



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en los niños  
de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Administración de la Educación**

**AUTORA:**

Viera Romero, Keylhita ([orcid.org/0000-0001-7264-9552](https://orcid.org/0000-0001-7264-9552))

**ASESORES:**

Dra. Urquiza Zavaleta, Roxana Elisa ([orcid.org/0000-0002-6090-6360](https://orcid.org/0000-0002-6090-6360))

Dr. Espinoza Polo, Francisco Alejandro ([orcid.org/0000-0002-5207-8200](https://orcid.org/0000-0002-5207-8200))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**TRUJILLO-PERÚ**

**2023**

## **Dedicatoria**

A Dios que guía mis pasos cada día, que me da fortaleza y sabiduría para alcanzar mis metas trazadas.

A mi familia por ser parte esencial en mi vida, quienes me brindaron su apoyo incondicional para dar un paso más en mi carrera profesional.

## **Agradecimiento**

Agradezco a mi esposo e hija por sus palabras de aliento para seguir superándome en mi carrera profesional como Magister.

A la Doctora Roxana Elisa Urquiza Zavaleta por su ardua labor como asesora quien me brindó sus conocimientos, sus orientaciones en todo el proceso de la actualización de la tesis.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**


**MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, Roxana Elisa Urquiza Zavaleta docente de la Escuela de posgrado, del Programa académico de Maestría, de la Universidad César Vallejo – filial Trujillo, asesor del Trabajo de Tesis titulado: "Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023" del estudiante, Viera Romero Keylhita , constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18 %, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Apellidos y Nombres del Asesor: Urquiza Zavaleta Roxana Elisa	
DNI: 17859907	Firma 
ORCID: 0000-0002-6090-6360	



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, VIERA ROMERO KEYLHITA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en los niños de una Institución Educativa Inicial de Huánuco, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
VIERA ROMERO KEYLHITA	Firmado electrónicamente por: KVIERARO el 04-11- 2023 05:21:31
<b>DNI:</b> 41050068	
<b>ORCID:</b> 0000-0001-7264-9552	

Código documento Trilce: INV - 1344904

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor.....	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	v
Índice de contenidos .....	vi
Índice de tablas.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	13
3.2. Variables y operacionalización.....	13
3.3. Población muestra y muestreo.....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	15
3.5. Procedimientos .....	16
3.6. Métodos de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS .....	18
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS .....	32
ANEXOS.....	39

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Muestra de niños y niñas de 5 años la I.E.I N°129 Rio Blanco .....	15
<b>Tabla 2.</b> Comparación del pre test y post test del aprendizaje de matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°129 Rio Blanco-Marañón .....	18
<b>Tabla 3.</b> Comparación del pre test y post test en la capacidad resolución de problemas de cantidad en los niños de 5 años de la Institución N°129 Rio Blanco-Marañón.....	19
<b>Tabla 4.</b> Comparación del pre test y post test de la capacidad de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años .....	20
<b>Tabla 5.</b> Prueba de Shapiro-Wilk- normalidad.....	21
<b>Tabla 6.</b> Prueba de hipótesis general con t Student.....	21
<b>Tabla 7.</b> Prueba de la primera hipótesis específica .....	22
<b>Tabla 8.</b> Prueba de la segunda hipótesis específica .....	23

## RESUMEN

La investigación tenía como propósito principal demostrar la efectividad de la incorporación de juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de matemáticas en niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023. Se empleó un enfoque metodológico cuantitativo con un diseño pre experimental de nivel explicativo. La muestra consistió en 15 niños de cinco años de edad de la Institución Educativa N°129 Rio Blanco-Marañón. La observación se utilizó como técnica de recolección de datos, mediante una guía de observación. Los resultados obtenidos indicaron que, al comparar el pretest y el post test, en el caso del nivel inicio, se registra una disminución del 13,33%; en el nivel del proceso, una disminución del 26,66%; mientras que, en el nivel previsto, se evidencia un aumento del 40,00%. Además, el análisis estadístico basado en la prueba paramétrica t de Student arrojó un valor de significancia de 0,000, que es significativamente menor al 5% de error asumido. Por lo tanto, se puede concluir que el juego mejora significativamente el aprendizaje de matemática en niños de 5 años.

**Palabras Clave:** Juego, aprendizaje, matemática.



## ABSTRACT

The main purpose of the research was to demonstrate the effectiveness of the incorporation of didactic games in the improvement of mathematics learning in children of an initial educational institution in Huánuco, Huánuco, 2023. A quantitative methodological approach was used with a pre-experimental design of explanatory level. The sample consisted of 15 five-year-old children from the Educational Institution N°129 Rio Blanco-Marañón. Observation was used as a data collection technique, by means of an observation guide. The results obtained indicated that, when comparing the pretest and posttest, in the case of the beginning level, a decrease of 13.33% is registered; in the process level, a decrease of 26.66%; while, in the expected level, an increase of 40.00% is evidenced. In addition, the statistical analysis based on the parametric Student's t-test yielded a significance value of 0.000, which is significantly less than the 5% error assumed. Therefore, it can be concluded that play significantly improves mathematics learning in 5-year-old children.

**Keywords:** Play, learning, mathematics.

## I. INTRODUCCIÓN

La importancia del componente educativo inicial en el desarrollo general de un estudiante se ha enfatizado a nivel mundial. Sin embargo, en ciertas naciones latinoamericanas, los modelos pedagógicos vigentes han presentado numerosos obstáculos, lo que ha repercutido negativamente en el logro escolar de los educandos. Así lo destacó la investigación de Porras-Mesa (2022) en Colombia, donde el 40% de los evaluados obtuvieron bajos rendimientos en lectura, matemáticas y ciencias; cuyos datos son respaldados por la prueba PISA 2018. De igual manera, Martínez y Salinas (2020) señalaron que enseñar a los niños de esta etapa ha sido un reto para muchos países latinoamericanos debido a las dificultades en la didáctica de la instrucción. Las actividades de juego y socialización a menudo se descuidan, dificultando así los logros de metas educativas planificados.

A nivel nacional, también se tiene un problema con los bajos niveles de competencia matemática entre los estudiantes de nivel inicial; como lo refleja el trabajo de Terrazo et al. (2020) realizado en Huancavelica, donde los niños de 5 años al ser evaluado al inicio, el 80% se encontraba en el nivel B (proceso), con respecto a las nociones matemáticas. Asimismo, indagaciones llevadas a cabo en Ucayali en 2020, reflejan que el 53% de infantes manifiestan un logro en inicio, respecto a las competencias matemáticas (Concha, 2022); estos hallazgos indican que necesitan utilizar medios para mejorar su aprendizaje aritmético. Por otro lado, estudios como los de Salguero (2020) y Barrutia (2022) han demostrado que, gracias al empleo de metodologías de aprendizaje basado en juegos, se ha logrado maximizar las habilidades y comportamientos de los estudiantes en muchas instituciones educativas a lo largo del país, estos en diversas materias, incluyendo las matemáticas.

Las instituciones educativas iniciales de la región Huánuco, provincia de Marañón, específicamente del distrito de Huacrachuco, no son ajenas a estos problemas, donde se observan que los infantes presentan un bajo nivel de conocimientos, particularmente en el área de matemáticas; esto a consecuencia muchas veces por la ausencia de una motivación. De no solucionar este problema

se tendría como consecuencia un inadecuado desarrollo intelectual de la persona, ya que en este periodo los infantes desarrollan el 85 % de su cerebro como lo refieren Bedón y Cedeño (2023). Como es bien sabido, las matemáticas son una habilidad clave en muchos campos profesionales y académicos. Si los niños tienen dificultades recurrentes, es posible que perciban restringidas sus futuras oportunidades profesionales o campos académicos. Esto puede limitar sus opciones y oportunidades de crecimiento y desarrollo personal, generando retraso socioeconómico para el país.

Por consiguiente, es crucial que los maestros de escuela primaria aborden su enseñanza de las matemáticas de una manera atractiva y cautivadora, para que sus alumnos permanezcan atentos a lo largo de cada lección. Para lograr esto, los educadores deben incorporar varias actividades, como juegos, que, cuando se utilizan de manera efectiva, pueden lograr con éxito el resultado deseado de infundir una sensación de disfrute en el proceso de aprendizaje, al mismo tiempo que promueven la comprensión y la retención significativa. En este contexto, se formula la siguiente pregunta: ¿De qué manera el uso de juegos didácticos mejorará el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023?

La justificación teórica de esta indagación se centra en que la información obtenida de la experimentación con niños en una institución de educación inicial en Huánuco ampliará las perspectivas de los docentes sobre el uso de estrategias de juego para mejorar la educación en matemáticas. Esta expansión del conocimiento ayudará a alcanzar los objetivos de aprendizaje. Asimismo, la justificación práctica de este estudio se basa en que los datos obtenidos a partir de los resultados apoyan el desarrollo de estrategias para abordar con bases firmes la problemática del logro académico de las matemáticas en infantes en el ámbito educativo de nivel inicial. De igual manera, se justifica metodológicamente, ya que la realización del estudio simplificará la implementación de procedimientos metodológicos en futuras investigaciones, al tiempo que facilita la creación de herramientas de medición para otros investigadores que deseen realizar estudios análogos.

El objetivo principal del estudio es: Demostrar que el uso de juegos didácticos mejorara el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023. Además, el estudio plantea como objetivos específicos: a) Evidenciar que la implementación de juegos didácticos mejorara la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023; b) Comprobar que la implementación de juegos didácticos mejora la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.

Finalmente, se planteó la hipótesis general: La implementación de juegos didácticos mejorara significativamente el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023. Complementariamente, se propusieron las hipótesis específicas: a) La implementación de juegos didácticos mejora significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, b) La implementación de juegos didácticos mejorará significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

En el contexto nacional tenemos a Ramos (2021) quien en su indagación con la finalidad de examinar la conexión entre el juego no estructurado y el progreso educativo en matemáticas en niños de cinco años. La metodología implementada en esta investigación fue cuantitativa, específicamente de carácter correlacional y sin la implementación de un experimento. La muestra se compuso de 15 alumnos, incluyendo tanto niños como niñas que cursaban el nivel inicial. Se empleó un instrumento de indagación conocido como lista de verificación. Los hallazgos derivados indican una correlación de Pearson  $r=0,807$ , lo cual indica una asociación sólida y positiva. Además, se determinó que esta correlación era estadísticamente significativa a un nivel de  $0,000276 < 0,05$ . En síntesis, se llegó a la conclusión de una relación positiva, robusta y significativa entre las variables analizadas.

También, Salguero (2020) llevó a cabo un estudio para demostrar la relevancia del juego libre en la instrucción numérica en infantes de cinco años, con la finalidad de profundizar los conocimientos y mejorar los resultados. La investigación se fundamentó en un diseño preexperimental en el marco de la metodología cuantitativa. Para la recolección de datos, se efectuó una encuesta a 20 niños seleccionados, pertenecientes al nivel inicial. Los hallazgos obtenidos indicaron que los infantes evidenciaron una mejora en su adquisición de conocimientos matemáticos mediante el juego. Como conclusión, se destacó la importancia de implementar el juego libre en los entornos educativos, con el fin de fortalecer el aprendizaje de las matemáticas.

En su investigación, Ayala (2018) se propuso investigar la correlación entre el juego y la actividad matemática en infantes que se encuentran en el nivel inicial. Se empleó una metodología cuantitativa, particularmente mediante la implementación de un diseño descriptivo correlacional no experimental. Adicionalmente, incorporaron un enfoque temporal en su investigación. La muestra estuvo compuesta por 19 infantes de 5 años, seleccionados de un conjunto poblacional de 104 niños. Los hallazgos del análisis evidenciaron una correlación notable entre el juego y la actividad matemática, evidenciando que el juego ejerció una influencia del 81,7% en la actividad matemática de los niños.

El estudio realizado por Terrazo et al. (2020) pretende aportar pruebas que apoyen el uso de juegos como medio para facilitar el conocimiento matemático de los infantes de 5 años. Los investigadores utilizaron una técnica cuantitativa, a saber, un enfoque aplicado con un enfoque explicativo. El estudio incluyó una muestra no probabilística formada por 40 niños de cinco años. La muestra se dividió en dos grupos, cada uno con 20 participantes. Los resultados indican que se observan diversos grados de logro en el pretest y el post test, en función de los grupos de estudio. El grupo experimental alcanzó con éxito más del 80% de los indicadores especificados en la indagación, lo que indica que la implementación del método de juegos facilitó considerablemente el avance del aprendizaje autónomo de conceptos matemáticos.

Finalmente, Barrutia (2022) en su tesis tiene como propósito fundamental demostrar que el empleo de estrategias didácticas centradas en el juego en el proceso de enseñanza mejora el logro académico matemático en infantes de cinco años. El enfoque de la investigación fue básico y se utilizó un diseño preexperimental con un enfoque cuantitativo. Para la recolección de datos, se recurrió al instrumento de la lista de cotejo. Este instrumento se aplicó a una muestra constituida por 25 infantes. Los hallazgos indicaron un promedio de 38 en la prueba post-test y 25 en la prueba pre-test, lo que señala una mejora significativa tras la implementación del juego. En conclusión, se estableció que el juego ejerce una influencia considerable en el aprovechamiento académico de números en educandos de 5 años.

En el ámbito internacional; en su investigación, Amaya y Loja (2021) realizaron un estudio para determinar cómo las técnicas educativas funcionan con niños de tres a cuatro años que aprenden conceptos básicos de números. Esta investigación utilizó una combinación de pruebas previas y posteriores. La muestra consistió en un total de 1 docente y 22 niños. Se utilizaron listas de verificación evaluativas para medir el progreso. Los resultados revelaron que el 75% de los educandos experimentaron un progreso significativo en el aprendizaje de las nociones numéricas en contraste con el inicio del estudio. En consecuencia, concluyeron que los niños lograron demostrar un avance en la comprensión de la cantidad numérica mediante la implementación de estrategias didácticas.

Asimismo, Flores (2019) realizó un estudio para demostrar que el juego como método ayuda a los niños en edad preescolar a desarrollar competencias. Se adoptó una perspectiva cuantitativa, con un enfoque aplicado, explicativo y preexperimental. La muestra investigada incluyó infantes de edad preescolar, y la lista de control actuó como el pilar fundamental para la evaluación. Los hallazgos del estudio revelaron que el juego desempeña un rol vital en el impulso del crecimiento de habilidades en la etapa preescolar.

También, Aguirre y Guzmán (2020) en su indagación con el propósito de desarrollar y aplicar una propuesta de estrategias pedagógicas orientadas a promover el aprendizaje en el campo de las matemáticas en educandos de 4 y 5 años. Se adoptó una metodología cualitativa fundamentada en la investigación-acción, y se recopiló información a partir de fuentes primarias. Los resultados obtenidos revelaron que los niños presentaban dificultades para llevar a cabo ciertas actividades en el campo de las relaciones lógico-matemáticas. Concluyeron que la implementación de esta estrategia metodológica activa promueve un aprendizaje significativo y potencia las competencias asociadas con las relaciones lógico-matemáticas.

Por otro lado, Galarza (2020) se propuso analizar el impacto que la implementación del juego ejercía sobre el aprendizaje matemático en infantes de cuatro años. El diseño de la investigación adoptó una metodología mixta, integrando técnicas cualitativas y cuantitativas. Se emplearon cuestionarios y listas de cotejo para la observación de resultados y se analizó a toda la población, compuesta por 37 participantes. Los hallazgos obtenidos evidenciaron de manera positiva un incremento en el aprendizaje infantil, lo que evidencia que el juego implementado de manera estratégica favorece un desarrollo más efectivo del pensamiento lógico-matemático. En conclusión, se estableció que el juego propiciaba avances en el aprendizaje infantil y su habilidad para solucionar problemas matemáticos.

En el proceso de fundamentación teórica de este estudio, se realizó una revisión de documentos que abarcan teorías y conceptos relacionadas con el juego y su impacto en el aprendizaje. Como se observa en deportes como el fútbol y el

voleibol, entre otros, el juego es definido por Paucar (2018) como una labor autodirigida que tiene un propósito propio y va acompañada de emociones que provocan tensión y felicidad. Hay muchos juegos didácticos diferentes que, con un poco de imaginación, pueden adaptarse para servir a fines instructivos. Puesto que permiten a los niños aprender divirtiéndose y correlacionan la aritmética con actividades agradables, estos juegos son un recurso muy útil. Al igual Mora et al. (2016) señalan según Piaget que el juego se desprecia con frecuencia en las escuelas que utilizan un enfoque tradicional porque está claro que no sirve para nada en particular. Las oportunidades de aprendizaje basadas en el juego, por otro lado, tienen un gran impacto en los niños y facilitan el aprendizaje, ya que ayudan a los niños a comprender mejor los temas que se estudian.

Según el Programa Curricular de Nivel Inicial (2016) define el juego como una actividad placentera y sin restricciones que da a los niños la oportunidad de decidir por sí mismos, asumir roles y establecer reglas. Los niños tienen el potencial de reforzar sus habilidades cognitivas, sociales, comunicativas y motoras a través del juego. Según Caballero-Calderón (2021) el juego se reconoce como un elemento educativo que contribuye al desarrollo físico, psicológico, social y espiritual. Cabe destacar que los maestros tradicionales solían conceptualizar el juego como una actividad recreativa más que como una herramienta de aprendizaje. Sin embargo, Demoly et. (2023) refieren que esta visión ha evolucionado con el tiempo y a través de sus propias experiencias, dando lugar a diversas innovaciones metodológicas eficaces a nivel cognitivo y social.

Silva et al. (2021) mencionan que el profesor desempeña el papel de motivador del juego y en algunos casos participa de ella, de forma que el niño percibe al profesor como un compañero cómodo e interactivo. Según Gallego et al. (2020), el juego asume una función central en la promoción del desarrollo integrador y la facilitación del aprendizaje, por lo que justifica su uso como enfoque metodológico dentro del proceso de instrucción. También Quintero et al. (2016) refieren que el juego es un método eficaz porque es divertido, motivador y creativo. El juego educativo se ha creado específicamente para facilitar el desarrollo de habilidades específicas en los más pequeños.



Numerosas perspectivas teóricas que reconocen el valor de los juegos educativos para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de los niños, abogando así por su uso. La teoría del constructivismo, creada principalmente por Jean Piaget, es una de las perspectivas teóricas pertinentes. Afirma que el aprendizaje tiene lugar a través de la implicación activa del niño con su entorno (Ricce y Ricce, 2021). Los juegos didácticos dan a los niños la oportunidad de construir información y perfeccionar sus habilidades mediante la experimentación y la resolución de problemas. La teoría sociocultural del juego, basada en la obra de Lev Vygotsky, subraya la importancia del juego para el crecimiento social y cultural de los niños. (Brezovszky et al., 2019). Los niños pueden participar en proyectos de grupo, socializar con sus compañeros y aprender negociando significados e interiorizando conocimientos comunes mediante juegos didácticos y el enfoque psicopedagógico; que se centra en el concepto de que jugar en los infantes es una actividad natural y atractiva que fomenta su participación activa y su interés en el proceso educativo. Los juegos didácticos se crean expresamente para apoyar el crecimiento de las habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas de los niños (Porrás-Mesa, 2022).

En cuanto al uso de herramientas tecnológicas, los niños se interesan y fascinan por la tecnología desde una edad temprana, según Gallego et al. (2020), se destaca la influencia significativa de los medios de comunicación y las tecnologías informáticas (TIC) en la vida de los alumnos y la forma en que se consideran como juegos tradicionales es indiscutible. En la opinión de Franco-Mariscal y Sánchez (2019), el desarrollo de la motricidad fina y la integración sensorial, incluidas las habilidades auditivas, visuales y táctiles, se ve facilitado por los juegos tecnológicos. También contribuyen al desarrollo cognitivo al fomentar el empleo de metodologías en la solución problemática. Según Ramírez et al. (2021), el juego tiene dos características importantes: el placer, que son actividades poderosas, y la motivación que genera. El juego resulta clave tanto en la vida de los infantes como en su desarrollo, ya que afecta a diferentes aspectos de su vida: psicomotor (relacionado con el desarrollo sensorial y físico), cognitivo (que abarca el desarrollo de las estructuras mentales y la capacidad de crear), emocional

(relacionado con la salud mental) y social (relacionado con la comunicación y las interacciones sociales). Se trata de un elemento fundamental.

En las etapas iniciales de desarrollo, el juego desempeña un rol fundamental en nuestro desarrollo global, ya que nos permite asimilar experiencias de forma rápida y eficaz a través del juego (Patiño, 2019). Por este motivo, el juego ocupa un lugar importante en el ámbito educativo. Según Delgado (2011), el desarrollo del juego está asociado a varias dimensiones que juegan un papel importante en su funcionamiento. Estas dimensiones incluyen aspectos afectivos, emocionales, sociales, culturales, creativos, sensoriales, cognitivos y motores. Nuestra investigación se centra en tres importantes dimensiones de las variables del juego.

En primer lugar, la dimensión biológica. Los expertos en el campo la describen detalladamente como la dimensión más sobresaliente en la que los niños pequeños desarrollan, coordinan y estabilizan sus movimientos de manera eficaz y precisa (Cedeño et al., 2020). En segundo lugar, la dimensión cognitiva. Descrito como gimnasia cerebral, se cree que el juego manipulativo ayuda a desarrollar el pensamiento. Y, por último, la dimensión social; que se define como el componente de socialización, que contribuye a mejorar la forma en que interactuamos con el entorno y con otras personas. El juego proporciona tanto conocimiento como autoconciencia del entorno y de otros individuos (Muñiz-Rodríguez et al., 2021).

Para la variable aprendizaje de matemática, según Ramírez et al., (2021), no existiría ninguna teoría que los describa adecuadamente, de forma universalmente aceptada. Como la mayor parte de indagaciones referente al aprendizaje se ha realizado con animales, es difícil extender los resultados al aprendizaje en humanos. Para Pinos-Morales et al. (2018), el aprendizaje es algo que ocurre en cada etapa del desarrollo humano; lo que cambia es la correlación de ese aprendizaje con respecto a las fases de desarrollo del tema estudiado. Según Llumiquinga et al. (2022), el concepto de aprendizaje engloba la adquisición de conocimientos, destrezas y competencias por parte de los individuos a través de su compromiso activo, la exploración minuciosa de la evidencia empírica y la guía educativa especializada. Aníbal (2013) refiere que el proceso de aprendizaje se puede conceptualizar como la asimilación y apropiación de conocimientos,

destrezas, aptitudes y competencias, las cuales se adquieren mediante la interacción dinámica entre la vivencia personal y la instrucción recibida. Hernández et al. (2011) menciona que estos logros son alcanzados por los alumnos a través del proceso comúnmente conocido como educación y aprendizaje.

Nuestras tareas diarias, conexiones sociales, búsquedas culturales e incluso la naturaleza básica de las cosas dependen en gran medida de las matemáticas. Por tanto, puede decirse que las matemáticas son una actividad humana especial centrada en la resolución de problemas. González y Weinstein (2008) sostienen que la finalidad básica de la educación matemática es la capacidad para resolver problemas, y no la mera memorización de fórmulas, símbolos o gráficos. Llegar a dominar los conceptos matemáticos requiere tiempo y esfuerzo; este proceso debe continuar toda la vida. Siendo complementada por Aguayza-Idrovo et al. (2020), quienes refieren que para que todos puedan integrarse fácilmente en la sociedad y utilizar sus herramientas y habilidades matemáticas, es crucial incorporar el pensamiento matemático a los programas educativos desde la educación infantil.

Según Rodrigues-Silva y Alsina (2023), el proceso de aprendizaje número en los más pequeños crece de forma gradual y progresiva, teniendo en cuenta su desarrollo emocional, afectivo, neurológico y físico, los niños muestran un interés intrínseco por lo que les rodea e indagan activamente desde el momento en que nacen. Obtienen información y superan obstáculos utilizando sus sentidos. Para Rodríguez (2010), es fundamental comenzar a enseñar aritmética en los primeros años de la escuela para que quede arraigada en las actividades cotidianas y en el tiempo de juego de los niños. Esto se hace para resolver las diferentes dificultades que surgen al enseñar ciencias y para evitar el rechazo del tema. También Martínez et al. (2022) refieren que dado el interés y el disfrute por esta asignatura se cultivan a una edad temprana y en un entorno de aprendizaje, los retos que experimentan los alumnos pueden reducirse introduciendo las matemáticas a una edad temprana. Dado que las funciones intelectuales superiores son cruciales para el desarrollo y la formación de las capacidades lógicas.

Existe una amplia gama de enfoques teóricos que respaldan el proceso de aprendizaje de las matemáticas por parte de los estudiantes. Entre las diferentes corrientes pedagógicas, se destaca el constructivismo, el cual pone énfasis en la importancia de que los estudiantes participen activamente en la construcción colaborativa de sus conocimientos a través del diálogo con su entorno y la elaboración de significados relevantes para su aprendizaje (Vigotsky, 1984). Este enfoque pedagógico pone un énfasis significativo en la importancia de que los estudiantes participen activamente en situaciones prácticas, aborden y solucionen desafíos reales, y analicen críticamente sus propias tácticas para resolverlos. Los educadores desempeñan un rol fundamental como mediadores, ofreciendo a los estudiantes actividades estimulantes y brindando múltiples oportunidades para la investigación y el aprendizaje autónomo (Addine et al., 2020).

La enseñanza, según González (2021) es definida como un proceso a través del cual aprendemos normas culturales y conocimientos que se transmiten a través de las interacciones con otras personas. El Programa Curricular de Educación Inicial según Minedu (2016) ofrece orientaciones sobre cómo estructurar eficazmente los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa en relación con la asignatura en cuestión. Se deben tener en cuenta las habilidades, necesidades, intereses, experiencias y entornos singulares de los estudiantes. También es necesario reflexionar sobre los materiales didácticos y los recursos pedagógicos utilizados para completar el proceso académico.

La importancia de adoptar nuevos enfoques pedagógicos que posibiliten a los educandos resolver problemas habituales utilizando las matemáticas se destaca en las orientaciones para la enseñanza pedagógica que se elaboraron en el marco del Programa Nacional de Estudios para la Educación Básica y de conformidad con las orientaciones de Primera Infancia (Calderón y Callejas, 2020). Tanto el Programa Curricular de Educación Inicial (2016) como el Currículo Nacional de Educación Básica (2016) ponen consistentemente un fuerte énfasis en el aprendizaje de las matemáticas. La presente investigación pretende evaluar los resultados del aprendizaje de las matemáticas entre los alumnos de preescolar. En este estudio, las dimensiones para la evaluación se basan en las competencias

señaladas por el Ministerio de Educación. Estas competencias sirven de marco para evaluar las capacidades matemáticas de los alumnos.

Dimensión resuelve problemas de cantidad. Esta habilidad fomenta el crecimiento de las ideas matemáticas fundamentales que ayudarán a los niños a comprender las ideas de cantidad y, en consecuencia, de número. Es importante recordar que los pequeños aprenden los nombres de los números antes de aprender lo que significan y empezar a contar por sí mismos. Esto indica la capacidad de realizar operaciones más complejas, como sumas y restas. Un paso esencial en la formación de los fundamentos matemáticos de los niños se inicia con el componente del currículo que hace hincapié en la resolución de cuestiones relativas a la cantidad. Esta capacidad es crucial para sentar las bases de su futura comprensión de las ideas relacionadas con la cantidad y, por extensión, con los números, ya que es la base sobre la que se formarán dichas ideas. Es fundamental tener en cuenta que, en la progresión del aprendizaje de los niños, el conocimiento de los nombres de los números surge antes de que asimilen el significado que hay detrás de esos números y antes de que sean capaces de contar libremente (Minedu, 2016).

Dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización: Los niños pequeños muestran esta competencia durante sus años formativos de desarrollo, a medida que exploran su cuerpo, diferentes métodos de desplazamiento y los objetos que les rodean. Los niños adquieren un conocimiento de los conceptos espaciales a través de estas experiencias y comunican su comprensión de estos actos mediante gestos, signos y, finalmente, el lenguaje. La capacidad de comunicar una conciencia espacial es un componente crucial de esta dimensión. En primer lugar, el niño comunicará sus conocimientos y su comprensión mediante una serie de técnicas, empezando por movimientos y signos y pasando después al uso de palabras. Estos medios de expresión sirven de puente entre la comprensión interna del individuo y su compromiso con el entorno exterior. Son capaces de captar ideas más abstractas, como la conexión entre elementos en el espacio y la capacidad de predecir cómo se desarrollará un movimiento o cómo se relacionarán las formas entre sí (Minedu, 2016).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Dado la finalidad y la naturaleza del problema, se desarrolló dentro de un tipo aplicado, que según Baena (2017), “la investigación aplicada en sí misma llama la atención sobre posibilidades específicas que conducen a la práctica. Una teoría general dedicada a satisfacer las necesidades asumidas de la sociedad y del hombre mismo” (p. 18). Por ello, la investigación realizada fue aplicada, porque se desarrolló acciones que, siguiendo la teoría de formación de competencias mediante el uso de juegos didácticos, pretende contribuir a la mejora de logros académicos en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°129 Rio Blanco-Marañón.

El presente estudio se desarrolló utilizando en base al diseño experimental de nivel preexperimental, específicamente de tipo pre y post test con un único grupo. Este enfoque se basa en la definición proporcionada por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), quienes explican que los diseños experimentales incluyen la modificación y evaluación deliberadas de tratamientos, estímulos, efectos o intervenciones, a menudo denominados variables independientes, con el fin de estudiar su impacto sobre otras variables, conocidas como variables dependientes, dentro de un entorno controlado (p. 152). Por lo tanto, el esquema gráfico de la indignación se muestra a continuación.

**GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Donde:

GE: Grupo experimental

O<sub>1</sub>: Pre-Test

X: Intervención pedagógica (aplicación de juegos didácticos)

O<sub>2</sub>: Post-Test

#### 3.2. Variables y operacionalización

##### **Variable juego didácticos**

Definición conceptual: Los juegos didácticos son una labor autodirigida que tiene un propósito propio y va acompañada de emociones que provocan tensión y

felicidad. Hay muchos juegos didácticos diferentes que, con un poco de imaginación, pueden adaptarse para servir a fines instructivos (Paucar, 2018).

Definición Operacional: Los juegos didácticos se implementaron en 12 sesiones, teniendo en cuenta las situaciones contextuales propuestas por el Minedu. Cada uno de estos constará de etapas del proyecto propuesto por el Minedu: Estrategias durante el inicio, estrategias durante el proceso y estrategias durante el final.

### **Variable aprendizaje**

Definición conceptual: El aprendizaje es el resultado del cumplimiento por parte de los alumnos de sus compromisos académicos a lo largo del curso y el fiel reflejo de su nivel de aprovechamiento (Minedu, 2020).

Definición operacional: La variable de aprendizaje se operacionalizó teniendo en cuenta las competencias específicas y detalladas que se han establecido para el campo de las matemáticas. Se optó por emplear el enfoque centrado en las competencias, utilizando una variedad de escalas y herramientas de medición. A = Logro esperado, B = En proceso, C = En fase inicial.

### **3.3. Población muestra y muestreo**

Para Luzardo y Jiménez (2018), población es el conjunto de personas que habitan en un área geográfica determinada, pudiendo ser tanto un grupo reducido como extenso en cantidad (p. 41). Siendo así la población para el desarrollo de la indagación estuvo conformada por todos los estudiantes del nivel inicial de la I.E.I N°129 Rio Blanco-Marañón que suman en total 35.

La muestra estuvo compuesta por 15 infantes de 5 años de la I.E.I N°129 Rio Blanco-Marañón. Sustentado en Salazar y Del Castillo (2018), quienes manifiestan que una muestra constituye un segmento representativo de una población más extensa, escogido para participar en un estudio con el objetivo de derivar conclusiones acerca de dicha población. La selección de la muestra es crucial, dado que debe representar los atributos fundamentales de la población para asegurar que los hallazgos sean de aplicación generalizable (p. 13).

**Tabla 1***Muestra de niños y niñas de 5 años la I.E.I N°129 Rio Blanco*

Sección	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
Única	8	7	15

*Nota.* Datos tomados de la ficha de matrícula de la I.E. N°129 Rio Blanco, 2023

En esta investigación se utilizó un método de muestreo no probabilístico conocido como muestreo por conveniencia. Esta técnica, según Ríos (2017), no requiere preparación previa, ya que la selección de las unidades de estudio se realiza de manera accidental o fortuita (p. 97). La unidad de análisis estuvo constituida por los niños que integran la muestra de la institución educativa. Según lo indicado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), estas personas formarán parte de la investigación y responderán al instrumento diseñado para este estudio.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En la recopilación de datos de esta investigación se utilizó la técnica de la observación, que según Arias (2020) el enfoque de la observación implica la recogida de datos relativos a la circunstancia observada, lo que permite al investigador analizar acciones, acontecimientos, objetos y otros elementos relevantes (p. 27).

Para determinar el aprendizaje de matemáticas de los niños, se empleó una guía de observación como instrumento. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), es un instrumento de verificación que comprende varios aspectos, cada uno de los cuales contiene indicadores estructurados diseñados para evaluar al estudiante. Este instrumento proporciona información sobre el nivel de dominio alcanzado en la competencia de expresión oral, según lo indicado por diferentes niveles de logro e indicadores. En esta investigación se utilizó una guía de observación cuya escala consta de 13 ítems y que está estructurado con tres categorías de respuesta siempre, a veces y nunca y distribuidas en las dos dimensiones del área de matemática.

Para llevar a cabo el procedimiento de validación se utilizó el enfoque de juicio de expertos; de acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), éste se



vincula con el grado de intención en que un instrumento mide efectivamente la variable de interés, tomando en cuenta las opiniones de quienes son considerados autoridades en el área correspondiente (p. 235). En consecuencia, se comprobó la validez de la guía de observación utilizando un tipo de validez conocida como validez de expertos. Esta validación fue realizada por profesores de enseñanza primaria, y sus conclusiones se incluyen en el anexo.

La confiabilidad de la guía de observación se desarrolló haciendo uso la prueba de Alfa de Cronbach. Según Fuentes-Doria et al. (2020), este examen nos permite determinar la confiabilidad de un instrumento con una evaluación tipo politómica. Esencialmente, esto significa que el instrumento tiene la capacidad de generar consistentemente resultados idénticos (p. 66). Se realizó una prueba piloto con diez alumnos ya matriculados en educación infantil con el objetivo de demostrar la fiabilidad de la guía de observación. Los resultados de esta prueba pueden consultarse en el anexo.

### **3.5. Procedimientos**

Para llevar a cabo la investigación de manera adecuada, se requirió presentar formalmente una solicitud escrita a las autoridades competentes de la respetable Institución Educativa Inicial ubicada en la pintoresca localidad de Río Blanco. Una vez se obtuvo la debida autorización por parte de las autoridades competentes, se procedió a llevar a cabo la ejecución de las actividades planificadas previamente para el desarrollo del estudio en cuestión, y se procedió a recopilar la información requerida a través del uso de una detallada guía de observación. En una etapa posterior, todos estos datos recopilados fueron cuidadosamente organizados y minuciosamente analizados con el objetivo de desarrollar las conclusiones que sustentan las diversas hipótesis planteadas inicialmente.

### **3.6. Métodos de análisis de datos**

Los datos se procesaron utilizando el paquete estadístico SPSS versión 27.0 para garantizar una correcta gestión y evaluación de los datos. Para ello se aplicarán técnicas estadísticas de análisis descriptivo y lógico, conocido como estadística inferencial. Según Quesada et al. (2018), el análisis descriptivo se refiere a la minuciosa organización y detallada categorización sistemática de los

datos cuantitativos recopilados en el estudio. Este proceso tiene como objetivo representar cuantitativamente los rasgos, relaciones y tendencias observadas entre los sujetos investigados (p. 30). Es así que, en el presente trabajo se empleó tablas de frecuencias con los valores numéricos correspondientes.

De manera similar, se analizaron los hallazgos teniendo en cuenta la naturaleza y tipo de variables. Ñaupas et al. (2018) definen el análisis inferencial como un componente fundamental de la estadística general, mediante el cual se utilizan modelos matemáticos estadísticos para realizar inferencias y extraer generalizaciones sobre características observadas en una muestra, con el objetivo de aplicar estos hallazgos a la población mayor. Dado que los datos tienen una distribución normal, se utilizó la prueba t de Student paramétrica para evaluar la hipótesis en la investigación.

### **3.7. Aspectos éticos**

Esta investigación cumplió con los estándares establecidos por la Asociación Británica de Investigación Educativa (2019), que subrayan la importancia de la autonomía de los participantes, aspecto fundamental en el desarrollo de este estudio. Antes de participar en las actividades de investigación, se solicitó debidamente el permiso informado de los padres o tutores legales de los participantes, teniendo en cuenta su capacidad para comprender los objetivos del estudio, las metodologías utilizadas y los posibles riesgos y ventajas asociados a su participación.

Se implementó rigurosamente el principio de justicia para prevenir cualquier forma de discriminación o sesgo en la selección de los participantes. Además, se implementó el principio de beneficencia, garantizando que el diseño de la investigación se oriente hacia la contribución al conocimiento en el campo de la educación inicial.

Se prestó especial atención a evitar cualquier daño o perjuicio a los participantes, diseñando procedimientos e instrumentos que no resultaran invasivos ni perjudiciales para la salud o el bienestar de los estudiantes. Además, se garantizó la confidencialidad de los datos recopilados, protegiendo así la privacidad de los participantes.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Análisis descriptivo

**Objetivo general:** Demostrar que el uso de juegos didácticos mejorara el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.

**Tabla 2**

*Comparación del pre test y post test del aprendizaje de matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°129 Rio Blanco-Marañón*

Nivel	Intervalo	Pre test		Post test		Diferencia
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Inicio	[13-22]	2	13,33%	0	0,00%	-13,33%
Proceso	[23-31]	11	73,33%	7	46,67%	-26,66%
Previsto	[32-39]	2	13,33%	8	53,33%	40,00%
Total		15	100%	15	100%	

*Nota.* Datos obtenidos del procesamiento de datos del pre test y post test

Basándonos en análisis de la tabla 2, en relación a la comparación de los niveles de aprendizaje matemático en los niños, se observan variaciones en las medias entre el pretest y el post test. En el caso del nivel inicio, se registra una disminución del 13,33%; en el nivel del proceso, una disminución del 26,66%; mientras que, en el nivel previsto, se evidencia un aumento del 40,00% en comparación con el pretest. Estos resultados destacan la eficacia de la implementación juegos didácticos para fortalecer los logros académicos de los infantes.

**Objetivo específico 1:** Evidenciar que la implementación de juegos didácticos mejorara la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.

**Tabla 3**

*Comparación del pre test y post test en la capacidad resolución de problemas de cantidad en los niños de 5 años de la Institución N°129 Rio Blanco-Marañón*

Nivel	Intervalo	Pre test		Post test		Diferencia
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Inicio	[6-10]	2	13,33%	0	0,00%	-13,33%
Proceso	[11-14]	11	73,33%	8	53,33%	-20,00%
Previsto	[15-18]	2	13,33%	7	46,67%	33,34%
Total		15	100%	15	100%	

*Nota.* Datos obtenidos del procesamiento de datos del pre test y post test

Según los datos presentados en la tabla 3, en relación a la comparación de los niveles de capacidad resolución de problemas de cantidad en los niños Rio Blanco-Marañón., se observan variaciones en las medias entre el pretest y el post test. En el caso del nivel inicio, se registra una disminución del 13,33%; en el nivel del proceso, una disminución del 20,00%; mientras que, en el nivel previsto, se evidencia un aumento del 33,34% en comparación con el pretest. Estos resultados proporcionan información sobre la eficacia del uso de juegos instructivos como medio para mejorar las habilidades de resolución de problemas de los niños, especialmente en relación con los cálculos numéricos.

**Objetivo específico 2:** Comprobar que la implementación de juegos didácticos mejora la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023

**Tabla 4**

*Comparación del pre test y post test de la capacidad de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 años*

Nivel	Intervalo	Pre test		Post test		Diferencia
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Inicio	[7-12]	2	13,33%	1	6,67%	-6,66%
Proceso	[13-17]	13	86,67%	10	66,67%	-20,00%
Previsto	[18-21]	0	0,00%	4	26,67%	26,67%
Total		15	100%	15	100%	

*Nota.* Datos obtenidos del procesamiento de datos del pre test y post test

Según los datos presentados en la tabla 4, en relación a la comparación de los niveles de la capacidad de resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los niños de Rio Blanco-Marañón, se observan variaciones en las medias entre el pretest y el post test. En el caso del nivel inicio, se registra una disminución del 6,66%; en el nivel del proceso, una disminución del 20,00%; mientras que, en el nivel previsto, se evidencia un aumento del 26,67% en comparación con el pretest. Estos resultados proporcionan información sobre la eficacia de incorporar juegos didácticos a un plan de estudios educativo con el fin de mejorar la habilidad de los niños para solucionar problemas vinculados con la forma, el movimiento y la ubicación.

## 4.2. Análisis inferencial

### Prueba de normalidad

Se realizó la prueba de Shapiro-Wilk con un nivel de significación de 0,05 para evaluar si los datos recogidos a lo largo del estudio tenían o no una distribución normal. Esto se hizo teniendo en cuenta que el número de personas que participaron en la muestra era inferior a 50.

**Tabla 5***Prueba de Shapiro-Wilk- normalidad*

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia aprendizaje (Pre-Post test)	0,972	15	0,887
Diferencia competencia 1 (Pre-Post test)	0,938	15	0,361
Diferencia competencia 2 (Pre-Post test)	0,827	15	0,058

En la tabla 5 se observa que el valor de significación para las variables y sus dimensiones es superior a 0,05. Por lo tanto, sugiere que los datos recopilados en el estudio presentan una distribución normal, razón por la cual el estadístico más adecuado para calcular las hipótesis planteadas es la prueba t de Student.

### Contrastación de hipótesis

#### Hipótesis general:

H<sub>i</sub>: La implementación de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.

H<sub>o</sub>: La implementación de juegos didácticos no mejora significativamente el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.

**Tabla 6***Prueba de hipótesis general con t Student*

	Media	Desviación estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Post test - Pre test	5,733	2,404	9,235	14	0,000

En la tabla 6, se exhibe el análisis hipotético con el fin de verificar si la implementación de juegos didácticos tiene un impacto significativo en la mejora del aprendizaje en los niños de Rio Blanco-Marañón. Al contrastar las medias del pretest y post test a través de la prueba t, se constata que el nivel de significancia se sitúa por debajo de 0,05 ( $p=0,001 < 0,05$ ). Esto conduce a la conclusión de que la hipótesis nula (H<sub>0</sub>) es rechazada. Esto indica que el uso de juegos didácticos

generó pruebas que sugieren que aumentó en gran medida el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años, con grados de confianza que oscilan entre el 95%

**Hipótesis específico 1:**

Hi: La implementación de juegos didácticos mejora significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023

Ho: La implementación de juegos didácticos no mejora significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023

**Tabla 7**

*Prueba de la primera hipótesis específica*

	Media	Desviación estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Post test - Pre test	2,800	1,474	7,359	14	0,000

En la tabla 7, se exhibe el análisis hipotético con el fin de verificar si la implementación de juegos didácticos tiene un impacto significativo en la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad. Al contrastar las medias del pretest y post test a través de la prueba t, se constata que el nivel de significancia se sitúa por debajo de 0,05 ( $p=0,001 < 0,05$ ). Esto significa que la aplicación de juegos didácticos ha generado evidencia empírica que respalda la afirmación de que ha mejorado de manera significativa la capacidad cognitiva de los niños para resolver problemas matemáticos relacionados con la cantidad.

**Hipótesis específico 2:**

Hi: La implementación de juegos didácticos mejorará significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023

Ho: La implementación de juegos didácticos no mejorará significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023

**Tabla 8***Prueba de la segunda hipótesis específica*

	Media	Desviación estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Post test - Pre test	2,933	1,387	8,191	14	0,000

La Tabla 8 muestra un análisis hipotético para evaluar la posible influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de las capacidades cognitivas de niños de 5 años para resolver problemas relacionados con la forma, el movimiento y la ubicación. Al aplicar una prueba t para comparar las medias entre el pretest y el post test, se obtuvo un valor p de 0,001, el cual es menor que el nivel de significación establecido de 0,05. Este resultado sugiere que el uso de juegos educativos produjo evidencias empíricas de una mejora significativa en la habilidad de los niños para resolver problemas vinculados a la forma, el movimiento y la ubicación.



## V. DISCUSIÓN

Para expresar sus experiencias, descubrir aspectos de su identidad y evolucionar hacia quienes desean ser sin perder de vista su esencia, los niños requieren involucrarse en actividades de juego simbólico. En esta investigación, cuyo objetivo principal fue demostrar la efectividad de la incorporación de juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de matemáticas en niños de una institución educativa inicial en Huánuco en el año 2023, los resultados obtenidos han arrojado información valiosa. En el pretest, la mayor parte de los niños del nivel inicial (73,33%) presentaban un nivel de aprendizaje en proceso, mientras que, en el post test, este porcentaje disminuyó, ubicándose mayoritariamente (53,33%) en el nivel de aprendizaje esperado. Además, el análisis estadístico basado en la prueba t de Student arrojó un valor de significancia de 0,000, que es significativamente menor al 5% de error asumido. Esto proporciona evidencia sólida para afirmar que la implementación de juegos didácticos efectivamente mejoró de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años en educación inicial, con un nivel de confianza del 95%.

La solidez de estos resultados se respalda mediante investigaciones previas, que han demostrado de manera consistente que el juego beneficia la obtención de mejoras en niños pequeños, ya que, para ellos, el juego representa la principal forma de entretenimiento. Por ejemplo, el estudio de Salguero (2019) coincide en gran medida con nuestros hallazgos al demostrar que la incorporación del juego en la enseñanza es una estrategia efectiva para mejorar los logros de competencia matemática en los niños. De manera similar, Terrazo et al. (2020) logró confirmar, a, que el juego influye positivamente en los niveles de aprendizaje en matemáticas. Estos resultados también concuerdan con Barrutia (2022), cuya investigación concluyó que el juego tiene un impacto significativo en el logro de habilidades numéricas en estudiantes de inicial. Otro ejemplo es el estudio de Galarza (2020) en Ecuador, que reveló mejoras en las habilidades de resolver problemas matemáticos mediante el juego. Los resultados de las pruebas reflejan una mejora notoria en el nivel de aprendizaje, lo que confirma que la implementación del programa de juegos didácticos ha favorecido el proceso de enseñanza-aprendizaje en matemáticas.

Estos resultados concuerdan con la perspectiva de Ramírez et al. (2021), que sostiene que el aprendizaje basado en juegos se considera efectivo para que los estudiantes construyan conocimiento de manera lúdica y mantengan una motivación elevada, lo que les permite aplicar sus conocimientos en contextos reales. En consonancia con la edad de los participantes en este estudio, se enfatiza que el juego es fundamental en la mejora y consolidación de los conocimientos matemáticos durante la etapa de educación infantil. Esta fase es particularmente propicia para el aprendizaje, ya que el cerebro de los niños es altamente adaptable y están inclinados a absorber nuevos conocimientos. Esta idea se sustenta en la investigación de Gallego et al. (2020), quienes subrayan que, aunque el juego es percibido socialmente como mero entretenimiento, desde una perspectiva educativa se ha demostrado que los niños logran aprendizajes profundos, desarrollan habilidades y competencias sociales al participar en actividades lúdicas. En este sentido, el juego se consagra como una estrategia privilegiada para enseñar conceptos y nociones en las aulas, especialmente en la primera infancia.

Los resultados de esta investigación contribuyen a fortalecer la base de evidencia que respalda el papel crucial del juego didáctico en la educación inicial, no solo como medio de aprendizaje, sino también como catalizador de la identidad y el crecimiento de los niños. La edad temprana de los niños en este estudio subraya aún más la importancia de utilizar el juego como herramienta educativa en la etapa de educación infantil. La plasticidad cerebral y la disposición natural para aprender hacen de esta fase un momento propicio para la consolidación de conocimientos, y el juego bien diseñado y contextualizado puede ser un método prometedor para cultivar experiencias educativas enriquecedoras y motivadoras en el proceso de formación de los más jóvenes.

En relación al primer objetivo, que aborda el aprendizaje en la dimensión de resolución de problemas de cantidad, se observan variaciones significativas en los niveles de logro según el análisis por nivel. En el nivel inicial, se registra una reducción del 13,33%, mientras que en el nivel de proceso se evidencia una disminución del 20,00%. En contraste, en el nivel previsto, se aprecia un aumento del 33,34% en comparación con el estado inicial. El análisis estadístico mediante la prueba paramétrica t de Student arroja un valor de significancia de 0,000, que es

notablemente menor al 5% de error asumido. Esto sustenta la conclusión de que la integración de juegos didácticos ha generado pruebas sólidas de que ha contribuido de manera significativa a la mejora del aprendizaje en esta competencia. En este contexto, el juego ha demostrado ser un estímulo efectivo, motivando a los niños a abordar con mayor destreza las preguntas planteadas en las actividades de juego.

Estos resultados concuerdan con las conclusiones de Barrutia (2022), quien también destaca cómo el juego empleado como herramienta pedagógica impulsa el desarrollo de los procesos esenciales de enseñanza. Concluyendo que el juego tiene un impacto significativo en los logros de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en educandos de 5 años. Así mismo, se corrobora lo establecido por Terrazo et al. (2020), cuya investigación subrayó que las estrategias basadas en juegos didácticos favorecen de manera significativa los logros académicos en niños de 5 años. Además, estas observaciones se alinean con la perspectiva de Rodríguez (2010), quien sostiene que el juego resulta motivador y entretenido en la enseñanza temprana de las matemáticas, evitando la aversión hacia la materia y fomentando la resolución de problemas cotidianos. Este enfoque contribuye a incitar el gusto por las matemáticas desde una etapa temprana.

La implementación de juegos y los resultados obtenidos en este estudio apoyan la idea planteada por Porras-Mesa (2022) en su fundamentación teórica, donde destaca que el juego proporciona a los niños un placer intrínseco y una motivación natural que impulsa el desarrollo de sus habilidades. En este contexto, los niños mostraron una motivación constante durante la realización de las actividades, esforzándose en resolver los desafíos propuestos. Este proceso involucró la integración de sus sentidos, el movimiento corporal y dimensiones cognitivas, emocionales y sociales mientras participaban en los juegos. La resolución de problemas se facilitó al no depender de fórmulas complejas, sino de actividades centradas en la observación y comprensión de situaciones naturales y cotidianas. Al resolver estos problemas, los niños se preparan para afrontar retos de la vida diaria. Es fundamental ofrecerles una variedad de situaciones problemáticas para que desarrollen distintas estrategias de resolución, lo cual contribuye a la adquisición de habilidades versátiles y adaptativas.

Para el segundo objetivo, respecto la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización; en el caso del nivel inicio, se registra una disminución del 6,66%; en el nivel del proceso, una disminución del 20,00%; mientras que, en el nivel previsto, se evidencia un aumento del 26,67% en comparación con el pretest y según la prueba paramétrica de t Student, se logró determinar que la aplicación de juegos didácticos generó evidencia para decir que mejoró significativamente el aprendizaje en dicha competencia. Así, se logró fomentar la resolución de este tipo de problemas a través del juego, obteniendo resultados favorables en la evaluación. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Salguero (2020), quien concluye que el juego libre en los entornos educativos fortalece los logros académicos numéricos en los infantes. De la misma manera se coincide con Barrutia (2022) quien demostró que el juego tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia para resolver problemas relacionados con la forma, el movimiento y la ubicación en estudiantes de 5 años.

Los hallazgos tienen base en la teoría presentada por González y Weinstein (2008), quienes indican que el proceso de adquirir conocimientos matemáticos no se apoya en la memorización de fórmulas, símbolos o elementos similares. Más bien, se resalta la importancia de considerar factores relacionados con situaciones de la vida real y la comprensión espacial en el pensamiento infantil. Estos factores están presentes en las experiencias diarias y atraviesan un extenso período de desarrollo, posiblemente abarcando toda la vida. Igualmente, es posible citar a Mora et al. (2016), quienes señalan que el juego desempeña un papel sumamente significativo en un crecimiento completo. El juego debe ser empleado como una táctica metodológica en el transcurso del proceso educativo, representando un enfoque entretenido, estimulante y lleno de inventiva.

En este contexto, la utilización del juego como recurso para resolver problemas relacionadas con la orientación espacial en la etapa inicial adquiere una relevancia fundamental, tal como lo mencionan Ramírez et al. (2021), en los niños, el juego representa el punto de partida en la formación de habilidades y su progreso en su desarrollo. Facilita la comprensión por parte del niño de su entorno, lo que contribuye a que identifique lo necesario para su aprendizaje futuro de manera más efectiva. De esta manera, el juego fomenta la creatividad al permitir la manipulación

y el empleo de materiales, construyendo conceptos acerca de su entorno y facilitando la asimilación de conocimientos significativos. Esto, a su vez, potencia su involucramiento y atención en las tareas que están realizando, demostrando la validez del enfoque de este tipo de método.

El análisis previo demuestra que la aplicación de actividades didácticas lúdicas tiene un impacto significativo en la adquisición de conocimientos matemáticos en los niños en sus primeras etapas educativas. Esto implica que el juego puede ser el punto de partida para la introducción de conceptos lógico-matemáticos. Esta estrategia pedagógica resulta beneficiosa al fomentar el desarrollo de nociones matemáticas como temporalidad, espacialidad y seriación, entre otros, a través de un enfoque basado en la diversión. Siendo respaldado por Porras-Mesa (2022) quien refiere que, ante los desafíos contemporáneos, resulta esencial incorporar en los procesos educativos métodos adicionales en la instrucción, los cuales se apoyen en enfoques lúdicos y agradables para los estudiantes. Esto asegurará que el proceso educativo sea dinámico y promueva la motivación y la participación activa de los alumnos. En este contexto, el juego emerge como una herramienta fundamental para lograr este objetivo. A través de la relación entre el juego y las matemáticas, los estudiantes forjan sus propias concepciones, lo que les capacita para adquirir conocimientos. En este proceso, el docente desempeña el rol de facilitador y guía, garantizando no solo la creación de conocimiento, sino también la promoción de valores en cada estudiante. Este enfoque conlleva a que los estudiantes manifiesten un mayor entusiasmo por la materia, establezcan un vínculo más sólido con el contenido al reconocer su aplicabilidad en situaciones prácticas y mejoren su relación con el docente.

Siendo el juego un principio esencial en la educación preescolar, son limitadas las ocasiones en las cuales se implementa dentro del aula. Por lo general, se otorga prioridad al desarrollo de directrices y a actividades dirigidas a fomentar la destreza motora fina, lo que impide la oportunidad de llevar a cabo enfoques diversos. Tal como mencionan Mora et al. (2016), resulta sorprendente pero el juego suele ser relegado en las aulas de preescolar, quedando reservado en su mayoría para los momentos de pausa. De esta forma, se pasa por alto la relevancia del juego en la vida de los niños en la etapa preescolar.

Por todos es sabido que los momentos más importantes de la vida de nuestros alumnos pueden tener lugar dentro de los límites del aula, y que éstos son el tipo de experiencias que dejarán una huella indeleble en ellos. Como consecuencia de ello, el juego se convierte en una posición de gran importancia para todos los aspectos del proceso de aprendizaje, a partir de los años preescolares, cuando se convierte en un componente esencial de la rutina diaria de los alumnos. Como consecuencia de ello, se convierte en un medio eficaz a través del cual los niños pueden iniciar sus primeras experiencias con interacciones sociales fuera del contexto de sus hogares e iniciar relaciones con sus compañeros de clase e instructores.

Para ello, es importante fomentar en los niños un estado de motivación que les permita alcanzar sus objetivos educativos. Dado que la reticencia a comprometerse con los conceptos matemáticos es una creencia muy extendida y aceptada, es fundamental modificar esta visión desde una edad temprana. Es crucial que los niños aprendan jugando y vean el estudio de las matemáticas como una experiencia placentera. En consecuencia, hay que abordar un cambio de mentalidad desde la primera infancia. Por ello, los profesores deben utilizar su imaginación para entusiasmar a los más pequeños y prepararlos para abordar la adquisición de las matemáticas de una forma divertida.

## VI. CONCLUSIONES

1. Para el objetivo general se logró determinar la influencia de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023; se confirmó comparando los puntajes promedio de las evaluaciones pre test y post test mediante la prueba t-Student. Los resultados indicaron un nivel de significación inferior a 0,05 ( $p=0,001<0,05$ ), lo que condujo a la aceptación de la hipótesis de investigación.
2. Para el primer objetivo específico; de las diferencias de los promedios entre el pre test y post test en la capacidad para resolver problemas de cantidad, en el nivel inicio, se registra una disminución del 13,33%; en el nivel del proceso, una disminución del 20,00%; mientras que, en el nivel previsto, se evidencia un aumento del 33,34%, estos resultados destacan la eficacia de la implementación juegos didácticos siendo corroborado por la prueba de t studen que indica un nivel de significancia inferior a 0,05.
3. Para el segundo objetivo específico; de las diferencias de los promedios entre el pre test y post test en la capacidad para resolver problemas de forma, movimiento y localización; en el nivel inicio, se registra una disminución del 6,66%; en el nivel del proceso, una disminución del 20,00%; mientras que, en el nivel previsto, se evidencia un aumento del 26,67% estos resultados destacan la eficacia de la implementación juegos didácticos siendo corroborado por la prueba de t studen que indica un nivel de significancia inferior a 0,05.

## VII. RECOMENDACIONES

1. Basándonos en los resultados que confirman la influencia positiva de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de matemáticas en niños de educativa inicial, se sugiere a los directivos de la institución que la implementación continua de estrategias basadas en juegos didácticos se mantenga e incluso se amplíe en el plan de estudios. Además, compartir estos hallazgos con otros educadores y administradores para promover la inclusión de enfoques lúdicos en otros niveles educativos y entornos.
2. Dado que la implementación de juegos didácticos ha demostrado ser efectiva en la mejora de la capacidad para resolver problemas de cantidad, se recomienda que los docentes diseñen y utilicen juegos didácticos específicos que aborden este aspecto en el aprendizaje de matemáticas. Además, explorar la posibilidad de combinar estos juegos con otras estrategias pedagógicas para optimizar aún más los resultados.
3. Considerando los resultados que muestran una mejora en la capacidad para resolver problemas de forma, movimiento y localización a través de la implementación de juegos didácticos, se aconseja que los educadores continúen diseñando y aplicando juegos que enfoquen en estas habilidades espaciales. Además, desarrollar una amplia variedad de juegos que aborden diversas facetas de la comprensión espacial, permitiendo a los estudiantes una exploración completa de este aspecto fundamental.



## REFERENCIAS

- Addine, F., Recarey, S., Fuxá, M., y Fernández, S. (2020). *Didáctica: Teoría y práctica*. Editorial Pueblo y Educación.
- Aguayza-Idrovo, C. E., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., y Narváez-Zurita, I. (2020). Árbol ABC para el desarrollo lógico matemático en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5, 4-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7441380>
- Aguirre, E. P., y Guzmán, J. C. (2020). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica San Francisco De Peleusí* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Digital UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1480>
- Amaya, P. A., y Loja, Z. M. (2021). “*Estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje de las nociones básicas en relación al número-cantidad hasta el 5, en niños/as de 3 a 4 años*” [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Digital UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1735>
- Aníbal, L. (2013). *Cultura Pedagógica*. Escuela Virtual.
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos* (2.ª ed.). Arias Gonzáles, José Luis. <https://hdl.handle.net/20.500.12390/2237>
- Asociación Británica de Investigación Educativa [BERA]. (2019). *Guía Ética para la Investigación Educativa* (4.ª ed.) (L. Rivera Otero and R. Casado-Muñoz, Trads.), Londres. <https://www.bera.ac.uk/publication/guia-etica-para-la-investigacion-educativa>
- Ayala, L. M. (2018). *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 Satipo-2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional-ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/2548>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3.ª ed.). Grupo Editorial Patria.

- Barrutia, S. C. (2022). *Juego como estrategia de aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E.P. Vanguard Schools, San Martín de Porres, año 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/88327>
- Bedón, V. G., y Cedeño, L. M. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 8(1), 34-48. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>
- Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sormunen, M. M., Rodríguez Aflecht, G., Pongsakdi, N., Laakkonen, E., & Lehtinen, E. (2019). Effects of a mathematics game-based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers & Education*, 128, 63-74. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.011>
- Calderón, L. A., y Callejas, J. C. (2020). Estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje de matemática utilizando el ajedrez, mejorará el rendimiento académico en estudiantes de la I. E. N°10905-SALAS. *Revista Científica Epistemia*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.26495/re.v4i2.1315>
- Cedeño, F. O., Chávez, J. F., y Parrales, Á. D. (2020). Estrategias didácticas para el aprendizaje de la multiplicación en las matemáticas en la educación general básica. *Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 5, 123-140. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2782>
- Concha, I. X. (2022). *Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional Uladech. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/27415>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, S.A.
- Demoly, K. R. do A., Henrique, J. R., Rodríguez, R. de A., Pereira, Y. V., Pereira, L. D. C., & Chagas, M. de F. de L. das. (2023). Attention to self and to others in the experience of autistic children with the aventura espacial game. In *SciELO Preprints*. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.5182>

- Flores, I. I. (2019). *El juego como una estrategia enseñanza aprendizaje para el desarrollo de competencias en el niño preescolar* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://132.248.9.195/ptd2019/marzo/0786752/0786752.pdf>
- Franco-Mariscal, A. J., y Sánchez, P. S. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45, 1-24. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201945184114>
- Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A. E., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz, J. L., y Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Universidad Pontificia Bolivariana. <https://doi.org/10.18566/978-958-764-879-9>
- Galarza, I. (2020). *El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático* [Tesis de Licenciatura, Universidad De Guayaquil]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/48756>
- Gallego, A. M., Henao, A. M. G., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., y Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: Retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133-142. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133>
- González, A., y Weinstein, E. (2008). *¿Como Enseñar Matemática en el Jardín?: Número—Medida—Espacio*. Ediciones Colihue SRL.
- González, F. A. (2021). Caracterización de la enseñanza de la matemática en educación inicial, zona rural. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4640-4654. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i4.647](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.647)
- Hernández -Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>

- Hernández, V., Gómez, E., Maltes, L., Quintana, M., Muñoz, F., Toledo, H., Riquelme, V., Henríquez, B., Zelada, S., y Pérez, E. (2011). La actitud hacia la enseñanza y aprendizaje de la ciencia en alumnos de Enseñanza Básica y Media de la Provincia de Llanquihue, Región de Los Lagos-Chile. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 37(1), 71-83. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052011000100004>
- Llumiquinga, S. del R., Macías, A. M., y Guzmán, M. del C. (2022). Desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años, a través de un programa educativo interactivo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 159-168. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/481>
- Luzardo, M., y Jiménez, M. A. (2018). *Manual de inferencia estadística*. Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4111>
- Martínez, A. del R., y Salinas, P. P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Revista UNIANDES Episteme*, 7(3), 422-436. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298232>
- Martínez, S., Pérez, A., y Valdés, M. B. (2022). Juegos didácticos para el aprendizaje de las magnitudes en la educación primaria. *Conrado*, 18(87), 451-459. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1990-86442022000400451&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442022000400451&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Perú: Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2020, noviembre 24). *Resolución Viceministerial (N°025-2020)*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/259702-025-2020-minedu>.
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., y Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), 133. <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>

- Muñiz-Rodríguez, L., Rodríguez-Ortiz, L., y Rodríguez-Muñiz, L. J. (2021). El juego como recurso didáctico para el refuerzo de contenidos matemáticos y la mejora de la motivación. *Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática*, 2, 1-23. <https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/448>
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacio, J. J., y Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5.ª ed.). Ediciones de la U.
- Patiño, C. R. (2019). Juegos Educativos Implementados por el Docente como Estrategia para el Conocimiento Matemático de los Niños. *Revista Cientific*, 4(11), 67-81. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.11.3.67-81>
- Paucar, V. (2018). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1127 de Alata, Huancan* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1564>
- Pinos-Morales, G., Ayala-Gavilanes, D., y Bonilla-Jurado, D. (2018). Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través de juegos populares y tradicionales en niños de educación inicial. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 18(19), 133-141. <https://doi.org/10.47189/rcct.v18i19.190>
- Porras-Mesa, M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 10(1), 52-58. <https://doi.org/10.15649/2346030X.2145>
- Quezada, C., Apolo, N., y Delgado, K. (2018). Investigación científica. En *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (pp. 12-38). Editorial UTMACH.
- Quintero, S. R., Ramírez, L. E., y Jaramillo, B. (2016). Actitud lúdica y lenguajes expresivos en la educación de la primera infancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 48, 155-170. <http://34.231.144.216/index.php/RevistaUCN/article/view/766>

- Ramírez, M. A., Solarte, E., Erazo, N. A., y Cardona, D. M. (2021). Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado. *VIREF Revista de Educación Física*, 10(4), 126-147. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051>
- Ramos, A. Z. (2021). *El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional – ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/23381>
- Ricce, C. M., y Ricce, C. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 391-404. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Ríos, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Servicios Académicos Intercontinentales. <http://www.eumed.net/libros/libro.php?id=1662>
- Rodrigues-Silva, J., y Alsina, Á. (2023). La educación STEAM y el aprendizaje lúdico en todos los niveles educativos. *Revista Prâksis*, 1, 188-212. <https://doi.org/10.25112/rpr.v1.3170>
- Rodríguez, M. E. (2010). La matemática: Ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial Math. *Zona Próxima*, 13, 130-141. <https://doi.org/10.14482/zp.13.203.32>
- Salazar, C. y Del Castillo, S. (2018). *Fundamentos básicos de estadística*. Del Castillo Galarza, Raúl Santiago
- Salguero, M. (2020). *El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Quinsachata 610 del distrito de Caracoto* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional - ULADECH. <https://handle/20.500.13032/17769>

- Silva, S., & Nascimento, L. (2021). Early educators' perceptions about the need for initial and continuous training. In *SciELO Preprints*. <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.2830>
- Terrazo, E. G., Riveros, D., y Oseda, D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa n° 329 de Huancavelica. *Conrado*, 16(76), 24-30. <https://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n76/1990-8644-rc-16-76-24.pdf>
- Vygotski, L. S. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. *Infancia y Aprendizaje*, 7(27-28), 105-116. <https://doi.org/10.1080/02103702.1984.10822045>

## ANEXOS

### Anexo1. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS	NIVELES
Juegos didácticos	Los juegos didácticos son una labor autodirigida que tiene un propósito propio y va acompañada de emociones que provocan tensión y felicidad. Hay muchos juegos didácticos diferentes que, con un poco de imaginación, pueden adaptarse para servir a fines instructivos (Paucar, 2017).	Los juegos didácticos se implementarán en 12 sesiones, teniendo en cuenta las situaciones contextuales propuestas por el Minedu. Cada uno de estos constará de etapas del proyecto propuesto por el Minedu: Estrategias durante el inicio, estrategias durante el proceso y estrategias durante el final.	Social	Integración Adaptación Convivencia	1-12	Sesiones de aprendizaje	
			Cognitivo	Discriminación Creación Dominio lenguaje			
			Biológico	Desarrollo Coordinación			
Aprendizaje de matemática	El aprendizaje es el resultado del cumplimiento por parte de los alumnos de sus compromisos académicos a lo largo del curso y el fiel reflejo de su nivel de aprovechamiento (Minedu, 2020).	La variable aprendizaje se operacionalizará considerándose las competencias establecidas para el área de matemáticas, se evaluará mediante una lista de cotejo de 13 ítems mediante el enfoque por competencias, utilizando como escalas: AD = Logro Sobresaliente, A = Logro esperado, B = En proceso, C = Inicio.	Resuelve problemas de cantidad	-Traduce cantidades a expresiones numéricas.  -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	1,2,3,4, 5,6	Guía de observación	Previsto (A) En proceso (B) En inicio (C)
			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	7,8,9,10, 11,12,13		



## Anexo 2: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
TÍTULO: Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023 AUTOR: Viera Romero, Keylhita						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b>Problema General:</b> ¿De qué manera el uso de juegos didácticos mejorará el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b> ¿De qué manera la implementación de juegos didácticos mejorara la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023?</p> <p>¿De qué manera la implementación de juegos didácticos mejora la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Demostrar que el uso de juegos didácticos mejorara el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Evidenciar que la implementación de juegos didácticos mejorara la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023</p> <p>Comprobar que la implementación de juegos didácticos mejora la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023</p>	<p><b>Hipótesis General</b> La implementación de juegos didácticos mejorara el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b> La implementación de juegos didácticos mejora significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de cantidad en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.</p> <p>La implementación de juegos didácticos mejorará significativamente la capacidad de los niños para resolver problemas de forma, movimiento y localización en una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.</p>	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos didácticos</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Social	Integración Adaptación Convivencia	1-12	
			Cognitivo	Discriminación Creación Dominio lenguaje		
			Biológico	Desarrollo Coordinación		
<b>VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje</b>						
Resuelve problemas de cantidad	-Traduce cantidades a expresiones numéricas.  -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	1,2,3,4, 5,6	Previsto (A) En proceso (B) En inicio (C)			
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Usar estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	7,8,9,10, 11,12,13				

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</b> Aplicada</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> Pre experimental</p> <p><b>MÉTODO:</b> Hipotético-deductivo</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> La población estuvo conformada por todos los estudiantes de la I.E.I N°129 Rio Blanco que suman en total 35</p> <p><b>MUESTRA:</b> La muestra estuvo conformada por los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°129 Rio Blanco que suman en total 15</p>	<p><b>Variable Ind.: Juegos didácticos</b></p> <p><b>Técnicas:</b> Herramientas pedagógicas</p> <p><b>Instrumentos:</b> Sesiones de aprendizaje</p> <p><b>Autor:</b></p> <p><b>Ámbito de Aplicación:</b> I.E.I de Huacrachuco</p> <p><b>Forma de Administración:</b> Grupal</p> <hr/> <p><b>Variable Dep.:</b> Aprendizaje de matemáticas</p> <p><b>Técnicas:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Guía de observación</p>	<p><b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:</b></p> <p>Técnica: Herramientas pedagógicas/ La observación</p> <p>Instrumentos: Sesiones de aprendizaje / Guía de observación</p> <p><b>TÉCNICAS DE PROCESAMIENTOS DE DATOS:</b></p> <p>Medidas de tendencia central: Media, mediana, moda y cuartiles.</p> <p>Las tablas de distribución de frecuencias (absoluta y la porcentual) con las que se procesarán los ítems de la ficha de observación</p> <p>Uso del histograma de frecuencias que servirán para visualizar e interpretar los resultados.</p> <p>La t de student para probar la hipótesis</p> <p>Trabajar con el Software Ms Excel</p> <p>SPSS v. 27</p>

**Anexo 3.** Instrumento de recolección de datos.

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE  
EN MATEMÁTICA (PRE TEST-POST TEST)**

**I. DATOS GENERALES**

**1. Institución educativa inicial**

**2. Sección:** .....

**3. Fecha:** .....**Hora de inicio:** ..... **Hora de término:** .....

N°	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de cantidad</b>			
1	Compara cantidades de objetos y explica usando palabras como "más que," "menos que," o "igual a".			
2	Explica con sus propias palabras el criterio que utilizó para ordenar y agrupar objetos.			
3	Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector usando términos como "muchos" y "pocos".			
4	Cuenta objetos hasta el número 10 utilizando materiales del sector.			
5	Resuelve problemas de cantidad al agregar objetos con materiales del sector.			
6	Resuelve problemas de cantidad al quitar objetos utilizando materiales del sector.			
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>			
7	Establece relaciones espaciales en relación con su cuerpo y los objetos del sector			
8	Expresa acciones en el tiempo usando términos como "ayer," "hoy," y "mañana."			
9	Utiliza su propio cuerpo para representar la medida de longitud de los objetos.			
10	Establece relaciones entre formas geométricas y las identifica en los objetos del sector.			
11	Compara medidas en los objetos del sector y emplea expresiones como "es más largo" o "es más corto."			
12	Utiliza estrategias para desplazarse y ubicarse en el espacio, como "dentro" o "fuera."			
13	Describe su ubicación y la de los objetos utilizando referencias espaciales como "cerca," "lejos," "encima," y "debajo."			

Nunca: 1    A veces: 2    Siempre: 3

## ANEXO 4: Validez del instrumento

### CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de cantidad</b>							
1	Compara cantidades de objetos y explica usando palabras como "más que," "menos"	x		x		x		
2	Explica con sus propias palabras el criterio que utilizó para ordenar y agrupar objetos.	x		x		x		
3	Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector usando términos como "muchos" y "pocos".	x		x		x		
4	Cuenta objetos hasta el número 10 utilizando materiales del sector.	x		x		x		
5	Resuelve problemas de cantidad al agregar objetos con materiales del sector.	x		x		x		
6	Resuelve problemas de cantidad al quitar objetos utilizando materiales del sector.	x		x		x		
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	Establece relaciones espaciales en relación con su cuerpo y los objetos del sector	x		x		x		
8	Expresa acciones en el tiempo usando términos como "ayer," "hoy," y "mañana."	x		x		x		
9	Utiliza su propio cuerpo para representar la medida de longitud de los objetos.	x		x		x		
10	Establece relaciones entre formas geométricas y las identifica en los objetos del sector.	x		x		x		
11	Compara medidas en los objetos del sector y emplea expresiones como "es más largo" o "es más corto."	x		x		x		
12	Utiliza estrategias para desplazarse y ubicarse en el espacio, como "dentro" o "fuera."	x		x		x		
13	Describe su ubicación y la de los objetos utilizando referencias espaciales como "cerca," "lejos," "encima," y "debajo."	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones \_

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ x ]** **Aplicable después de corregir [ ]** **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **Dra. Roxana Elisa Urquiza Zavaleta .DNI: 17859907**

Código Orcid: 0000-0002-6090-6360

Especialidad del validador: **Doctora en Psicología**

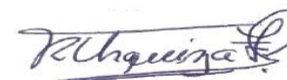
Trujillo 03 de agosto del 2023

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

## CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de cantidad</b>							
1	Compara cantidades de objetos y explica usando palabras como "más que," "menos que," o "igual a".	X		X		X		
2	Explica con sus propias palabras el criterio que utilizó para ordenar y agrupar objetos.	X		X		X		
3	Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector usando términos como "muchos" y "pocos".	X		X		X		
4	Cuenta objetos hasta el número 10 utilizando materiales del sector.	X		X		X		
5	Resuelve problemas de cantidad al agregar objetos con materiales del sector.	X		X		X		
6	Resuelve problemas de cantidad al quitar objetos utilizando materiales del sector.	X		X		X		
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>							
7	Establece relaciones espaciales en relación con su cuerpo y los objetos del sector	X		X		X		
8	Expresa acciones en el tiempo usando términos como "ayer," "hoy," y "mañana."	X		X		X		
9	Utiliza su propio cuerpo para representar la medida de longitud de los objetos.	X		X		X		
10	Establece relaciones entre formas geométricas y las identifica en los objetos del sector.	X		X		X		
11	Compara medidas en los objetos del sector y emplea expresiones como "es más largo" o "es más corto."	X		X		X		
12	Utiliza estrategias para desplazarse y ubicarse en el espacio, como "dentro" o "fuera."	X		X		X		
13	Describe su ubicación y la de los objetos utilizando referencias espaciales como "cerca," "lejos," "encima," y "debajo."	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones \_

**Opinión de aplicabilidad:**   Aplicable [X]           Aplicable después de corregir [ ]           No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** PhD. Espinoza Polo Francisco Alejandro           DNI: 17839286.....

**Código Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-5207-8200>           **Especialidad del validador:** Docente de Matemática, Física y Computación.

Trujillo 03 de agosto del 2023

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.



**Firma del Experto Informante.**

### CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de cantidad</b>							
1	Compara cantidades de objetos y explica usando palabras como "más que," "menos"	X		X		X		
2	Explica con sus propias palabras el criterio que utilizó para ordenar y agrupar objetos.	X		X		X		
3	Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector usando términos como "muchos" y "pocos".	X		X		X		
4	Cuenta objetos hasta el número 10 utilizando materiales del sector.	X		X		X		
5	Resuelve problemas de cantidad al agregar objetos con materiales del sector.	X		X		X		
6	Resuelve problemas de cantidad al quitar objetos utilizando materiales del sector.	X		X		X		
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Establece relaciones espaciales en relación con su cuerpo y los objetos del sector	X		X		X		
8	Expresa acciones en el tiempo usando términos como "ayer," "hoy," y "mañana."	X		X		X		
9	Utiliza su propio cuerpo para representar la medida de longitud de los objetos.	X		X		X		
10	Establece relaciones entre formas geométricas y las identifica en los objetos del sector.	X		X		X		
11	Compara medidas en los objetos del sector y emplea expresiones como "es más largo" o "es más corto."	X		X		X		
12	Utiliza estrategias para desplazarse y ubicarse en el espacio, como "dentro" o "fuera."	X		X		X		
13	Describe su ubicación y la de los objetos utilizando referencias espaciales como "cerca," "lejos," "encima," y "debajo."	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones \_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** SERNA VILLANUEVA, Ronald            **DNI:** 10164210

**Código Orcid:** 0000-0003-4705-8608            **Especialidad del validador:** Maestría en Administración de la educación

Huacrachuco 03 de agosto del 2023



**Firma del Experto Informante.**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



### CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de cantidad</b>							
1	Compara cantidades de objetos y explica usando palabras como "más que," "menos"	X		X		X		
2	Explica con sus propias palabras el criterio que utilizó para ordenar y agrupar objetos.	X		X		X		
3	Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector usando términos como "muchos" y "pocos".	X		X		X		
4	Cuenta objetos hasta el número 10 utilizando materiales del sector.	X		X		X		
5	Resuelve problemas de cantidad al agregar objetos con materiales del sector.	X		X		X		
6	Resuelve problemas de cantidad al quitar objetos utilizando materiales del sector.	X		X		X		
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>							
7	Establece relaciones espaciales en relación con su cuerpo y los objetos del sector	X		X		X		
8	Expresa acciones en el tiempo usando términos como "ayer," "hoy," y "mañana."	X		X		X		
9	Utiliza su propio cuerpo para representar la medida de longitud de los objetos.	X		X		X		
10	Establece relaciones entre formas geométricas y las identifica en los objetos del sector.	X		X		X		
11	Compara medidas en los objetos del sector y emplea expresiones como "es más largo" o "es más corto."	X		X		X		
12	Utiliza estrategias para desplazarse y ubicarse en el espacio, como "dentro" o "fuera."	X		X		X		
13	Describe su ubicación y la de los objetos utilizando referencias espaciales como "cerca," "lejos," "encima," y "debajo."	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones \_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable** [ X ]            **Aplicable después de corregir** [ ]            **No aplicable** [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Carrasco Espinoza Carlos Édinson

**DNI:** 23093759

**Código Orcid:**

**Especialidad del validador:** Maestría con mención en gestión y docencia educativa

Huacrachuco 03 de agosto del 2023

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
**Firma del Experto Informante.**

### CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de cantidad</b>							
1	Compara cantidades de objetos y explica usando palabras como "más que," "menos"	X		X		X		
2	Explica con sus propias palabras el criterio que utilizó para ordenar y agrupar objetos.	X		X		X		
3	Realiza comparaciones de cantidades de objetos del sector usando términos como "muchos" y "pocos".	X		X		X		
4	Cuenta objetos hasta el número 10 utilizando materiales del sector.	X		X		X		
5	Resuelve problemas de cantidad al agregar objetos con materiales del sector.	X		X		X		
6	Resuelve problemas de cantidad al quitar objetos utilizando materiales del sector.	X		X		X		
	<b>Dimensión: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Establece relaciones espaciales en relación con su cuerpo y los objetos del sector	X		X		X		
8	Expresa acciones en el tiempo usando términos como "ayer," "hoy," y "mañana."	X		X		X		
9	Utiliza su propio cuerpo para representar la medida de longitud de los objetos.	X		X		X		
10	Establece relaciones entre formas geométricas y las identifica en los objetos del sector.	X		X		X		
11	Compara medidas en los objetos del sector y emplea expresiones como "es más largo" o "es más corto."	X		X		X		
12	Utiliza estrategias para desplazarse y ubicarse en el espacio, como "dentro" o "fuera."	X		X		X		
13	Describe su ubicación y la de los objetos utilizando referencias espaciales como "cerca," "lejos," "encima," y "debajo."	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones \_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Tarazona Reyes Jaime

**DNI:** 23093689

**Código Orcid:**

**Especialidad del validador:** Maestría con mención en gestión y docencia educativa

Huacrachuco 03 de agosto del 2023

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
**Firma del Experto**



## ANEXO 5: Confiabilidad del instrumento

### Prueba piloto para confiabilidad – Alfa De Cronbach

#### I. Datos informativos

1. Muestra Piloto : 10  
2. Número de ítems : 13  
3. Número de unidades muestrales : 10

#### DATOS RECOLECTADOS DE LA PRUEBA PILOTO

N°	ÍTEMS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2
2	2	3	1	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3
3	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	3	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3
9	3	1	2	2	2	3	1	2	3	1	2	1	2
10	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1

#### II. Resumen del procesamiento de los casos

##### Resumen de procesamiento de casos

		N°	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100,0</b>

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### III. Estadísticos de fiabilidad

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,840	13

## Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

### ACTIVIDAD DIARIA 1

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ubicamos objetos en el aula. (ENCIMA-DEBAJO)

FECHA : 10/08/2023  
 I.E.I.N° : 129  
 LUGAR : Rio Blanco  
 DOCENTE : Keylhita Viera Romero  
 ÀREA : MATEMÁTICA.  
 APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRIT. DE EVAL.	EVIDENCIA	INSTRU DE EVAL
		5 AÑOS			
RESUELVE PROBLEMAS DE MOVIMIENTO Y FORMA,	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.	<b>5 AÑOS.</b> 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.	Se ubica así mismo y Ubica objetos Donde se encuentra luego organiza sus movimientos y expresiones "encima de", "debajo de"	Ubica con material concreto y gráfica la posición de objetos utilizando las expresiones "encima de", "debajo de"	Cuaderno de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y Solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos
COMPETENCIAS TRANSVERSALES. (5 años)	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma	

#### I. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS O ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
ACTIVIDADES DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10' antes que concluya el juego <b>Las normas</b>, Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> <li>EJECUCIÓN: los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diálogo	
SEGUNDO MOMENTO		Diversos materiales de los sectores	

	<b>TERCER MOMENTO</b>	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>		
<b>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Mediante un video "CONCEPTOS ESPACIALES" donde adivinarán que cosas están encima de y debajo de.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿les gustó el juego a adivinar?, ¿Qué cosa estaban encima de? , ¿Qué cosas estaban debajo de,?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿las nociones espaciales encima y debajo serán iguales?, ¿Cuál es la diferencia?</p> <p><b>PROPÓSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy vamos a Ubicar objetos en el aula. (ENCIMA-DEBAJO)</p>	video	
	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> Paolo se va a mudar. Debe guardar lo que está encima de su escritorio en un baúl y botar lo que está debajo. ¿Qué hay encima del escritorio? ¿Qué es lo que debe botar?</p> <p>con sus propias palabras lo que han entendido, planteamos preguntas ¿Qué va hacer Paolo? ¿Qué debe guardar?, ¿Qué hay en el escritorio?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b></p> <p><b>VIVENCIAL:</b> se realiza un juego "Simón dice" los lapiceros encima de la cabeza, Simón dice que escondan debajo de la planta de sus zapatos un objeto de su preferencia, etc.</p> <p><b>MATERIAL CONCRETO:</b> con material concreto del aula jugamos a ubicar objetos encima de la mesa, y debajo de la mesa con niños decimos encima de la mesa pongan 5 piedras debajo 4 y otras cantidades.</p> <p><b>PICTÓRICA:</b> se les pide a los niños y niñas que dibujen los objetos que se encuentran encima de la mesa y debajo de la mesa</p> <p><b>GRÁFICA:</b> registran en la pizarra mediante palotes, la cantidad de objetos encima de la mesa y debajo de la mesa-Luego se les invita a los niños a contar los palotes</p> <p><b>SIMBÓLICO:</b> escriben el número según la cantidad de objetos ubicados encima de y debajo de además escriben ENCIMA DEBAJO. En sus fichas de trabajo.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b></p> <p>Dejan sus representaciones sobre sus mesas y organizamos con ellos una pequeña exhibición. Solicitamos que verbalicen la ubicación de los objetos, por . Representan mediante dibujos las expresiones de ubicación de los objetos.</p> <p><b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes:</p> <p>¿qué hicimos para conocer las nociones "encima de –debajo de"?</p> <p>¿Lograron identificar las nociones "encima "y "debajo"?</p> <p>Orientamos a los estudiantes para que anoten en sus cuadernos lo concluido. Individualmente</p> <p>Encima quiere decir en un lugar superior o más alto. Debajo quiere decir en un lugar inferior o más bajo.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> En tu casa ubica que cosas está encima de la mesa de tu cocina y que cosas esta debajo del mes</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Piedritas,</p> <p>Mesa,</p> <p>Palitos,</p> <p>Ganchitos</p> <p>otros.</p> <p>Cartulina</p> <p>Plumón</p> <p>Papel periódico</p>	
	<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN</b> Hacen un recuento de las acciones que realizaron para identificar, la ubicación de objetos empleando las nociones "encima" y "debajo".</p> <p>Responden preguntas ¿Qué aprendimos? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿en qué ocasiones?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos aprendido UBICAR OBJETOS ENCIMA Y DEBAJO.</p>	Docente Niños	
<b>ACTIVIDADES DE</b>		<p>Aseo: Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</p> <p>Refrigerio: Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva.</p> <p>Recreo: Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.</p>	SS.HH. Útiles de aseo	

## ACTIVIDAD DIARIA 2

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Ubicamos objetos en el espacio (ARRIBA -ABAJO)

FECHA : 11/08/2023  
 I.E.I.N° : 129  
 LUGAR : Rio Blanco  
 DOCENTE : Keylhita Viera Romero  
 ÀREA : MATEMATICA.

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETE	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRIT. DE EVAL.	EVIDENCIA	INSTRU DE EVAL
		5 AÑOS			
.RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	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.	<b>5 AÑOS.</b> 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.	Se ubica así mismo y a objetos en el espacio en el que se encuentra usando las expresiones arriba, abajo	Ubicación de sí mismo y de algunos objetos en el espacio, usando las expresiones arriba abajo.	Cuaderno de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y Solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES.</b> (5 años)	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma	

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
ACTIVIDADES DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector le gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´antes que concluya el juego <b>Las normas</b>, Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	
	SEGUNDO	<ul style="list-style-type: none"> <li>EJECUCIÓN: los niños y niños juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de los sectores

	<b>TERCER MOMENTO</b>	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>		
<b>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Mediante una canción de arriba, abajo.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿de qué trata la canción?, ¿Qué cosas o objetos del aula observan que están arriba? , ¿Qué cosas estaba abajo,?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿las nociones espaciales arriba y abajo serán iguales?, ¿Cuál es la diferencia?</p> <p><b>PROPÓSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy nos vamos a Ubicar en el espacio la nuestro cuerpo y objetos usando las nociones. (arriba, abajo)</p>	Docente Niños niñas Canción	
	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> ¿Presentamos una imagen de un croquis y mencionamos que Joana salió a la calle y de pronto se desubico y no puede regresar a su casa? ¿Qué le paso a Joana? ¿¿Dónde se perdió? ¿Qué debería hacer para regresar a casa? ¿hacia dónde debería caminar para llegar a su casa?</p> <p>-menciona con sus propias palabras lo que han entendido del problema?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b></p> <p><b>VIVENCIAL:</b> todos simulamos ser Joana y Dialogaos hacia donde debería ir Joana para ir a casa.</p> <p>caminamos hacia arriba para llegar a casa y luego caminamos hacia abajo para regresar al lugar donde se encontraba perdida Joana</p> <p>-jugamos al rey manda a realizar diversos movimientos con las partes del cuerpo hacia arriba y hacia abajo</p> <p><b>MATERIAL CONCRETO:</b> observamos en el aula que objetos están arriba y que objetos están abajo</p> <p>-a cada niño se les da una pelota para que lo tiren hacia arriba o abajo según la indicación que se les de.</p> <p><b>GRÁFICA:</b> observan diversas tarjetas e identifican que objetos están arriba y abajo</p> <p><b>SIMBÓLICO:</b> observan flechas  pegadas en el aula que indican hacia arriba y hacia abajo y dialogan sobre ello.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b></p> <p>. Socializamos lo que hicimos mediante preguntas y seguidamente.</p> <p>. Representan mediante dibujos las expresiones de ubicación de los objetos.</p> <p>- <b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para conocer las nociones “arriba, abajo” ?, ¿para qué nos servirá lo aprendido hoy?</p> <p>-la maestra retroalimenta mencionando que es muy importante conocer las nociones arriba abajo para ubicarnos en el espacio donde vivimos, como también para realizar diferentes actividades.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> ¿Qué problema parecido al de Joana podríamos plantear</p>	Docente Niños  Niñas  Croquis Pelotas	
	<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN</b> Hacen un recuento de las acciones que realizaron para identificar, la ubicación de objetos empleando las nociones “encima” y “debajo”.</p> <p>Responden preguntas ¿Qué aprendimos? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿en qué ocasiones?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos aprendido UBICAR ARRIBA Y ABAJO</p>	Docente Niños	
<b>ACTIVIDAD DE ASES DE</b>		<p>Aseo: Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</p> <p>Refrigerio: Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva.</p> <p>Recreo: Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.</p>	SS.HH. Útiles de aseo	

### ACTIVIDAD DIARIA 3

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

:JUGAMOS A IDENTIFICARNOS DELANTE Y DETRAS

**FECHA**

: 14/08/2023

**I.E.I.N°**

: 129

**LUGAR**

: Rio Blanco

**DOCENTE**

: Keylhita Viera Romero

**ÁREA**

: MATEMÁTICA.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETE	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRIT. DE EVAL.	EVIDENCIA	INST RU DE EVAL
		5 AÑOS			
.RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	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.	<b>5 AÑOS.</b> 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.	Se ubica así mismo y a objetos en el espacio en el que se encuentra usando las expresiones hacia delante y atrás	Ubicación de sí mismo y de algunos objetos en el espacio, según la indicación dada.	Cuadro de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y Solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES.</b> (5 años)	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma	

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS O ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
ACTIVIDADES DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´antes que concluya el juego <b>Las normas</b>, Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	
SEGUIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>EJECUCIÓN: los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de los sectores	

ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	TERCER MOMENTO	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>		
	INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Mediante la canción todos en su sitio, todos en su sitio los pequeños adelante los grandes atrás.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿de qué trata la canción?, ¿Qué cosas o objetos están a mi delante? , ¿Qué cosas están atrás de mí,?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿las nociones adelante y atrás serán iguales?, ¿Cuál es la diferencia?</p> <p><b>PROPOSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy nos vamos a Ubicar en el espacio a nuestro cuerpo y objetos usando las nociones. (delante y atrás)</p>	Docente Niños	Niñas Canción
	DESARROLLO	<p><b>GESTION DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> ¿mencionamos un problema sobre EL Smith que no podía ver a sus amiguitos que se habían escondido de tras de la puerta y tampoco podía verlos a los que estaban adelante de la mesa por que Smit es un niño pequeño.</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b> Dialogamos y hacemos preguntas. ¿Que debe hacer Smith para poder ver a los niños que se escondieron?, ¿Qué harías tu si fueras Smith para poder ver a los niños que se escondieron?</p> <p><b>VIVENCIAL:</b> Todos se forman en una fila e identifican quien está a su delante y atrás. Juegan al rey manda y realizan diversos movimientos con su cuerpo usando las nociones adelante y atrás. El rey manda que Zaira se ubique de tras de Azaht, así sucesivamente que se ubiquen los niños niñas de tras o delante de sus compañero todos. Se vendan los ojos e identifican que niño está a su delante y detrás solamente palpando con sus manos.</p> <p><b>MATERIAL CONCRETO:</b> observamos en el aula y ubican ciertos objetos detrás y delante de otros según la indicación dada.</p> <p><b>GRAFICA:</b> <i>observan diversas tarjetas con imágenes e identifican que objetos están delante y detrás</i></p> <p><i>Modelan con plastilina pelotas y niños luego los ubican delante y de tras</i></p> <p><b>SIMBÓLICO:</b> enumeramos cuantos niños modelaron e ubicaron pelotas de tras de el niño y cuantos ubicaron adelante del niño.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN y REPRESENTACIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializamos lo que hicimos mediante preguntas ¿ se podrá ver si alguien ubica una pelota de tras de nuestro cuerpo, como?, ¿Qué ubicación es fácil de ver?.</li> <li>- Representan mediante dibujos las nociones realizadas de ubicación de los objetos. O también de los movimientos de las partes de su cuerpo</li> <li>- <b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para conocer las nociones “delante, detrás”? ¿para qué nos servirá lo aprendido hoy? -la maestra retroalimenta mencionando que es muy importante conocer las nociones adelante y atrás para ubicarnos en el espacio donde vivimos, como también para realizar diferentes actividades. Al caminar hacia adelante es más seguro que caminar hacia atrás ¿por qué?</li> </ul> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> ¿Qué problema parecido al de Smith podríamos plantear ¿Quiénes son nuestros vecinos que viven en la parte detrás de nuestra casa o en la parte delante de nuestra casa?</p>	Docente Niños	Niñas Objetos del aula Pelotas
	CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b> Hacen un recuento de las acciones que realizaron para identificar, la ubicación de objetos empleando las nociones “de atrás y adelante”.</p> <p>Responden preguntas ¿Qué aprendimos? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿en qué ocasiones?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos aprendido reconocer las nociones de ubicación detrás y adelante.</p>	Docente Niños	

<b>ACTIVIDAD DE ASESORÍA</b>	Aseo: Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía. Refrigerio: Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva. Recreo: Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.	SS.HH. Útiles de aseo
------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------

### ACTIVIDAD DIARIA 4

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE : NOS UBICAMOS CERCA, LEJOS**

**FECHA :15/08/2023**  
**I.E.I.N° : 129**  
**LUGAR : Rio Blanco**  
**DOCENTE : Keylhita Viera Romero**  
**ÁREA : MATEMATICA.**

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRIT. DE EVAL.	EVIDENCIA	INST RU DE EVAL
		5 AÑOS			
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA. MOVIMIENTO Y</b>	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.	<b>5 AÑOS.</b> 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”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se ubica así mismo y objetos de su entorno en el espacio en el que se encuentra usando las expresiones cerca lejos.  Reconoce las nociones cerca lejos e ubica objetos según las indicaciones.	Ubicación de sí mismo y de algunos objetos en el espacio, según la indicación dada. Cerca de lejos de.	Cuadro de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y Solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES.</b> (5 años)	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma	

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS O ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
<b>ACTIVIDADES DE ASESORÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>PLANIFICACIÓN:</b> En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10' antes que concluya el juego <b>Las normas,</b> Recordarles las normas para el juego.</li> <li><b>ORGANIZACIÓN:</b> Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> <li><b>EJECUCIÓN:</b> los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diálogo	
<b>SEGUIMIENTO</b>		Diversos materiales de sectores	



ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	TERCER MOMENTO	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>		
	INICIO	<p><b>MOTIVACION:</b> Mediante una dinámica cerca lejos</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿de qué trata el juego?, ¿de qué manera nos ubicamos?, ¿Quién estaba cerca quien estuvo más lejos?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿En qué situaciones nos ubicamos lejos, o cerca?, ¿la casa de quien está más lejos y de quien está más cerca del Jardín?</p> <p><b>PROPOSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy nos vamos a Ubicar en el espacio utilizando nuestro cuerpo y objetos teniendo en cuenta las nociones cerca y lejos.</p>	Docente Niños	Niñas Dinámica
	DESARROLLO	<p><b>GESTION DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> ¿mencionamos un problema sobre un niño llamado Juan estaba muy cerca de un río, cuando de pronto aumento el agua y Juan cayó al río, sus amigos le alcanzaron sogas, pero el río lo arrastro muy lejos, las sogas no eran suficientes para alcanzarlo entonces Juan tenía que nadar con todas sus fuerzas para salvarse. ¿Qué debemos tener en cuenta de las zonas peligrosas?, ¿Qué hubiera pasado si el niño no sabía nadar? Menciona con sus propias palabras lo que entendieron del problema y los posibles cuidados para no pasar lo que paso Juan.</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b> ¿dialogamos y proponen ideas de como Juan podría evitar caer al río? ¿Dónde debería ubicarse para estar seguro?</p> <p><b>VIVENCIAL:</b> Todos se forman en una fila para jugar (Agua Tierra) sobre el piso tendemos una tela color azul y que sea el río tiene que utilizar su habilidad para no pisar el agua el que pisa va saliendo solo quedan hasta el final los que no tocan el agua.</p> <p><b>MATERIAL CONCRETO:</b> -A cada niño se les da una pelota para que lo lance lo más lejos que pueda. Según la indicación que se les dé.</p> <p><b>GRAFICA:</b> en un cuadro de doble entrada onotan con palotes quienes lanzaron pelotas más lejos y quienes lanzaron cerca.</p> <p><b>SIMBÓLICO:</b> contamos y escriben el número según la cantidad de palotes del juego realizado.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializamos lo que hicimos mediante preguntas y seguidamente. Representamos mediante dibujo la actividad realizada cerca lejos así mismo del movimiento de su cuerpo.</li> <li>- <b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> Planteamos preguntas que les oriente y consolide sus aprendizajes.: ¿qué hicimos para conocer las nociones “cerca lejos”? ¿para qué nos servirá lo aprendido hoy?, ¿En qué situaciones de la vida diaria utilizamos las nociones cerca lejos? -la maestra retroalimenta mencionando que es muy importante conocer las nociones Cerca y Lejos para ubicarnos en el espacio donde vivimos, como también para realizar diferentes actividades como también para alejarnos de los peligros o acercarnos cuando sea necesario.</li> </ul> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> ¿Qué problema parecido al de Smith podríamos plantear ¿Qué pasaría en tiempos de invierno si el río pasa cerca de nuestra casa?, ¿Por dónde debemos caminar cuando hay animales peligrosos?,</p>	Docente Niños	Niñas Dinámica  Pelotas
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b> Hacen un recuento de las acciones que realizaron para identificar, la ubicación de objetos empleando las nociones “de atrás y adelante”.</p> <p>Responden preguntas ¿Qué aprendimos? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿en qué ocasiones?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos aprendido reconocer LAS NOCIONES CERCA Y LEJOS.</p>	Docente Niños		

<b>ACTIVIDAD DE ASESORÍA</b>	Aseo: Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía. Refrigerio: Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva. Recreo: Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.	SS.HH. Útiles de aseo
------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------

### ACTIVIDAD DIARIA 5

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE** : REALIZAMOS SERIACIONES CON OBJETOS DEL ENTORNO  
**FECHA** : 16/08/2023  
**I.E.I.N°** : 129  
**LUGAR** : Rio Blanco  
**DOCENTE** : Keylhita Viera Romero  
**ÁREA** : MATEMATICA.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRIT. DE EVAL.	EVIDENCIA	INSTRUCCIÓN DE EVAL
	5 AÑOS				
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE MOVIMIENTO Y FORMA.</b>	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.	05 AÑOS. Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Ejemplo: Luisa ayuda a su mamá a ordenar los platos en la cocina. Ella decide colocar primero los platos grandes, luego los medianos y después los pequeños. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.	Realiza seriaciones por tamaño, por grosor, hasta 3, 4, 5 objetos según su edad con cajas, conos, cubos entre otros materiales.	. Modela una seriación y lo socializa n.	Cuaderno de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y Solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES.</b> (5 años)	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma	

**V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS O ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
<b>ACTIVIDADES DE ASESORÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>PLANIFICACIÓN:</b> En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´ antes que concluya el juego <b>Las normas</b>, Recordarles las normas para el juego.</li> <li><b>ORGANIZACIÓN:</b> Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	
<b>SEGUIMIENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>EJECUCIÓN:</b> los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de sectores	

	TERCER MOMENTO	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>		
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Mediante una cajita de sorpresas de donde sacamos conos de diferentes tamaños.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Conocen estos materiales?, ¿Cómo se llaman?, ¿Qué haremos con estos materiales?, ¿Les gustaría aprender hacer seriaciones?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Saben que son seriaciones?, ¿De qué manera podemos ordenar los materiales para decir que es una seriación?.</p> <p><b>PROPOSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy nos vamos aprender hacer seriaciones con diferentes materiales del aula.</p>	Docente Niños Niñas Caja Conos	
	DESARROLLO	<p><b>GESTION DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> Los niños de 5 años a diario juegan con los peluches sacan y juegan, pero al ordenarlos lo hacen sin tener en cuenta el orden del tamaño que siempre acordamos. ¿Cómo deben acomodar los peluches del sector de hogar? ¿De qué manera deben ordenar los peluches los niños, por qué? ¿Qué otros materiales debemos ordenar por tamaño?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b></p> <p><b>MATERIAL CONCRETO:</b> Forman 2 filas una de varones y la otra fila de mujeres luego les decimos que se ordenen de pequeño a grande haciéndoles entender que eso se denomina seriación por tamaños. -entregamos a cada grupo materiales como cajas de diferentes tamaños y grosores, Conos, cubos de madera, entre otros materiales indicándoles que hagan la seriación según corresponde a los materiales dados.</p> <p><b>GRAFICA:</b> Modelan con plastilina lo que jugaron y lo ordenan según tamaños , grosor lo que entendieron del tema tratado, luego lo socializan con sus compañeros.</p> <p><b>SIMBÓLICO:</b> enumeramos según el orden que ubicaron puede ser de grande a pequeño o visversa, también de delgado a grueso, para el más pequeño pondremos el numero 1 así sucesivamente hasta cuanto ordenaron.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socializamos lo que hicimos mediante preguntas y seguidamente. ¿Cuántos cuadrado conos modelaron?, ¿De qué manera hicieron la seriación?,</li> <li>- Representan mediante dibujos las nociones realizadas de ubicación de seriación.</li> <li>- <b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para con los materiales?, ¿Qué se denomina el orden de pequeño a más grande, o de más delgado a más grueso? ¿para qué nos servirá lo aprendido hoy? -la maestra retroalimenta mencionando que es importante saber ordenar los materiales al cual denominamos seriación también lo podemos hacer en la casa para ordenar nuestras cosas.</li> </ul> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> ¿Qué problema parecido al de los niños de 05 años que aún no ordenan los materiales del sector de hogar tienes?</p>	Docente Niños Niñas Cubos. Conos. Cajas. Plastilina. Plumón Papel de colores.	
	CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b> Hacen un recuento de las acciones que realizaron para identificar, la seriación Responden preguntas ¿Qué aprendimos? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida ndiaria lo aprendido? ¿en qué ocasiones?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos aprendido a la seriación al ordenar materiales del aula.</p>	Docente Niños	
ACTIVIDADES DE ASESORÍA		<p>Aseo: Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</p> <p>Refrigerio: Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva.</p> <p>Recreo: Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.</p>	SS.HH. Útiles de aseo	

## ACTIVIDAD DIARIA 6

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:** Comparan cantidades utilizando las expresiones “más que”, “menos que”

**FECHA** : 17/08/2023

**I.E.I.** : 129

**LUGAR** : Rio Blanco

**DOCENTE** : VIERA ROMERO, KEYLHITA

**ÁREA** : MATEMATICA.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMP	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<b>5 AÑOS:</b> 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. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.	Utiliza las comparaciones usando las expresiones más que, menos que.	Utiliza las comparaciones usando las expresiones más que, menos que, con material concreto del aula	Cuaderno de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN	EJEMPLOS
Enfoque intercultural	Libertad y responsabilidad	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes	El docente promueve que los niños y las niñas conozcan sobre los alimentos de otras localidades y su localidad.
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES.</b>	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma		

### I. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS O ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	10
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´ antes que concluya el juego <b>Las normas</b>, Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	60
	<ul style="list-style-type: none"> <li>EJECUCIÓN: los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de los sectores	

	TERCER MOMENTO	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>	Papel de reúso Plumones o crayolas Laminas y siluetas.	
ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> se motivará mediante una dinámica donde la docente pone una música y cuando deja de sonar la música le pide a los niños que se agrupen de acuerdo al color del collar que les tocó</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿les gustó el juego que hemos realizado?, ¿cuántos grupos se formaron? , ¿En cuál de los grupos había más niños?, ¿y en cuál de los grupos había menos?,</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Todos los grupos fueron de la misma cantidad de integrantes?, ¿Cómo podemos saber donde hay más y menos?</p> <p><b>PROPOSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy nos vamos a Comparar cantidades utilizando las expresiones “más que”, “menos que”</p>	Niños Niñas Docente Collares de colores de material reciclable	10
	DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> la docente presenta el problema en un papelote: “ Pancho tiene una granja de animales (caballos, vacas, chanchos y gallinas), quiere vender a su amigo Jorge, pero no sabe cual de los animales tiene más ¿Qué debe hacer Pancho para saber cuál de los animales había más y poder vender a su amigo Jorge?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b> pregunta a los estudiantes :¿Cómo podemos ayudar a resolver el problema al señor Pancho? ¿Qué debe hacer Pancho para saber que animales hay más? y ¿Qué animales hay menos?</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b> La docente entrega los animales a los grupos para que los niños comparen a los animales según sus características, preguntamos a los niños: ¿Qué animales separaron?, ¿qué animales hay más? Y ¿Qué animales hay menos?, ¿Cómo saben que hay mas cerditos que vaquitas?, ¿De qué otra forma podemos saber qué animales hay más y que animales menos? -se les entrega por grupos un papelote con dos conjuntos vacíos, donde los niños dibujan los animales: ¿Qué animales hay menos?, ¿Qué animales hay más?, ¿Qué animales debe vender Pancho a su amigo Jorge?, ¿Por qué? -luego los niños socializan sus representaciones</p> <p>- <b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> Plantea preguntas que los orienten a consolidar sus aprendizajes: ¿qué hicimos para comparar cantidades?, ¿Cuál fue el problema?, ¿Cuál fue la respuesta al problema?, ¿fue fácil o difícil saber que animales hay más y que animales hay menos?, ¿será importante lo aprendido hoy?, ¿por qué? ¿para que nos servirá lo aprendido hoy?</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> ¿con qué otras cosas podríamos comparar cantidades en nuestra casa?, si voy al mercado ¿Qué cosas puedo comparar y saber donde hay más y menos?</p>	Niños Niñas Docente Animalitos de plástico Papelotes Lápices	35
	CIERRE	<p>- <b>EVALUACIÓN</b> Hacen un recuento de las acciones que realizaron para comparar las cantidades: “ más que” y “menos que”</p> <p>- Responden preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿En qué ocasiones puedo utilizar la comparación de cantidades?</p>	Docente Niños	10
ACTIVIDADES DE		<p><b>Aseo:</b> Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</p> <p><b>Refrigerio:</b> Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva.</p> <p><b>Recreo:</b> Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.</p>	Útiles de aseo	30

## ACTIVIDAD DIARIA 7

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:** Contando los juguetes resolvemos problemas

**FECHA** : 18/08/2023

**I.E.I.** : 129

**LUGAR** : Rio Blanco

**DOCENTE** : **VIERA ROMERO, KEYLHITA**

**ÁREA** : **MATEMÁTICA.**

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COM P	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTR U DE EVAL
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<b>5 AÑOS:</b> Usa el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Cuenta y compara la cantidad de juguetes y comunica lo realizado	Cuenta hasta 10 objetos, luego lo comunica realizado	Cuaderno de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN	EJEMPLOS
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>Libertad y responsabilidad</li> </ul>	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente promueve que los niños y las niñas conozcan sobre los alimentos de otras localidades y su localidad.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES.</b>	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma		

### II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS O ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
ACTIVIDADES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	10
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACION: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´ antes que concluya el juego <b>Las normas.</b> Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	60
	<ul style="list-style-type: none"> <li>EJECUCIÓN: los niños y niños juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de los sectores	

	<b>TERCER MOMENTO</b>	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>	Papel de reúso Plumones o crayolas Laminas y siluetas.	
<b>ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN: escuchamos al perrito chocolate a cantar los números</b></p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Les gustó la canción? ¿Hasta cuanto contó el perro chocolate? , ¿Hasta cuanto contó el perrito? ¿Ustedes hasta cuanto saben contar?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué actividades podemos realizar para aprender contar?, ¿Todos los números tendrán la misma cantidad?</p> <p><b>PROPOSITO/ORGANIZACIÓN:</b> La maestra comunica el propósito de la actividad "hoy vamos a resolver problemas contando los juguetes"</p>	Niños Niñas Docente Pandereta Caja de sorpresa	10
	<b>DESARROLLO</b>	<p><b>GESTION DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> la docente presenta el problema en un papelote: Luis tiene muchos juguetes en su cuarto (pelotas, carritos, avioncitos) quiere regalar a su amigo Pedro, pero no sabe cuál de los juguetes tiene más ¿Qué debe hacer Luis para saber que juguete tiene más y poder regalar a su amigo Pedro?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b> Los niños y niñas deciden de que forma pueden resolver el problema (contando, agrupando, separando los juguetes, etc.) buscan estrategias para resolver el problema</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b> VIVENCIAL: Los niños y niñas juegan a agruparse, la docente hace sonar la pandereta los niños bailan, caminan, saltan; cuando deja de sonar la pandereta los niños se agrupan libremente y cuentan de cuantos se agruparon y así va repitiendo el juego ¿De cuántos se agruparon?, ¿Cuántos grupos formaron?</p> <p>CONCRETO: se le presenta una caja sorpresa que contiene diversos objetos, los niños y niñas sacan y describen que material tienen, seguidamente por grupos agrupan los objetos según sus características perceptuales, luego cuentan lo agrupado. -¿Qué agruparon y cuantos objetos hay en ese grupo?</p> <p>SIMBÓLICO: Finalmente se entrega un papelote a cada grupo para que los niños cuenten y coloreen la barra según la cantidad de los objetos agrupados.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b> -invitamos a cada grupo a socializar el trabajo realizado ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?</p> <p>- <b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> sentado en semi círculo vuelven a leer el problema y responden la pregunta que la docente plantea ¿Qué tiene que hacer Carlos con sus juguetes para saber donde hay más y poder regalar a su amigo?, ¿Pudimos resolver el problema?, ¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> ¿Qué otras cosas podríamos contar en nuestra casa?, si voy al mercado ¿Qué cosas puedo contar?</p>	Niños Niñas Docente Papelote con el problema	35
	<b>CIERRE</b>	<p>- <b>EVALUACIÓN</b></p> <p>- Responden preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿para que aprendimos? ¿para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿me servirá en la vida diaria lo aprendido? ¿En qué ocasiones puedo utilizar el conteo?</p>	Docente Niños	10
<b>ACTIVIDADES DE</b>		<p><b>Aseo:</b> Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</p> <p><b>Refrigerio:</b> Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva.</p> <p><b>Recreo:</b> Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.</p>	Útiles de aseo	30

## ACTIVIDAD DIARIA 8

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** contamos la cantidad de sonidos que tienen las palabras  
**DATOS INFORMATIVO**

1. I.E.I. : 129
2. Lugar : **Rio Blanco**
3. Docente: :Keylhita Viera Romero
4. Fecha : 21/08/2023
5. Edad : 05 años
6. Área : MATEMATICA

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA, CAPACIDADES	DESEMPEÑOS POR EDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INST. DE EVAL.
“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Cuenta , compara y registra la cantidad de sonidos que tienen algunas palabras	Fichas graficas del conteo de sonidos de las palabras	Cuaderno de campo

### IV. SECUENCIA DIDACTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS DE LAS ACTIVIDADES	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
ACTIVIDADES DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<b>PRIMER MOMENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACION: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´antes que concluya el juego <b>Las normas,</b> Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	
	<b>SEGUNDO MOMENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>EJECUCIÓN: los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de los sectores	
	<b>TERCER MOMENTO</b> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de haber verbalizado sus experiencias representan gráficamente sus experiencias, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden..</p>	Papel de reúso Plumones o crayolas Laminas y siluetas.	



ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</b></p> <p><b>MOTIVACIÓN:</b> Entonamos la canción del elefante</p> <p><b>SABERES PREVIOS.</b> Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué menciona la canción? ¿cuantos elefantes recistio hasta el final la telaraña? ¿Cómo podemos saber cuantos elefantes hay?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Por qué será importante saber contar e identificar cantidades?</p> <p><b>Propósito y organización.</b> La maestra comunica el propósito de la actividad del día, diciendo hoy contaremos la cantidad de sonidos que tienen algunas palabras .</p>	Niños Niñas											
	DESARROLLO	<p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> Presentamos en un papelote el siguiente problema a los niños y lo leemos. Joana tiene muchos familiares en casa y todos tienen su propio nombre y cada uno de ellos menciona que su nombre es el que tiene mas sonidos y mas letras ¿Cómo PODRIMOS AYUDAR A JOANA A DESCUBRIR CUANTOS SONIDOS Y CUANTAS LETRAS TIENEN LOS NOMBRES DE SUS FAMILIARES.?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b> ¿Cómo podemos hacer para ayudar a Joana? ¿como podemos hacer para saber cuantos sonidos tiene cada nombre? ¿como haríamos para saber la cantidad de letras que tienen cada nombre? los niños proponen las estrategias y lo anotamos en la pizarra.</p> <p>- Presentamos los nombres de los familiares escritos en tarjetas y realizamos las propuestas planteadas por los niños y luego la docente va observando y retroalimentando a los niños por grupos.</p> <p>-para lo cual brindamos unos papelotes con los nombres de los familiares de Joana para que cuente y registre las cantidades correspondientes.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <th colspan="2">PAMELA</th> </tr> <tr> <th>N° DE SONIDOS</th> <th>N° DE PALABRAS</th> </tr> <tr> <td>000 3</td> <td>IIIIII 6</td> </tr> <tr> <th colspan="2">PAMELA</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Formación de la palabra con letras móviles</td> </tr> </table> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b> Socializan sus trabajos realizados con la exposición.</p> <p><b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</b> ¿Qué realizamos el día de hoy? ¿Cuál fue su dificultad que tenían? ¿Cómo lo hemos identificado cuantos sonidos y letras tenían los nombres? ¿para que nos servirá lo aprendido? La docente concluye mencionando que es muy importante aprender a contar y comparar cantidades para poder utilizarlo en cuales quiera situaciones de la vida.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> planteamos interrogantes para que los niños puedan plantear otros posibles problemas como ¿de qué otras palabras podríamos contar los sonidos y la cantidad de palabras?</p>	PAMELA		N° DE SONIDOS	N° DE PALABRAS	000 3	IIIIII 6	PAMELA		Formación de la palabra con letras móviles		Fichas Plumones Papelotes  Tarjeta de nombres	
	PAMELA													
N° DE SONIDOS	N° DE PALABRAS													
000 3	IIIIII 6													
PAMELA														
Formación de la palabra con letras móviles														
CIERRE	<p><b>EVALUACION:</b> ¿Qué aprendimos hoy? ¿que palabras han tenido mayor sonido? ¿que nombres tiene mas numero de letras? ¿para que nos servirá lo aprendido? ¿sobre que palabras podríamos contar sus sonidos?</p>	Docente Niños												
ACTIVIDADES DE RUTINA	<p><b>Aseo:</b> Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</p> <p><b>Refrigerio:</b> Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva.</p> <p><b>Recreo:</b> Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos aprendido ser únicos y especiales</p>	Útiles de aseo												

## ACTIVIDAD DIARIA 9

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

: -Clasificando y agrupando las figuras geométricas

**FECHA**

: 22/05/2023

**I.E.I.N°**

: 129

**LUGAR**

: Rio Blanco

**DOCENTE**

: **Keylhita Viera Romero**

**ÀREA**

: MATEMÁTICA

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS			
DE PROBLEMAS RESUELVE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	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.	Compara y agrupa las figuras geométricas con materiales del aula	Dibujos de las agrupaciones y clasificaciones que realizaron	Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES	Enfoque del bien común			VALORES Y ACTITUDES	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades		
3.- desarrollo de los momentos pedagógicos							
MOM.P	SECUENCIA DIDÁCTICA					Recursos	Tiempo
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p><b>PROPOSITO DIDACTICO: SOCIALIZACIÓN</b></p> <p><b>-PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN.</b> La docente invita a los niños a ubicarse en media luna para realizar la asamblea, donde cada niño expresa y elige con quien, y en qué sector que le gustaría jugar, al mismo tiempo se hace conocer los acuerdos y el tiempo que tienen para desarrollar el juego.</p> <p><b>-DESARROLLO DEL JUEGO:</b> Los niños y niñas desarrollan su juego libremente según su imaginación de manera autónoma de acuerdo a lo que han acordado durante 35 minutos y la maestra observa y registra lo que realizan.</p> <p><b>-SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN, ORDEN:</b> En asamblea socializan todo lo que jugaron respondiendo las interrogantes ¿Qué jugaron? ¿con quienes jugaron? ¿Qué materiales usaron? ¿cómo se sintieron? ¿Qué paso en el transcurso del juego?</p> <p>-los niños representan lo que jugaron a través de los diversos lenguajes artísticos.</p> <p>-Retornamos al dialogo y para realizar la metacognición a través de las siguientes preguntas ¿a que jugaron? ¿que han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿solucionaron alguna dificultad? ¿cómo?</p> <p>-A través de una canción guardan los materiales en sus lugares correspondientes.</p>					material educativo de los sectores tiza Papel de colores. Siluetas Caja	60

ACTIVIDADES DE RUTINA	<p>PROPÓSITO DIDÁCTICO: PRÁCTICA DE VALORES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Realizamos actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas valor del mes, responsabilidades.</li> <li>✚ Hacen uso de los servicios higiénicos</li> </ul>	Carteles del aula y canciones.	30	
DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> se motivará mediante una dinámica “la canasta revuelta”</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿les gustó la dinamina?, ¿Qué frutas habían? , ¿Cómo nos hemos agrupado?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué problemas o dificultades encontraste durante el juego? ¿Cómo lo has resuelto?, ¿Qué has aprendido de ti mismo?</p> <p><b>PROPOSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy vamos a agrupar los útiles de aseo</p>	docente niños /siluetas	45
	DESARROLLO	<p><b>-GESTIÓN DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> se les cuenta muestra un material de aula que contiene las figuras geométricas y se les formula algunas interrogantes: ¿todas las figuras serán iguales?, ¿Cómo puedo diferenciarlos?, ¿se podrá agruparlos?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b> ¿cómo puedo agruparlos?, ¿Conocen las figuras geométricas?</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b> se les entrega diversos materiales mezclados como figuras geométricas y otras que no son, donde se les pide a los niños y niñas que vayan identificando cuáles son las figuras geométricas y cuales no</p> <p>- Luego se les pide que agrupen las figuras geométricas de acuerdo a la figura que les tocó a cada niño y niñas</p> <p>-los niños y niñas dibujan los productos agrupados</p> <p><b>REFLEXION Y FORMALIZACIÓN :</b> ¿Qué problema tuvimos al inicio? ¿Cómo lo solucionamos? ¿Qué figuras geométricas hemos conocido?</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> ¿En que lugares o cosa podemos encontrar las figuras geométricas? ¿ Qué figura geométrica te parece más bonita? ¿Por qué?, en tu casa ¿Habrà figuras geométricas?, ¿Puedes agruparlos?, ¿Qué otras formas conoces para agrupara las figuras geométricas?</p>	Materiales del aula	
	CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b> ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos?, ¿Qué figuras geométricas has agrupado?, ¿cuántas figuras geométricas has agrupado?, ¿Existirá mas figuras geométricas?</p>		
RUTINAS	<p><b>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRÁCTICA DE HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de los servicios higiénicos</li> <li>• Lavado de manos.</li> <li>• Recreo.</li> </ul>	servicios higiénicos agua jabón toalla	15  15	

## ACTIVIDAD DIARIA 10

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

: comparando longitudes (largo y corto)

**FECHA**

: 23/08/2023

**I.E.I.N°**

: 129

**LUGAR**

: Rio Blanco

**DOCENTE**

: Keylhita Viera Romero

**ÁREA**

: MATEMÁTICA

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
		5 AÑOS			
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	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.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	Usa expresiones como: “es mas largo, es más corto” al compara objetos	Dibujo de objetos largos y cortos	Cuadro de campo
ENFOQUE TRANSVERSALES	Enfoque del bien común	VALORES Y ACTITUDES	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades		
3.- desarrollo de los momentos pedagógicos					
MOM.P	SECUENCIA DIDACTICA			Recursos	Tiempo
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<b>PROPÓSITO DIDÁCTICO: SOCIALIZACIÓN</b> <b>-PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN.</b> La docente invita a los niños a ubicarse en media luna para realizar la asamblea, donde cada niño expresa y elige con quien, y en qué sector que le gustaría jugar, al mismo tiempo se hace conocer los acuerdos y el tiempo que tienen para desarrollar el juego. <b>-DESARROLLO DEL JUEGO:</b> Los niños y niñas desarrollan su juego libremente según su imaginación de manera autónoma de acuerdo a lo que han acordado durante 35 minutos y la maestra observa y registra lo que realizan. <b>-SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, METACOGNICIÓN, ORDEN:</b> En asamblea socializan todo lo que jugaron respondiendo las interrogantes ¿Qué jugaron? ¿con quienes jugaron ¿¿Qué materiales usaron? ¿cómo se sintieron? ¿Qué paso en el transcurso del juego? -los niños representan lo que jugaron a través de los diversos lenguajes artísticos. -Retornamos al dialogo y para realizar la metacognición a través de las siguientes preguntas ¿a que jugaron? ¿que han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido? ¿aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿solucionaron alguna dificultad? ¿cómo? -A través de una canción guardan los materiales en sus lugares correspondientes.			material educativo de los sectores tiza Papel de colores. Siluetas Caja	60
ACTIVIDADES DE RUTINA	<b>PROPÓSITO DIDÁCTICO: PRACTICA DE VALORES</b> Realizamos actividades permanentes de ingreso: formación, saludo, oración, calendario del tiempo, asistencia, lectura de normas de convivencia, palabras mágicas valor del mes, responsabilidades. Hacen uso de los servicios higiénicos			Carteles del aula y canciones.	30

DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDACTICA	INICIO	<p><b>MOTIVACION:</b> se menciona a los niños que pepito nos vino a visitar pero no sabemos dónde está, luego juntamente con los niños llamamos a pepito (títere), pepito se presenta y les dice a los niños que ha traído una sorpresa y al ritmo de la canción ¿Qué será? Descubriremos la sorpresa (2 Gusanitos de papel)</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué hemos descubierto?, ¿cuántos gusanitos son? , ¿De qué colores son?, ¿Cuál de los gusanitos es el más largo?, ¿Cuál es el más corto?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Cómo puedo saber cuál de los gusanitos es el más largo y cuál es el más corto?, ¿Qué debo hacer?</p> <p><b>PROPOSITO/ORGANIZACIÓN:</b> se menciona a los niños que el día de hoy vamos a identificar las nociones de medida largo y corto en algunos objetos.</p>	docente niños /siluetas	45
	DESARROLLO	<p><b>-GESTIÓN DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA:</b> la maestra cuenta el problema: en el camino mientras venía al jardín los 2 gusanitos que traía uno largo y otro corto se me desarmaron, ahora ¿Qué podemos hacer para saber cual es el gusanito largo y cual es el gusanito corto?</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b> escuchamos la opinión de los niños para luego ponerlos en práctica.</p> <p><b>VIVENCIAL:</b> se les invita a los niños a formar 2 gusanitos uno de niñas y otro de niños y se irá formulando las siguientes preguntas: ¿Cuál es el gusanito más largo?, ¿Cuál es el gusanito más corto?, ¿Por qué?</p> <p>-colocamos 2 cintas en el piso uno largo y el otro corto, luego pedimos que se coloquen al extremo de cada cinta aun niño y a una niña, después preguntamos: si caminan sobre la cinta ambos niños ¿Quién llegará primero al otro lado? (escuchamos las opiniones de los niños), luego comprobarán sus respuestas al caminar por la cinta.</p> <p>-CONCRETO: los niños descubrirán una caja sorpresa e irán sacando un objeto cada uno (medias, chalin, corbatas, pasadores, polos y pantalones) para después agruparse lo que tienen el objeto parecido y hagan comparaciones de cuál es el mas largo y cual es el mas corto; finalmente colocarán los objetos largos en la cesta de color amarillo y los objetos cortos en la cesta de color rojo.</p> <p>-GRAFICA: se pedirá a los niños que formen 4 grupos, luego se entregará a cada grupo una cartulina negra y una tiza para que representen un objeto largo y otro objeto corto.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:</b> - los niños y niñas socializan sus representaciones realizadas en las cartulinas negras.</p> <p><b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN :</b> cuando armaron el gusanito en la pizarra ¿Tenían las mismas medidas?, ¿Cuál fue el más largo?, ¿cuál fue el más corto?, ¿Fue difícil identificar los objetos largos y cortos?, ¿Tuvieron alguna dificultad?</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</b> se irá mostrando algunos materiales del salón (regla, lápiz, crayola, etc) luego se les pregunta: ¿cuál es el más largo?, ¿Cuál es el más corto?, en casa ¿tienes objetos largos y cortos?</p>	Materiales del aula	
	CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b> ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué actividad les gustó más?, ¿Cómo se sintieron?</p>		
RUTINAS	<p><b>ACTIVIDADES DE RUTINA: PRÁCTICA DE HÁBITOS DE HIGIENE PERSONAL.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de los servicios higiénicos</li> <li>• Lavado de manos.</li> <li>• Recreo.</li> </ul>	servicios higiénicos agua jabón toalla	15 15	

## ACTIVIDAD DIARIA 11

SITUACION DE APRENDIZAJE

FECHA

I.E.I.N°

LUGAR

DOCENTE

ÁREA

APRENDIZAJES ESPERADOS:

Estimamos dimensiones: Grueso y delgado

: 24/08/2023

: 129

: Rio Blanco

: Keylhita Viera Romero


: MATEMATICA.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRIT. DE EVAL.	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVAL
		5 AÑOS			
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<b>5 AÑOS.</b> 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.	Compara objetos de acuerdo a sus características perceptuales, determinando su grosor	Comunica los resultados de las comparaciones que realiza, según el grosor de los objetos.	Cuaderno de campo

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
BÚSQUEDA E LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	. Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
COMPETENCIAS TRANSVERSALES. (5 años)	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma	

### V. SECUENCIA DIDACTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTO O ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
ACTIVIDADES DE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<b>PRIMER MOMENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACION: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´antes que concluya el juego <b>Las normas.</b> Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	
	<b>SEGUNDO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>EJECUCIÓN: los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de los sectores	
	<b>TERCER MOMENTO</b> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>		

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INICIO</p>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Presentamos a los niños y niñas la historia de TITÍN y TOTÓN</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo se llamaban los amigos del cuento? ¿Cómo eran estos amigos? ¿A quién les pertenecía el lápiz delgado? ¿A quién le pertenece el pincel grueso? ¿Qué camino siguió Titín? ¿Qué camino seguía Totón?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> La docente presenta a los niños y niñas la silueta de una torta:</p> <p>-Pregunta a los niños y niñas: ¿Qué observas en la pizarra? ¿Qué le falta a la torta? ¿Por qué?</p> <p>Presentamos a los niños y niñas dos velas: Una vela gruesa y una vela delgada. Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cuántas velas tenemos? ¿Cómo son las velas? ¿Son iguales? ¿Qué vela le podemos poner a la torta? ¿Qué diferencia existe entre las dos velas?</p> <p><b>PROPÓSITO/ORGANIZACIÓN:</b> Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy comunicarán los resultados de las comparaciones que realiza, según el grosor de los objetos.</p>	<p>cuento</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p><b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA:</b> Presentamos a los niños y niñas diferentes materiales del aula (lápices, plumones, pinceles, libros, crayolas, sogas, lana, etc.). Pedimos que los comparen e identifiquen los gruesos y los delgados.</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b></p> <p>- Motivamos a los niños y niñas a trazar con tizas de colores líneas gruesas y delgadas en cartulina negra y luego mencionan, por ejemplo: «La línea roja es más gruesa que la línea verde», «La línea verde es más delgada que la línea roja».</p> <p><b>REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO):</b></p> <p><b>CUERPO:</b> Entonan juntos la siguiente canción:</p> <p>- <i>Grueso es Jaimito y Delgado es Antonio</i>  <i>Tarara tararara Tararara, tararara, tararara</i></p> <p>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿cuántas niños y niñas gruesas hay en el aula? ¿cuántas niños y niñas delgadas hay en el aula?</p> <p><b>MATERIAL CONCRETO:</b> Invitamos a los niños y niñas a explorar diferentes ambientes de la Institución Educativa, buscando objetos iguales, pero de distinto grosor (lápices, ceras, piezas...)</p>  <p>- Luego cuentan cuantos objetos gruesos y cuantos objetos delgados encontraron. Registran la cantidad con palotes y con números.</p> <p><b>GRÁFICO:</b> Entregamos a cada niño o niña la imagen de un objeto grueso o delgado en una tarjeta. Luego pedimos que encuentren en el aula otro de grosor semejante o uno más delgado o grueso, según la indicación de la docente.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN:</b> Presentamos a los niños y niñas la siguiente adivinanza:  <i>Soy largo y delgado Con buena figura</i>  <i>Mi pelo alocado Lo mejor en pintura ¿Qué es?</i></p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:          ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué pasos siguieron?, ¿cómo han elegido los objetos gruesos y delgados? ¿Qué criterios has utilizado para diferenciar los objetos según su grosor?, ¿Cómo podemos saber por qué es grueso y delgado?</p> <p><b>TRANSFERENCIA:</b> Con anterioridad, solicitamos a los niños y niñas que traigan de casa botellas de distintos grosores.</p>	<p>Docente Niños Niñas Plumones Pinceles. Crayolas. Sogas. Lana. Plastilina Canciones Tizas de colores Lápices.</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE</p>	<p><b>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos relacionado objetos en función de características perceptuales: Grueso y Delgado</p>	<p>Docente Niños</p>	

<b>ACTIVIDADES DE ASEO</b>	Aseo: Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía. Refrigerio: Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva. Recreo: Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.	SS.HH. Útiles de aseo
----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------

### ACTIVIDAD DIARIA 12

**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE :** **BUSCANDO UNA PAREJA, ESTABLECEMOS**

**CORRESPONDENCIA**

**FECHA :** 25/08/2023

**I.E.I.N° :** 129

**LUGAR :** Rio Blanco

**DOCENTE :** Keylhita Viera

**ÁREA :** Romero :

**APRENDIZAJES ESPERADOS:** **MATEMÁTICA.**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRIT. DE EVAL.	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVAL
		5 AÑOS			
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	5 AÑOS. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Relaciona objetos y establece correspondencia de uno a uno en dos colecciones con material concreto y gráfico.	Constuye y establece la relación término a término en dos colecciones. Se divierte jugando al juego de las sillas, estableciendo correspondencia.	Cuaderno de campo
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
BÚSQUEDA E LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	. Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES. (5 años)</b>	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC -Gestiona sus aprendizajes de manera autónoma	

### VI. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS MOMENTOS O ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

MOMENTOS O ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MEDIOS	TIEMPO
<b>ACTIVIDADES DE ASEO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Actividades de ingreso: Saludo Revisión de los carteles, noticia del día o lectura diaria, evaluación de las normas, responsabilidades</li> <li>Aseo: Los niños se asean para fomentar los hábitos de higiene: Se lavan las manos, el rol de la docente es acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</li> </ul>	Carteles Plumones	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<b>PRIMER MOMENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>PLANIFICACIÓN: En asamblea los niños y niñas escogen el sector en el que van a jugar, con quien van a jugar. <b>Elección de los sectores</b> ¿A que le gustaría jugar hoy? ¿En qué sector les gustaría jugar? ¿Con que materiales? ¿Con quién desearía compartir su juego? <b>Tiempo y espacio.</b> Avisarle 10´ antes que concluya el juego <b>Las normas.</b> Recordarles las normas para el juego.</li> <li>ORGANIZACIÓN: Establecen su proyecto de juego, distribuyéndose roles, etc.</li> </ul>	Diálogo	
	<b>SEGUNDO MOMENTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>EJECUCIÓN: los niños y niñas juegan libre y con autonomía de acuerdo a su proyecto de juego, la maestra observa, registra las incidencias del juego, interviene cuando los niños le permiten o sea pertinente para potenciar su creatividad e imaginación. Se comunicará 10 minutos antes del término del juego</li> </ul>	Diversos materiales de los sectores	



ACTIVIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	TERCER MOMENTO	<p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> Se propicia en asamblea a que los niños y niñas socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con qué jugaron y con quiénes, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> Invítalos a representar a que jugaron, pueden hacer individualmente o en grupo, a través de los diversos lenguajes artísticos, dibujo, pintura, modelado, luego de verbalizar sus experiencias representan gráficamente, opcionalmente puede ser una vez por semana.</p> <p><b>METACOGNICIÓN:</b> ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p><b>ORDEN:</b> Devuelven los materiales a su lugar en completo orden.</p>		
	INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> La docente invita a los niños y niñas a ver el siguientes imagenes de un perrito con su huesito y niños con su lapiz en el papelote de correspondencia</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Pregunta a los niños y niñas: ¿Qué observan en el papelote? ¿Qué significa hacer correspondencia? ¿Cuántos huesos le correspondió a cada perrito? ¿Cuántos lápices le correspondió a cada niño? ¿Por qué?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Solicitamos a los niños y niñas que verbalicen de qué manera, pueden realizar correspondencia en actividades de la vida cotidiana.</p> <p><b>PROPÓSITO/ORGANIZACIÓN:</b> Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy aplicarán el atributo de correspondencia en diferentes situaciones en material concreto y gráfico.</p>	Docente niños y niñas Papelote.	
	DESARROLLO	<p><b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA:</b></p> <p>.Invitamos a los niños y niñas a observar el color de las prendas de vestir que cada uno tiene puesto y les pedimos que se agrupen de acuerdo al color de polo, color de pantalón, etc. Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trata el problema?, ¿Por qué se agruparon estos niños?, ¿Cómo pueden agruparse, teniendo en cuenta el criterio de color?</p> <p>Los estudiantes responden a preguntas y repreguntas sobre el problema planteado, dando evidencias de su familiarización. Permitimos que se agrupen, según el criterio de color.</p> <p><b>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</b></p> <p>Realizamos preguntas y repreguntas como, por ejemplo: ¿Qué podemos hacer, para aprender a agrupar teniendo en cuenta el criterio de color?; ¿Cómo podemos agrupar objetos, según su color? ¿Por qué?; ¿han pensado que otros objetos podemos agrupar según su color?; ¿qué materiales nos ayudará a resolverlo?;¿Cuál será la mejor forma de resolver el problema? Etc.</p> <p>Se propone a los niños y niñas, realizar algunas actividades, para aprender a agrupar teniendo en cuenta el criterio de color.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO):</b></p> <p><b>CUERPO:</b> Invitamos a los niños y niñas a formar dos grupos, les decimos que tendrán que simular que son ciegos y ser dirigidos por un niño o niña que será su lazarillo ya que los guiará de la mano hasta entrar a su casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas que se coloquen a unos 4 metros del ula ula (que representan las casas). A cada niño o niña le corresponde un lazarillo, el cual hasta su casa.</li> </ul> <p><b>MATERIAL CONCRETO:</b> Proporcionamos a los niños y niñas un zapato, una media, un guante, un sombrero, un mandil, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacemos notar a los niños y niñas que a cada pie le corresponde una media, luego un zapato, a cada mano le corresponde un guante, a cada niño un mandil, a cada cabeza un sombrero, etc.</li> </ul> <p><b>GRÁFICO:</b> Entregamos a cada niño y niña una figura. Las figuras se corresponderán una a una. Por ejemplo, maceta y flor, conejo y zanahoria, perro y hueso, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivamos a los niños y niñas a bailar al escuchar la música mientras buscan a su pareja.</li> <li>- Al parar la música pedimos que expliquen por qué se juntaron las parejas.</li> </ul> <p><b>FORMALIZACIÓN.</b> Jugamos con los niños y niñas al baile de las sillas. Ubicamos una fila de sillas con una menos que la cantidad de niños, para que corran alrededor de ellas mientras suene la música. Cuando esta se detenga, se sientan. El niño o niña que se queda sin niña, sale del juego. Continuamos hasta que quede un ganador.</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Preguntamos: ¿Cómo resolvimos el problema?,¿Qué pasos siguieron?, ¿cómo han realizado la correspondencia entre los niños y las sillas? ¿Qué criterios has utilizado para establecer correspondencia?, ¿Cómo podemos establecer correspondencia en la hora de la comida?</li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA:</b> Aprovechamos situaciones y actividades en el salón de clases para que los niños y niñas establezcan correspondencia. Por ejemplo: Repartir un caramelo a cada amigo, reconocer cuantas fichas de trabajo faltan para los niños de cada mesa, etc</p>	Docente Niños  Niñas Prendas de vestir Objetos diversos  Piedritas, Sillas  grabadora  sillas  música	

	<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>EVALUACIÓN REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p><b>Autoevaluación:</b> ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?</p> <p><b>Retroalimentación:</b> Decimos a los niños que hoy hemos aprendido a establecer correspondencia en situaciones cotidianas.</p>	Docente Niños	
<b>ACTIVIDADES DE</b>		<p>Aseo: Los niños Se lavan las manos, la docente sale acompañarlos en la práctica de hábitos de higiene promoviendo la autonomía.</p> <p>Refrigerio: Consumen sus alimentos de una alimentación sana y nutritiva.</p> <p>Recreo: Juegan en el patio o en el área recreativa a partir de su organización libre y autónoma, la docente observa e interviene si hay algún peligro y si surgirán conflictos.</p>	SS.HH. Útiles de aseo	

## Anexo 7: Autorización de la institución



### RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°20

Rio Blanco, 07 de agosto del 2023

Visto, el Expediente N°01 en dos folios útiles y;

#### **CONSIDERANDO:**

Que, el Magister Ricardo Benites Aliaga, Jefe de la Escuela de Posgrado-Trujillo "Universidad Cesar Vallejo", solicita autorización para la estudiante **Keylhita Viera Romero**, de Maestría en educación con mención en Administración de la Educación; para aplicar instrumentos para el desarrollo de tesis, denominada: "**Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023**"

Que, siendo atendible su petición, por estar contemplada en normas legales y vigentes y con las facultades y atribuciones que la ley me confiere:

#### **SE RESUELVE**

**ART. 1°: APROBAR:** el permiso correspondiente al magister **Ricardo Benites Aliaga**, jefe de la escuela de posgrado-Trujillo Universidad Cesar Vallejo, solicita autorización para el estudiante **Keylhita Viera Romero de Maestría en Educación con mención en Administración de la Educación** para que realice la actividad programada de acuerdo a su petición.

**ART. 2°: COMUNICAR:** a toda la comunidad educativa este hecho administrativo para lograr un eficiente trabajo en beneficio de los niños y niñas de la Institución Educativa.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y CÚMPLESE.**



## **Anexo 8: Consentimiento informado**

### **Consentimiento Informado**

**Título de la investigación:** “Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023”

**Investigadora:** Viera Romero, Keylhita

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada Juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023”, cuyo objetivo Demostrar que el uso de juegos didácticos mejorara el aprendizaje de matemáticas en los niños de una institución educativa inicial de Huánuco, 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de la carrera profesional Maestría en Educación con mención en Administración de la Educación o programa Maestría, de la Universidad César Vallejo del campus sede Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa N° 129 Rio Blanco.

En la institución educativa se observan que los infantes presentan un bajo nivel de conocimientos, particularmente en el área de matemáticas; esto a consecuencia muchas veces por la falta de motivación de los niños por el estudio de las matemáticas. De no solucionar este problema se tendría como consecuencia un inadecuado desarrollo intelectual de la persona, ya que en este periodo los infantes desarrollan el 85 % de su cerebro.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación(enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una evaluación mediante una guía de observación donde se recogerá el nivel de desempeño respecto al área de matemáticas.
2. Posteriormente se desarrollarán 12 sesiones de aprendizaje mediante juegos didácticos para motivar el aprendizaje de matemáticas en los niños.

3. Finalmente se realizará una evaluación mediante una guía de observación donde se recogerá el nivel de desempeño respecto al área de matemáticas.

**Participación voluntaria:**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo:**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios:**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad:**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Viera Romero, Keylhita Cel:948395364 y Docente asesor Urquiza Zavaleta Roxana Elisa email: rurquizaza@ucv.edu.pe



**Keylhita Viera Romero**

**DNI N° 41050068**

## Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

#### NÓMINA DE LOS NIÑOS (AS) Y PADRES DE FAMILIA DE LA I.E.N° 129 RIO BLANCO

N°	NIÑOS Y NIÑAS APELLIDOS Y NOMBRES	PADRES DE FAMILIA APELLIDOS Y NOMBRES	FIRMA
01	BURILLO FLORES, Esther Abigail	FLORES ROMAN, Hilda Yaquelin	
02	CHILON REQUEJO Hayler Alexis	REQUEJO CARRAZCO, Janet	
03	FERNANDEZ ATERO, Jherith Siomara	FERNANDEZ CORTEZ, Older	
04	CAMPOS TOCAS Guduar Smith	TOCAS PINEDO, Vitsaida	
05	FELIX ASPAJO, Thiago	ASPAJO TAPULLIMA, Yesenia Paola	
06	FERNANDEZ JOAQUIN Alan Helios	JOAQUIN ATERO, Yene Mariela	
07	HERRERA CAMPOS Oved Nehemias	CAMPOS VEGA, Maruja	
08	HERRERA PONCIANO, Katherine Sadit	PONCIANO CASTILLO Sarita.	
09	SANTAMARIA ESPINOZA, Mariel Alizee	ESPINOZA SALINAS, Hermelinda	
10	BABILONIA RAMOS, Nayeli Smith	RAMOS FELIX, Milena Pamela	
11	FLORES VALDIVIESO, Junior Enrique	FLORES JULCA, Enrique Fernando	
12	MASLUCAN ESTRADA, Emerzon James	MASLUCAN MEDINA Eladio Luciano	
13	PARDO BRAVO, Grisel Zahira	BRAVO GUADIA, Pilar Maximina.	
14	PINEDO PONCIANO, Iroshi Azath	PINEDO VILLANUEVA, Jhony Felicano	
15	TENORIO FLORES, Jhocelin Samanta	FLORES JULCA, Faustina Teodosia	

**Anexo 9: Base de datos**

**NIVEL DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICA EN EL PRE TEST**

Estudiante	D1: Resuelve problemas de cantidad						D2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2
3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
6	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2
7	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2
9	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
10	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3
11	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1
12	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2
13	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1
14	2	2	2	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2
15	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

**NIVEL DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICA EN EL POST TEST**

Estudiante	D1: Resuelve problemas de cantidad						D2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3
5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3
6	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
7	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3
8	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2
9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
10	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2
11	3	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	2
12	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2
13	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2
14	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3