mercedes Kely Elizabeth
INVESTIGADOR (A) 2

03

Cotrina Rodriguez Julio Pedro
ASESOR

Anexo 4. Solicitud de autorización

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

Solicita autorización para aplicación de instrumentos y programa para investigación de titulación

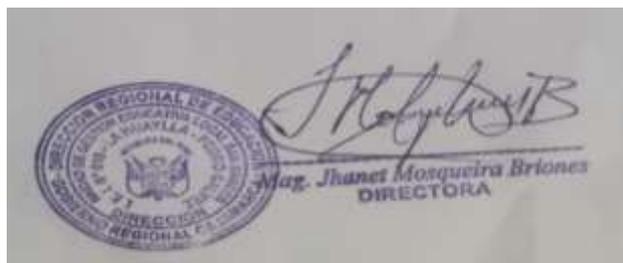
Sra. Director(a) de la Institución Educativa N° 010 “La Huaylla” COTRINA RUÍZ, Ana Rebeca y TRIGOSO MERCEDES Kely Elizabeth, ambos estudiantes del IX ciclo de la especialidad docente de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “San Marcos”. Ante usted con el debido respeto recurrimos a su persona quien dirige su prestigiosa institución educativa para expresarle lo siguiente:

Que durante el último año académico los estudiantes antes mencionados para titularse profesionalmente deben realizar una investigación relacionada a la especialidad especialmente en las instituciones educativas de educación básica regular. Y conocedores/doras de su amplio espíritu de colaboración e identificación con la superación profesional de los estudiantes de Formación inicial docente, es que recurrimos a su persona, para que nos conceda la sección de 5 años de su prestigiosa institución educativa para aplicar el pre y pos test, así como desarrollar un ocho sesiones de aprendizaje de la investigación titulada **“Influencia de los juegos de salón en los logros de aprendizaje del área de matemática, en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 010, “La Huaylla” – Pedro Gálvez, año 2022”**, haciéndole saber que se estará haciendo llegar a su institución educativa tan pronto se culmine con la investigación un resumen de los resultados de este estudio.

Por lo expuesto, suplicamos a usted Sra director(a) acceder a nuestra petición, de la cual quedaremos muy agradecidos.

San Marcos, 29 de mayo de 2023

Atentamente;



MOSQUEIRA BRIONES Griselda Jhanet
DNI N°: 26722345

Anexo 5. Autorización de aplicación

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

AUTORIZACIÓN

La/ El director(a) de la Institución Educativa N° 010 “La Huaylla”, luego de haber recepcionado la solicitud presentado por los /las estudiantes COTRINA RUÍZ, Ana Rebeca y TRIGOSO MERCEDES Kely Elizabeth del IX ciclo de la especialidad de Educación Inicial del IESPP “San Marcos”; y realizar las coordinaciones con la/el profesor(a) de aula, **autoriza** la aplicación de los respectivos instrumentos de investigación y del programa consistente en ocho sesiones de la investigación titulada: **“Influencia de los juegos de salón en los logros de aprendizaje del área de matemática, en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 010, “La Huaylla” – Pedro Gálvez, año 2022”**.

San Marcos, 31 de mayo de 2023



MOSQUEIRA BRIONES Griselda Jhanet
DNI N°: 26722345

Anexo 6. Constancia de aplicación de programa e instrumentos

AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

CONSTANCIA

La/ El director(a) de la Institución educativa N° 010 “La Huaylla”, hace constar que los/las estudiantes COTRINA RUÍZ, Ana Rebeca y TRIGOSO MERCEDES Kely Elizabeth han aplicado los respectivos instrumentos de investigación y también han desarrollado ocho sesiones de aprendizajes correspondientes a la investigación titulada **“Influencia de los juegos de salón en los logros de aprendizaje del área de matemática, en los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 010, “La Huaylla” – Pedro Gálvez, año 2022”**, demostrando responsabilidad y cumplimiento en todas las tareas programadas, se le expide la presente constancia a solicitud de las/los interesados/das.

San Marcos, 02 de noviembre de 2023



MOSQUEIRA BRIONES Griselda Jhanet
DNI N°: 26722345

Anexo 7. Bases de datos

BASE DE DATOS PRE TEST

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD											RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN										TOTAL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Sub T	12	13	14	15	16	17	18	19	20		Sub T
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith	2	1	1	2	1	3	2	1	3	1	1	18	2	2	2	1	2	2	3	3	19	37	
2	Abanto Chigne, Liset	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	22	1	1	3	2	1	1	1	1	2	13	35
3	Arias Pinedo, Lian Alexander	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	26	2	2	1	2	2	3	2	2	3	19	45
4	Chavéz Melendez, José Daniel	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	26	2	2	3	2	3	2	3	3	3	22	48
5	Díaz Cerdan, Enyel Aladín	1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	28	2	2	3	2	3	3	3	2	2	22	50
6	Huaccha Sánchez, Erick Yair	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	3	23	1	2	3	2	2	3	2	2	2	19	42
7	Machuca Castañeda, Yuliza Meliza	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	26	2	2	3	3	2	3	2	2	3	22	48
8	Muños Rojas, Alexis Gael	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	31	2	3	3	2	2	3	3	2	2	22	53
9	Pascacio Terrones, Luana Crisley	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	23	3	3	3	2	3	2	2	2	2	22	45
10	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	24	3	3	3	2	2	2	3	3	3	24	48
11	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	26	3	2	2	3	2	3	2	2	3	22	48
12	Rojas Chipana, Jhalyn Gricely	3	2	2	2	2	3	1	3	3	3	27	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	23	50
13	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	28	2	3	2	2	2	3	3	3	3	23	51
14	Salas Paredes, Yan Franco	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	22	2	3	3	2	2	3	3	2	3	23	45
15	Sánchez Melendez, Mirian Noelia	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	23	2	2	3	2	3	3	3	2	3	24	47
16	Vallejos Castañeda, James Theylor	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	18	2	2	2	2	3	3	2	2	3	21	39
17	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	40

BASE DE DATOS DE LAS APLICACIONES

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Ap1	Ap2	Ap3	Ap4	Ap5	Ap6	Ap7	Ap8	Total
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith	10	10	11	12	14	12	11	12	92
2	Abanto Chigne, Liset	12	12	12	12	14	11	12	12	97
3	Arias Pinedo, Lian Alexander	12	10	11	12	14	15	12	12	98
4	Chavéz Melendez, José Daniel	8	12	11	12	14	12	11	12	92
5	Díaz Cerdan, Enyel Aladín	12	10	12	11	10	11	14	12	92
6	Huaccha Sánchez, Erick Yair	12	12	11	13	12	11	12	12	95
7	Machuca Castañeda, Yuliza Meliza	12	10	13	15	16	12	11	14	103
8	Muños Rojas, Alexis Gael	12	10	7	11	10	11	12	12	85
9	Pascacio Terrones, Luana Crisley	8	10	9	12	10	12	12	12	85
10	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar	10	10	12	12	8	11	12	12	87
11	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith	12	12	11	12	10	12	12	12	93
12	Rojas Chipana, Jhalyn Gricely	6	10	7	9	12	11	12	12	79
13	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio	12	10	11	9	12	12	12	12	90
14	Salas Paredes, Yan Franco	12	12	11	12	12	12	12	12	95
15	Sánchez Melendez, Mirian Noelia	12	10	12	9	12	12	12	12	91
16	Vallejos Castañeda, James Theylor	12	10	11	9	14	11	12	12	91
17	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron	8	12	13	15	10	12	12	12	94
		182	182	185	197	204	200	203	206	1559

BASE DE DATOS POS TEST

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD											RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN										TOTAL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Sub T	12	13	14	15	16	17	18	19	20		Sub T
1	Abanto Abanto, Evelin Marlith	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3	3	3	3	3	4	3	3	28	61	
2	Abanto Chigne, Liset	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	62
3	Arias Pinedo, Lian Alexander	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	38	3	3	3	3	3	4	3	3	28	66	
4	Chavéz Melendez, José Daniel	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	36	3	3	4	3	3	3	3	3	28	64	
5	Díaz Cerdan, Enyel Aladín	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	2	3	3	1	3	3	3	3	24	57	
6	Huaccha Sánchez, Erick Yair	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	2	3	4	3	3	3	3	3	27	60	
7	Machuca Castañeda, Yuliza Meliza	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	65	
8	Muños Rojas, Alexis Gael	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	39	3	3	3	3	3	3	3	3	27	66	
9	Pascacio Terrones, Luana Crisley	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3	3	3	3	3	3	3	3	27	60	
10	Ramos Chuan, Aaron Jhosimar	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	64	
11	Rojas Chamay, Jhonatan Esmith	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	65	
12	Rojas Chipana, Jhalyn Gricely	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	35	3	3	3	3	3	3	3	3	27	62	
13	Salas Cerdán, Jhostin Mauricio	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	34	3	3	3	3	3	3	3	3	27	61	
14	Salas Paredes, Yan Franco	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	37	3	3	4	3	3	3	3	3	3	28	65	
15	Sánchez Melendez, Mirian Noelia	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	33	3	3	3	3	3	4	3	3	28	61	
16	Vallejos Castañeda, James Theylor	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	58	
17	Vargas Tirado, Josue Emanuel Aaron	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3	3	3	3	3	3	3	3	27	60	

Anexo 9. Resolución Directoral de aprobación del proyecto de investigación

	 GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" Creado por D.S. 0037 - 82 - 82 - 81 18 - 10 - 1982	
---	--	--

"AÑO DE UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°086-2023-GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-SM.

San Marcos, 01 de setiembre del 2023

Visto el Informe N° 22-2023 -GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ/IESP-"SM" de la Jefatura de Unidad de Investigación hace llegar a la Dirección la relación de los Títulos de los Proyectos de Investigación que realizarán los docentes;

CONSIDERANDO:

Que el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos, tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Art. 3, literal d) y el Art. 6, literal a) de la Ley 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;

Que de acuerdo a normativas internas como el Reglamento Institucional y Reglamento de Investigación, debe ser aprobada resolutiveamente para su ejecución;

Que una vez concluido los proyectos de investigación se elevarán a la Jefatura de Unidad de Investigación para el monitoreo de su ejecución;

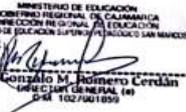
Estando a lo informado por el Jefe de Unidad de Investigación lo actuado por el órgano de Dirección y de conformidad con la Ley 30512, su reglamento el D.S. 010-2017-MINEDU, el Reglamento de Investigación y otras normas conexas;

SE RESUELVE:

1° APROBAR los Proyectos de Investigación conforme al anexo adjunto.

2° NOTIFICAR a los docentes que forman parte del anexo como investigadores para su adecuado cumplimiento.

Regístrese, comuníquese y archívese.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO SAN MARCOS
Mg. Gonzalo M. Roberto Cerdán
DIRECTOR GENERAL (R)
D.N. 102/001859

Prolongación Leancio Prado s/n - San Marcos. Col. 976 306 520

 E-mail: info@iespsanmarcos.edu.pe mes.colepartes@iespsanmarcos.edu.pe	 Web: www.iespsanmarcos.edu.pe https://www.facebook.com/IESPPSANMARCOS
--	--

Escaneado con CamScanner

Anexo 9. Confiabilidad del instrumento

Instrumento	Alfa de Cronbach	Nivel
Pre test sobre niveles de logro de aprendizaje en el área de matemática para 5 años	0.75	Aceptable

Anexo 10. Evidencias fotográficas



La presente imagen muestra la aplicación de las fichas de pre-test a los niños y niñas de 4 años de edad en en la I.E.I. N° 010 La Huaylla



Evidencia de actividad sobre el conteo de números del uno al 10 mediante el juego de engordar al conejo



Mediante el juego de la rayuela los niños debían identificar el número y la cantidad representativa de este favoreciendo el reconocimiento de las nociones numericas.