



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS "A" DE LA I.E.I. "SAGRADO CORAZÓN
DE JESÚS", YACILA, PAITA, PIURA, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

**TEMOCHE QUEREVALU, MARIA DEL ROSARIO
ORCID:0000-0002-4966-7629**

ASESOR

**FLORES ARELLANO, MERLY LILIANA
ORCID:0000-0002-3627-3188**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0149-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **21:30** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS "A" DE LA I.E.I. "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS", YACILA, PAITA, PIURA, 2024**

Presentada Por :
(0807191091) **TEMOCHE QUEREVALU MARIA DEL ROSARIO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS "A" DE LA I.E.I. "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS", YACILA, PAITA, PIURA, 2024 Del (de la) estudiante TEMOCHE QUEREVALU MARIA DEL ROSARIO, asesorado por FLORES ARELLANO MERLY LILIANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 09 de Setiembre del 2024




Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres J.R.T.P y J.Q.Q, por acompañarme en este camino y por ser el pilar fundamental para que se cumpla esta meta tan anhelada. Gracias, padre por guiarme desde el cielo e iluminar mis pensamientos con cada decisión, y a ti madre gracias por ser mi compañera en mi desvelos y motivación para no decaer cuando todo se veía perdido.

A mi personita especial J.M.M.V, que estuvo presente en todo este recorrido, dándome ánimos y ayudándome cuando lo necesitaba.

Les dedico mi trabajo de todo corazón por la paciencia, cariño y amor que me tienen y por compartir mi felicidad con cada logro.

Agradecimiento

A Dios por la vida y la salud que me ha regalado para llegar hasta este momento cumpliendo lo que me propuse.

A la señora directora de la institución Sagrado Corazón de Jesús, por brindarme las facilidades de realizar este proyecto, a mi asesor por la paciencia para enseñarme y a todas las personas que han contribuido para la realización de esta investigación.

A las docentes que me acompañaron en la elaboración de este trabajo y como no a mi alma mater ULADECH por ser parte de la formación que tengo.

Índice General

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Descripción del problema.....	1
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedente Internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	5
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales	6
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Juego simbólico.....	8
2.2.1.1. Definición	8
2.2.1.2. El juego simbólico y su influencia en el aprendizaje.....	8
2.2.1.3. Teoría del juego simbólico	9
2.2.1.4. Clasificación de los juegos simbólicos según Piaget	9
2.2.1.5. Teoría del aprendizaje significativo	10
2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática.....	10
2.2.2.1. Aprendizaje	10
2.2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática	11
2.2.2.3. Resuelve problemas de cantidad.	11
2.2.2.4. Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	11
2.2.2.5. Capacidades del Área de Matemática:	12
2.2.2.6. Recursos didácticos para el proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	12
2.2.3. Relación entre juego simbólico y el aprendizaje en el área de matemática.....	13
2.3. Hipótesis.....	13
III. METODOLOGIA	14
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Población y muestra.....	15
3.2.1. Técnica de muestreo	16
3.3. Variables. Definición y operacionalización	16
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información	19
3.5. Método de análisis de datos.....	20
3.6. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS.....	22

4.1. Resultados	22
4.1.1. Análisis Descriptivo.....	23
4.2.1. Análisis inferencial	27
V. DISCUSIÓN.....	30
4.3. Limitaciones del estudio.....	33
VI. CONCLUSIONES.....	34
VII. RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
ANEXOS	40
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	40
Anexo 02 Instrumento de recolección de información	41
Anexo 3: validez del instrumento.....	46
Anexo 04: confiabilidad del instrumento	50
Anexo 5. Consentimiento informado	51
Anexo 6: Protocolo de asentimiento informado.....	53
Anexo 7: Carta de presentación	54
Anexo 8: Carta de aceptación	55
Anexo 9: Evidencia de ejecución	56
Anexo 9: Base de datos.....	57
Anexo 10. Sesiones de aprendizaje.....	58

Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de población de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa inicial “Sagrado corazón de Jesús” – Yacila, Paita, Piura, 2024	15
Tabla 2. Distribución de población muestral de los niños de 5 años “A” del nivel inicial de la Institución Educativa inicial “Sagrado corazón de Jesús” – Yacila, Paita, Piura, 2024	16
Tabla 3. Matriz de operacionalización	18
Tabla 4. Criterio de evaluación	20
Tabla 5. Técnicas e instrumentos pre test y post test	20
Tabla 6. Descriptivos del pre y post test	22
Tabla 7. Prueba de normalidad	24
Tabla 8. Prueba de Wilcoxon rangos con signos	24
Tabla 9. Estadístico de prueba	24
Tabla 10. Nivel de aprendizaje del área de matemática de acuerdo con el pre test	25
Tabla 11. Nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la aplicación de las sesiones	27
Tabla 12. Nivel de logro de aprendizaje de matemática de acuerdo con el post test	29

Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Nivel de aprendizaje del área de matemática de acuerdo con el post- test	26
<i>Figura 2.</i> Aplicación de sesiones de aprendizaje 2024.....	28
<i>Figura 3.</i> Nota: Aplicación de post test, cuestionario de prueba 24 de mayo de 2024.....	29

Resumen

La presente investigación nace de una problemática en cuanto nivel de aprendizaje en el área de matemática, siendo esta una problemática preocupante para la comunidad educativa; ante ello se propuso como objetivo general: Determinar de qué manera el juego simbólico mejora el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024. la población estuvo conformada por 75 niños en el nivel inicial y la muestra consto de 15 niños de 5 años de la sesión “A”. La metodología aplicada en el estudio corresponde a un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental, utilizando como técnica la entrevista y como instrumento el cuestionario de prueba. El instrumento fue validado por juicio de expertos, con una confiabilidad de 0.824 en Alfa de Cronbach. Los resultados de la investigación fueron analizados en Excel y SPSS y se utilizó la prueba de Wilcoxon para constatar la hipótesis. Como resultados se obtuvo que en el pre test el 80% estaba en nivel inicio, el 13% proceso, el 0% en logro esperado y logro destacado, en el post test se evidencia que el 0% en nivel inicio, el 13% en logro, 33% en logro esperado y el 53% en logro destacado. Al constatar la hipótesis se obtuvo que el valor de $p < 0,005$, rechazando así la hipótesis nula y aceptando la alterna. Concluyendo que el juego simbólico si ayuda en el aprendizaje del área de matemática.

Palabras clave: Aprendizaje, diagnosticar, evaluar, matemática

Abstract

The present research arises from a problem regarding the level of learning in the area of mathematics, this being a worrying problem for the educational community; Given this, the general objective was proposed: Determine how symbolic play improves learning in the area of mathematics, in 5-year-old children “A” of the I.E.I. “Sacred Heart of Jesus”, Yacila, Paita, Piura 2024. The population was made up of 75 children in the initial level and the sample consisted of 15 5-year-old children from session “A”. The methodology applied in the study corresponds to a quantitative approach, explanatory level and pre-experimental design, using the interview as a technique and the test questionnaire as an instrument. The instrument was validated by expert judgment, with a reliability of 0.824 in Cronbach's Alpha. The research results were analyzed in Excel and SPSS and the Wilcoxon test was used to verify the hypothesis. The results showed that in the pre-test 80% were at the beginning level, 13% were at the process level, 0% were at the expected achievement and outstanding achievement, in the post-test it was evident that 0% were at the beginning level, 13% were at the beginning level. achievement, 33% in expected achievement and 53% in outstanding achievement. When verifying the hypothesis, the value of $p < 0.005$ was obtained, thus rejecting the null hypothesis and accepting the alternative one. Concluding that symbolic play does help in learning the area of mathematics.

Keywords: Learning, diagnose, evaluate, mathematics

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción del problema

En el contexto de la educación mundial, según UNESCO (2023) el 50% de estudiantes en Sudáfrica presentan dificultades en el área de matemática. Tomando en cuenta también que están deficiencias existen en un país que cuenta con universidades de prestigio a nivel mundial, a lo que se explica la insolvencia de profesores competentes. Por lo tanto, los expertos han mencionado que se debe fortificar la enseñanza en dicha materia desde los primeros años del nivel escolar.

Además de ello en Latinoamérica, se presenta limitaciones en el aprendizaje de habilidades en el área de matemática teniendo como factores la aplicación de estrategias sin contextualizar a la necesidad de los estudiantes, generando resultados que no alcanzan los estándares en el sistema educativo, como lo presenta Pinochet (2020) en su investigación realizada manifiesta que “Chile se encuentra dentro de los países con peores resultados en la evaluación PISA, donde su resultado mayor fue 417 puntos que lo ubicó en el lugar 54 de los 72 países que rindieron esta evaluación”.

La realidad peruana no es ajena al bajo rendimiento académico en el área de matemática, pues según los resultados emitidos por Ministerio de educación (2022) sobre la prueba PISA en el área de matemática se evidencia que en la prueba del año 2015 a la prueba ejecutada el año 2018 se aumentó 13 puntos, pero así se consideraba un promedio bajo dentro de los países latinoamericanos.

Dentro de los 72 países que rinden la prueba PISA, y tomando en cuenta los resultados emitidos en el año 2022 donde se comparan los puntajes de los años 2018 y 2022, se evidencia una caída de 9 puntos en los resultados obtenidos (Ministerio de Educación, 2022). Puntajes que ameritan a considerar la gran problemática que muestra nuestro país en cuanto al área de matemática.

La institución educativa inicial “Sagrado Corazón de Jesús” ubicada en Yacila, Paita, Piura presenta problemas en cuanto al nivel de aprendizaje en el área de matemática, pues desde el regreso a la presencialidad por el COVID 19, los niños de 5 años “A” del nivel inicial de la

institución ya mencionada, tienen dificultades para resolver problemas de cantidad, resolver problemas de forma, movimiento y localización, desconocen y tienen dificultad para el reconocimiento de los colores y lateralidad; problemática que debe tomarse muy en cuenta debido a que son niños próximos a cursar primaria.

Con la problemática mostrada y haciendo un pequeño análisis de ello se puede decir que es importante el aprendizaje de los estudiantes desde los primeros ciclos de EBR, ya que el currículo propone lo que el niño debe seguir en su aprendizaje, formándolo así para sea capaz de que desarrolle su nivel matemático y a medida de su crecimiento lo valla aplicando de manera diariamente resolviendo problemas cotidianos. La presente investigación propuso mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años “A”, planteando juegos que ayuden a los niños para relacionar situaciones matemáticas como: representar una tienda y los niños razonen y piensen para agregar números en los previos y vueltos; también jugando a la gallinita ciega los niños dirigirán al participante para donde se dirigirá, beneficiando así su ubicación en el espacio y lateralidad; con juegos como estos se aspira a lograr mejorar el aprendizaje de matemática de manera divertida y contribuir con la educación de los infantes que es muy importante desde las primeras etapas del ciclo escolar.

Por lo cual se presenta los siguientes objetivos: como objetivo general, Demostrar de qué manera el juego simbólico mejora el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024. Así mismo se presentan tres objetivos específicos, Medir el nivel de aprendizaje en matemática a través de un pre test, antes de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024; Evaluar sesiones de aprendizaje que impliquen el juego simbólico para mejorar el aprendizaje, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024; Comprobar el nivel de aprendizaje mediante un post test, después de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024.

La investigación tuvo una justificación teórica, debido en que se basó en la Teoría del juego simbólico de Piaget que define al juego simbólico como un juego de fantasía donde el niño representa acontecimientos que percibe de manera cotidiana en su vida y lo ayuda a

aprender, a la teoría del Ausubel que manifiesta que el aprendizaje significativo es el factor más importante que contribuye con el aprendizaje, debido a que se refuerza lo que el alumno ya sabe, también mantiene una visión desde el enfoque del ministerio, pues MINEDU menciona que el niño aprende mediante el juego y crea aprendizajes significativos mediante ellos; tiene un aporte metodológico debido a que contó con un cuestionario de prueba creado que fue validado por expertos para medir la variable dependiente nivel de aprendizaje en área de matemática, la cual se valoró en inicio, proceso, logro previsto y logro esperado; y finalmente el nivel práctico puesto a que ayudó y ayudará a docentes y padres de familia a utilizar esta estrategia para un mejora aprendizaje en sus niños y así mejorar significativamente su nivel de aprendizaje en el área de matemática.

La metodología perteneció a un tipo de investigación aplicada, con nivel explicativo y un diseño preexperimental. La población estuvo constituida por 89 niños de 3,4 y 5 años, y la muestra fue de 15 niños de 5 años “A”; se utilizó como técnica la entrevista y como instrumento el cuestionario de prueba con un pre test y post test que se ejecutó con los niños. De acuerdo con los resultados del pre test, en relación con el aprendizaje del área de matemática, se alcanzó el 80% en nivel inicio, seguido de un 13% que está en el nivel proceso, el 7% en logro esperado y 0% en logro destacado. En el post test se evidencio un 0% en nivel de inicio, seguido de un 13% en nivel de proceso, 13% el nivel de logro esperado y un 53% en nivel de logro destacado. Se concluye que el juego simbólico si ayuda a mejorar el aprendizaje en el área de matemática, corroborando lo dicho a través de la prueba de hipótesis de Wilcoxon, puesto que el nivel de significancia es de 0,01 ($p < 0,05$) rechazando la hipótesis nula y aceptando nuestra hipótesis alternativa de investigación, el juego simbólico mejora significativamente el aprendizaje en matemática en los de 5 años del I.E.I “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Después de la búsqueda de investigaciones se encontraron 2 investigaciones.

Bendon, et. al. (2021), en su tesis de licenciatura titulada “El juego como estrategia metodológica en el Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas en niñas y niños de 4 a 5 años” en la universidad central del Ecuador. Se planteó como objetivo general: Fundamentar la importancia del juego como estrategia metodológica en el Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas en niñas y niños de 4-5 años. Comprende un diseño de carácter documental, ya que se orienta mediante su desarrollo, a la obtención de resultados con respuestas; El estudio tomó un tipo cuali-cuantitativo de investigación científica destinada a la investigación socioeducativa, se utilizó la técnica de la observación y como instrumento el fichero ya que es una herramienta útil en una investigación, en el cual lo primordial es establecer un criterio con un orden para cada referencia de un libro, artículo, revista, entre otros. Concluyó que la importancia que tiene el juego como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el aula y fuera de ella, constituye una de las formas más imprescindibles en que la niña y el niño obtiene información esencial para dar sentido al mundo que los rodea, descubriendo el significado de una experiencia combinada con actividades divertidas e innovadoras, físicas, mentales y verbales que posibilitan ampliar la interpretación del conocimiento, probando posibilidades, descubriendo nuevos retos que se los traduce en un aprendizaje más profundo.

Tene (2020), en su tesis de licenciatura titulada “Juego simbólico como estrategia de enseñanza–aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el periodo 2019-2020” en la universidad Central de Ecuador, se planteó como objetivo general determinar la incidencia del juego simbólico como estrategia de enseñanza - aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo, mismo que fue realizado con niños y niñas de 3 y 4 años, de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño”. La metodología utilizada es de tipo cuali-cuantitativo de investigación científica destinada a la

investigación socioeducativa, se la técnica utilizada fue de observación y el instrumento el cuestionario de prueba. Concluyó que el juego es una actividad integral y fundamental en la educación de todo ser humano; los niños/as deben alcanzar su máximo potencial a través de las estrategias lúdicas creadas con intencionalidad por las educadoras, estas actividades permiten generar un adecuado proceso de socialización, adquisiciones de conocimientos y el adecuado uso del lenguaje, se verificó que el juego simbólico a partir de los 3 años es más colectivo y utilizado por los pequeños para crear situaciones de la vida cotidiana lo que permite dar soluciones a sus problemas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Después de una búsqueda ardua se encontraron solo 2 antecedentes a nivel nacional.

Mamani (2021), sustento su tesis de licenciatura denominada “Juego didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú 2020”, en la universidad católica los Ángeles de Chimbote, planteo como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Daniel Goleman del Distrito de San Miguel, Provincia de san Román, Región Puno, Perú, 2020. La metodología que utilizó fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento una guía de observación. La población fue de 35 estudiantes del nivel inicial, de acuerdo a los resultados en el pre test se observa que el 35.29% de estudiantes se encuentra en inicio, 64.71% en nivel de proceso y el 0.00 % con nivel de logro previsto y en el post test se observó que el 0.00% de los estudiantes se encuentran en nivel inicio, el 0.00% de niños en el nivel de proceso, y el 100.00% de los estudiantes en logro previsto. Se concluyó que los juegos didácticos si influyen en el desarrollo del aprendizaje de matemática de los estudiantes, rechazando así la hipótesis nula y se aceptando la hipótesis alterna.

Quiroz (2021), sustento su investigación denominada “Juego simbólico en el desarrollo de competencias matemáticas en la institución educativa inicial N°008 Santa Cruz, Nuevo Progreso, 2020”, tesis para optar el grado de maestra en educación con mención en Docencia y Gestión educativa, en la universidad Cesar Vallejo, se planteó como objetivo general:

Determinar la influencia del Juego simbólico en el desarrollo de competencias matemáticas, constituye un estudio aplicado y con un nivel descriptiva, la presente investigación corresponde al enfoque cuantitativo, con un diseño es experimental y longitudinal. Para lo cual, se consideró una muestra de 22 niños de 4 años, se utilizó la técnica de observación y como instrumentos la escala de apreciación para recolectar datos sobre las variables de estudio. Concluyó que la influencia del Juego simbólico en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 4 años de la institución educativa inicial N°008 Santa Cruz, Nuevo Progreso, 2020 de acuerdo con la Prueba W de Wilcoxon, al obtenerse un valor $Z = -4.099$ y $p = 0.000 < 0.05$. Por lo tanto, el programa de juegos simbólicos si influye de manera significa el desarrollo de competencias matemáticas.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Soto (2023), en su investigación de licenciatura titulada “El juego simbólico como estrategia para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en menores de 4 años comprendidos en el distrito de Morropón Piura, 2022”, en la universidad católica Los Ángeles de Chimbote, se planteó como objetivo general determinar la influencia del juego simbólico como estrategia para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en menores de 4 años comprendidos en el distrito de Morropón Piura, 2022. Fue de tipo aplicada, con diseño preexperimental, su muestra fueron 25 niños de 4 años. Se empleo la observación como técnica, el instrumento fue una lista de cotejo, se tomaron él cuenta los programas Excel y SPSS 25, en los resultados del pre test se obtuvo un 20% en previo al inicio, 30% inicio, 26,67% en proceso y 23.33% satisfactorio, se concluyó que los resultados demuestran déficit en lo que a resolución de problemas de cantidad se refiere por ello se aplica: “El juego simbólico como estrategia para mejorar los problemas de cantidad en el área de matemática en menores de 4 años comprendidos en el distrito de Morropón Piura, 2022”, el cual se desarrolló en 13 sesiones de aprendizaje, para luego aplicar un post test donde los resultados fueron 0%inicio, 0% en proceso y 100% satisfactorio, dichos resultados dan muestra de lo eficaz de esta estrategia. Al contrastar el post test y el pre-tes el resultado obtenido fue $Z= 4,471$ con $P= 0,000<0,005$. Llegando a la conclusión de que el juego simbólico como estrategia mejora la resolución de problemas de cantidad en el área de matemática demostrando resultados satisfactorios.

Coronado (2020), sustentó su tesis de doctorado denominada “Efectos del juego de roles en la función simbólica en 5 años de la Institución Educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019”, en la universidad César Vallejo, planteó como Objetivo General: Determinar los efectos que produce el programa juego de roles en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019. El método cuantitativo, de tipo experimental con diseño cuasi experimental. Se elaboró el instrumento de evaluación de la función simbólica y se realizó un estudio piloto para su validación, trabajo con una población de 50 niños. Concluyó que la aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019, esto se verifica con la aplicación de la prueba t, con la que se aprecia una diferencia de medias significativa entre el grupo control y el experimental de 19.240 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se procedió a rechazar la H0 y se aceptó la Hi; se concluye que el programa juego de roles afecta significativamente la función simbólica en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Edquén (2020), sustentó su tesis de licenciatura denominada “El juego simbólico para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la institución educativa “1372” del distrito veintiséis de octubre – Piura, 2019”, en la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, planteó como objetivo general determinar de qué manera el juego didáctico mejora el aprendizaje en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020. Se utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo del nivel aplicativo y diseño pre experimental evaluando al grupo mediante el pre test y post test. La población estuvo conformada por 69 estudiantes y la muestra de 20 estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos al aplicar el pre test arrojaron que el 85% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, 15 % en proceso y ninguno en logrado. Después de la aplicación del post test, se comprobó que el 80 % alcanzó el nivel logrado y el 20 % en proceso. Por lo tanto, se concluyó que se acepta la hipótesis planteada; es decir, la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de la seriación en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.

2.2.Bases teóricas

2.2.1. Juego simbólico

2.2.1.1.Definición

Abad et. al (2012) El juego simbólico es una actividad en la que los niños inventan, crean, representan e imitan roles de acuerdo con las situaciones que observan, utilizando su imaginación. De esta manera el juego simbólico establece en los niños la capacidad de que transforme los objetos de su entorno en creaciones que estén basadas a las experiencias que vive en su día a día, favoreciendo su imaginación, combinando hechos de su vida real con creaciones propias (p.3). El juego es una manera divertida en la que los niños aprenden y que se relacionan con su ambiente y entorno, permitiendo de esa manera la socialización y el aprendizaje.

El juego simbólico va más allá de un juego libre que se orienta con diferentes materiales, este es fundamental en el desarrollo de los niños y surge de manera espontánea pues los niños utilizan su capacidad mental a manera de representación y su imaginación al momento de realizarlo. Mediante este juego los niños imitan a personas con las que ellos se sienten representados o que ello quisiera ser en un futuro.

MINEDU (2019) define el juego simbólico como “la manera que tienen los niños de expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse como son” (p. 9). El juego es una necesidad vital que tienen los niños y con ello representan acontecimientos que viven de manera rutinaria, transformándose en la persona que quieren imitar y que por alguna razón lo ven como alguien que ellos quieren ser en algún momento.

Desde este aspecto, el juego forma parte importante en los niños, ya que se manifiesta de forma agradable, libre y espontánea, sin alguna forma predeterminada, y se muestra beneficiosa en los niños respecto a su desarrollo. Así mismo se considera importante debido a que favorece el aprendizaje en los niños, haciendo que este se vuelva fácil y dinámico al momento de aprender.

2.2.1.2. El juego simbólico y su influencia en el aprendizaje.

La función simbólica surge alrededor de los 18 meses de edad, con la capacidad de los niños de pensar con imágenes y símbolos. Ocurre cuando son capaces de hacer representaciones

usando su imaginación por medio de imágenes, palabras, gestos o el juego mismo (MINEDU, 2019, p. 16).

El juego simbólico nos ayuda a generar diversos aprendizajes en los niños, mediante ese aprendizaje desarrollan el pensamiento e imaginación que los ayudan a que lo aprendido sea significativo.

2.2.1.3. Teoría del juego simbólico

Piaget (1956) define al juego simbólico como un juego de fantasía donde el niño representa acontecimientos que percibe de manera cotidiana en su vida. Las representaciones se convierten en un juego simulado que a medida de su crecimiento puede ir incluyendo más cosas en su imitación, esto ayuda al niño a que asimile su realidad y pueda de esa manera recordar y representar acontecimientos bonitos e importantes en su vida.

El juego forma parte de la inteligencia de un niño y se ve representado en la asimilación de su realidad y el desarrollo de su razonamiento. Es decir que el juego es fundamental para estimular la inteligencia a través de la imaginación y representación de su realidad con el aprendizaje, dirigiendo así al niño a crear un aprendizaje propio basado en sus experiencias y que este adaptado a su ritmo de aprendizaje, permitiendo así que este se vuelva beneficioso en su nivel académico y esté presente como un conocimiento perenne y no solo un conocimiento que se adquirió para el momento.

2.2.1.4. Clasificación de los juegos simbólicos según Piaget

a) Estadio I, tipo I

Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos:

Piaget (1956) menciona que “La proyección de los esquemas simbólicos sobre objetos nuevos no es sino la generalización de estas conductas” (p. 167), considerando que existe influencia de algunas acciones imitadas y no precisamente de una acción propia.

b) Estadio I, tipo II

Asimilación simple de un objeto a otro:

Se denomina como “asimilación simple por oposición a los tipos siguientes en los que intervienen reproducciones de escenas enteras o combinaciones simbólicas nuevas” (Piaget, 1956, p. 170). Es un proceso donde también se van insertando acciones que luego los representan en el juego convirtiendo un objeto por algo que ellos necesitan en el momento. Por ejemplo: pueden imaginar que el lápiz es su avión y jugar con él haciéndolo volar.

c) Estadio I, tipo III

Combinaciones simples:

Piaget (1956) define a las combinaciones simples como “la transposición de escenas reales a desarrollos más o más extendidos” (p.175), a medida que va transformando escenas también los va combinando de una manera comprensora haciendo de alguna manera correcciones de la escena real.

2.2.1.5. Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel (1968), manifiesta en su teoría que el aprendizaje significativo es el factor más importante que contribuye con el aprendizaje, debido a que se refuerza lo que el alumno ya sabe. Se puede definir también como un aprendizaje elemental ya que lo vivenciamos lo unimos a lo aprendido y se impregna en la mente con más facilidad y sobre todo por más tiempo.

El aprendizaje significativo viene de una visión constructivista del aprendizaje, es decir se el niño es el protagonista de su propio aprendizaje y todos los conocimientos nuevos que adquiere, los va relacionando con los saberes previos y las experiencias que ya tiene. Esto significa que el aprendizaje que ya tiene, se refuerza con lo nuevo que aprende y se reestructura el aprendizaje antiguo.

2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática

2.2.2.1. Aprendizaje

El aprendizaje es algo diario que se da en nuestro día a día sin importar el género y la edad, MINEDU (2017) manifiesta que

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos de toda persona, a consecuencia de la experiencia y de su interacción consciente con el entorno en que vive o con otras personas. Desde la infancia hasta la madurez, tenemos la aptitud de registrar, analizar, razonar y valorar nuestras experiencias, convirtiendo nuestras percepciones y deducciones en conocimiento (p.36).

2.2.2.2. Aprendizaje en el área de matemática

La matemática ocupa un lugar importante en el desarrollo del conocimiento de los niños, a formar a ciudadanos con la capacidad de organizar y sistematizar la información de su entorno, para así desarrollarlo en su aprendizaje (Guarniz, 2021).

Desde el nacimiento niños y niñas van explorando de manera natural todo su entorno y usan todos sus sentidos para ir captando información e ir resolviendo los problemas que se les presentan a medida de su crecimiento y de manera constante ellos van relacionándose asimilaciones y cálculos que van de la mano con la matemática en su vida (Currículo Nacional, 2017, p. 171)

Competencias del área de matemática

En el currículo nacional (2017) encontramos 2 competencias establecidas en el área de matemáticas, las cuales son:

2.2.2.3. Resuelve problemas de cantidad.

En esta competencia se puede observar que los niños y niñas al explorar con diferentes objetos de su entorno van descubriendo las características de diferentes objetos y así mismo conociendo y reconociendo su forma, tamaño, color, peso, etc. A partir de ello los niños se encuentran con el camino que los conduce al conocimiento y a que establezcan relación entre los objetos, permitiéndoles también agrupar, comparar, quitar, ordenar, agregar y contar, estableciendo sus propios conocimientos y de acuerdo a sus necesidades e intereses.

2.2.2.4. Resuelve problemas de forma movimiento y localización.

En esta segunda competencia matemática se observa a los niños y niñas que van asociándose con el espacio, incluyendo así a su cuerpo, los objetos y las personas que los rodean

como parte de su exploración y aprendizaje. Durante exploración los niños van interactuando con el entorno y se van desplazando por todo su espacio hasta acercarse a los objetos más llamativos para ellos, para así manipularlos. Estas diferentes acciones realizadas por los niños permiten que vayan construyendo nociones tales como espacio, forma y medida.

2.2.2.5.Capacidades del Área de Matemática:

El currículo nacional (2017) menciona que:

En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Traduce cantidades a expresiones numéricas (p. 159).

En el desarrollo de la competencia “Resuelven problemas de forma, movimiento y localización”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio (p. 165).

2.2.2.6.Recursos didácticos para el proceso de Enseñanza Aprendizaje.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje intervienen dos personajes un profesor y un alumno, donde en condiciones ideales, el alumno está preparado y motivado por aprender, mientras que el profesor es el encargado de innovar y buscar los recursos para mantener la motivación de su alumno y lograr un aprendizaje significativo.

Los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los recursos educativos didácticos se encuentran material audiovisual, medios didácticos informáticos, soportes físicos y otros, que van a proporcionar al formador ayuda para desarrollar su actuación en el aula. Estos recursos son diseñados por los docentes respondiendo a los requerimientos, motivando y

despertando el interés de los estudiantes para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo la articulación de los contenidos teóricos de las materias con las clases prácticas. (Vargas, 2017, p. 7).

2.2.3. Relación entre juego simbólico y el aprendizaje en el área de matemática

Yuquilema et. al, (2021), Las matemáticas son transmitidas de manera eficaz desde los primeros años en la educación, desde esa corta edad van creando bases matemáticas para su desarrollo que será efectuado y aplicado de manera futura. El juego es considerado una herramienta muy útil para el aprendizaje matemático, debido a que los niños les gusta jugar y la clave para el aprendizaje es emplear juegos que desarrollen el pensamiento matemático para que razonen y resuelven de manera divertida diferentes situaciones.

Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización (Curriculo Nacional, 2017, p. 171).

2.3. Hipótesis

Ha: El juego simbólico mejora significativamente el aprendizaje en matemática en los de 5 años “A” del I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024.

Ho: El juego simbólico no mejora significativamente el aprendizaje en matemática en los de 5 años “A” del I.E.I. “Sagrado – Yacila, Paita, Piura, 2024.

III. METODOLOGIA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

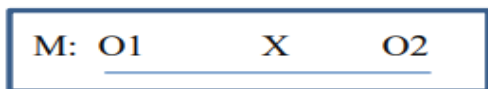
El seguimiento de la investigación correspondió a un nivel explicativo, debido a que la finalidad es explicar como el juego simbólico ayuda a que los niños mejoren en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura, 2024. En el nivel explicativo se busca el porqué del conocimiento y en que contexto se desarrolla el fenómeno, así como también se da respuesta a las causas y relación entre las variables investigadas (Hernández, 2018).

El presente estudio correspondió a un enfoque cuantitativo y de tipo aplicativo. El enfoque cuantitativo según Hernández (2018) “es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos” (p. 35). Se aplicó dicho enfoque, debido a que recolectó datos estadísticos correspondientes a el juego simbólico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”

Se considera de tipo aplicativo ya que “puede aportar hechos nuevos si proyectamos suficientemente bien nuestra investigación aplicada, de modo que podamos confiar en los hechos puestos al descubierto, la nueva información puede ser útil y estimable para la teoría” (Baena, 2017, p. 19). Además, se consigue que se integre una teoría ya existente para ayudar a la resolución de algún problema ya presentado en la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”.

La presente investigación correspondió a un diseño pre - experimental debido a que el estudio presentado solo se efectuará una sola vez y el diseño de pre y pos test solo se dará en un solo sector. (Hernández, 2018).

El diagrama del diseño de la Investigación es el siguiente:



En el que:

M: Muestra de 17 alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura.

O₁: Aplicación del pre test, encuesta del juego simbólico en el área de matemática.

O₂: Aplicación del pos test, encuesta del juego simbólico en el área de matemática.

X: Aplicación de los juegos simbólicos.

3.2. Población y muestra

Para la investigación se tomó como población a todos los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura; matriculados en el periodo escolar 2024. Hernández (2018) una población está constituida por un conjunto de casos que tienen unas características determinadas.

Tabla 1:

Distribución de población de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa inicial “Sagrado corazón de Jesús” – Yacila, Paita, Piura, 2024.

Edad	sección	Varones	Mujeres	Total
3 años	Única	14	11	25
4 años	Única	15	15	30
5 años	A	10	7	15
5 años	B	9	8	15
				75

Nota: Nomina de matrícula.

La muestra estuvo constituida por los niños de 5 años “A” que tenía con población de 15 niños y lo que llamaremos población muestral. Los niños de dicha aula muestran muchas dificultades en su aprendizaje, viven en una zona rural y no tienen acceso a diferentes recursos que puedan contribuir con su aprendizaje, es por ello que en el estudio se empleó materiales con los que se pueden relacionar con facilidad y, sobre todo, aprender de manera divertida.

Tabla 2:

Distribución de población muestral de los niños de 5 años “A” del nivel inicial de la Institución Educativa inicial “Sagrado corazón de Jesús” – Yacila, Paita, Piura, 2024.

Edad	sección	Varones	Mujeres	Total
5 años	A	9	8	15

Nota: Nomina de matrícula.

Los criterios de inclusión considerados son:

- Estudiantes matriculados, según nomina 2024.
- Estudiantes que asisten regularmente a clase.
- Estudiantes cuyos padres firmen el consentimiento informado.
- Estudiantes que acepten mediante el asentimiento informado.

Los criterios de exclusión considerados son:

- Estudiantes que no asistan a clase regularmente.
- Estudiantes de otra sección.
- Estudiantes cuyos padres no firmen el consentimiento informado.
- Estudiantes que no acepten mediante el asentimiento informado.

3.2.1. Técnica de muestreo

En el presente estudio se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Ñaupas et al. (2018) manifiesta que el muestreo no probabilístico es aquel donde la muestra es utilizada de acuerdo a la disponibilidad de que tiene y a la facilidad del acceso hacia ellos.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: El juego simbólico

El juego simbólico va más allá de un juego libre que se orienta con diferentes materiales, este es fundamental en el desarrollo de los niños y surge de manera espontánea pues los niños utilizan su capacidad mental a manera de representación y su imaginación al momento de

realizarlo. Mediante este juego los niños imitan a personas con las que ellos se sienten representados o que ello quisiera ser en un futuro. (Ruiz & Abad, 2011)

Variable dependiente: Aprendizaje en el área de matemática.

“El aprendizaje en el área de matemáticas es el cambio de pensamiento en la persona por interacción del contexto, cultura e historia con la predisposición emocional del ser humano en resolver problemas matemáticos aplicados a la vida real” (Marco Curricular Nacional 2014, p. 9). El aprendizaje de matemática se debe desarrollar a partir de actividades que despierten el interés de los niños por resolver problemas que requieran establecer relaciones, probar diversas estrategias y comunicar sus resultados.

Tabla 3: *Matriz de operacionalización*

Variable	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Valoración
Juego simbólico	Se refiere a una manera entretenida en la que los niños aprenden y que se relacionan con su ambiente y entorno, permitiendo así aprender, a través de proyección de esquemas, asimilación simple y combinación simple.	Proyección de esquemas	Imita de distintos personajes reales o ficticios. Imita de papá mamá o miembros de la familia.	Ordinal: Inicio Proceso Logro previsto Logro esperado	Inicio = 0 - 10 Proceso = 11 -13 Logro previsto = 14- 17 Logro esperado = 18 - 20
		Asimilación simple	Representa roles. Usa objetos para para representar.		
		Combinación simple	Dramatiza actividades cotidianas. Crea gestos y movimientos.		
Aprendizaje de matemática	Son las capacidades que poseen todos los estudiantes para poder resolver problemas de cantidad, forma movimiento y localización, que los ayudará a mejorar y resolver situaciones que se le presentan en su día a día con el entorno.	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.	Logro previsto Logro esperado	
		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.		

3.4.Técnica e instrumentos de recolección de información

En la presente investigación se utilizó como técnica la encuesta, según Salas, et. al (2002), “la técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p.1).

Lo que permitió que los resultados sean eficaces para conocer mejor la información de nuestra población y se trabaje en la mejora al momento de aplicar el pos test.

El instrumento para evaluar a los niños durante las sesiones fue el cuestionario de prueba donde según MINEDU (2009) “es un instrumento elaborado en base a criterios e indicadores establecidos previamente para guiar la observación que se realice. Permite mayor control de la evaluación y es útil para los saberes conceptuales y actitudes”. (p. 23)

Se realizó la encuesta en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado corazón de Jesús”, a través del cuestionario de prueba, instrumento que registrará si los niños cumplen o no con los ítems considerados por cada dimensión propuesta en cada variable, lo cual permitió determinar si el juego simbólico permite a los niños mejorar su aprendizaje en el área de matemática.

En el cuestionario de prueba se considerará 10 ítems, lo cual permitió evaluar las dimensiones del área de matemática; se trabajó con las competencias y capacidades establecidas en el currículo nacional, 5 ítems que corresponden a la dimensión “Resuelve problemas de cantidad” y 5 a las competencias “Resuelve problemas de forma movimiento y localización”.

El cuestionario de prueba permitirá una clasificación en los participantes de acuerdo con el nivel de aprendizaje en el área de matemática que alcanzarán los niños según la puntuación que se evaluará, donde la puntuación de los criterios será la siguiente:

2 punto = correcto al 100%

1 punto = correcto al 50%

0 puntos = incorrecto

Tabla 4*Criterios de evaluación*

Nivel inicio	Nivel Proceso	Nivel Logro previsto	Nivel Logro esperado
0 a 10	11 a 13	14 a 17	18 a 20

Tabla 5*Técnicas e instrumentos pre test y post test*

Técnica	Instrumento	Proceso
Entrevista	Cuestionario de prueba	Pre-test y post test

El instrumento que se aplicó fue de creación propia y fue validado por juicio de 1 experto especialista en educación inicial, quien por su experiencia emitirá su resultando manifestado si es aplicable o no para los niños, el experto fue el siguiente:

Mgt. Rocío Cango Cunya

Así mismo, se determinó la confiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, un coeficiente que mide la consistencia interna de los ítems del instrumento que se aplicó.

3.5.Método de análisis de datos

Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo, para el análisis estadístico de los datos que se recolectaron se empleó el programa de SPSS versión 22 para Windows y para determinar el nivel de significancia entre el pre test y post test se usó la prueba de Wilcoxon. De la misma manera se presentan tablas y figuras detalladas que han sido ejecutadas en el programa de Excel 2019.

3.6.Aspectos éticos

Para el desarrollo de esta investigación se siguió los siguientes principios éticos propuestos por nuestra universidad, para el bienestar y protección de nuestros participantes (ULADECH, 2024)

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Con este principio nuestra investigación trató en todo momento de respetar la identidad de los niños quienes son los participantes del proyecto de investigación, codificando sus nombres en la base de datos donde serán plasmados los resultados del cuestionario de prueba para no ser expuestos.

Libre participación por propia voluntad: Para que se pueda dar inicio con la investigación se buscó el consentimiento del director (a), docentes encargadas y sobre todo de los padres de los menores que serán los participantes voluntarios del proyecto y se mencionará que ellos serán libres de retirarse cuando decidan en el caso no que no se sientan seguros. También se tomará en cuenta la decisión del niño mediante el asentimiento informado, quién será libre de elegir si quiere participará en la investigación.

Beneficencia, no maleficencia: Durante la ejecución se mantuvo el bienestar de los participantes, maximizando los beneficios al brindar estrategias para mejora en su aprendizaje, brindándoles juegos donde representarán situaciones de su entorno e irán aprendiendo significativamente, enriqueciendo así su aprendizaje matemático.

Integridad y honestidad: Al brindar los resultados de la investigación, todo fue transparente y honesto con todos los participantes y también al difundir la investigación. Se aclara que en el estudio no habrá ningún conflicto a lo que los niños estén expuestos y que no existe ningún parentesco con algún miembro beneficiario en aula de 5 años “A”, ni con la institución educativa.

Justicia: Cuando aplicamos el cuestionario de prueba para evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática se puso en práctica actitudes como: tolerancia, respeto e igualdad con todos los niños participantes. Además, al finalizar los estudios todos los participantes tendrán acceso a los resultados de la investigación propuesta.

IV. RESULTADOS

O. G. Demostrar de qué manera el juego simbólico mejora el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura 2024.

Tabla 6

Descriptivos del pre y post test

	Puntuación pre	Puntuación post
Media	7.4667	17.4000
N	15	15
Desv. estándar	2.87518	2.74643
Varianza	8.267	7.543
Rango	10.00	8.00
Mínimo	4.00	12.00
Máximo	14.00	20.00
Mediana	6.0000	18.0000

Nota: Programa SPSS

Interpretación: Respecto al objetivo demostrar de qué manera el juego simbólico mejora el aprendizaje de matemática, decíamos que el 80% de los niños, es decir 12 niños alcanzaron un nivel bajo, sin embargo, después de la aplicación del juego simbólico en las sesiones de clase se evidencia en el post test que el 53% es decir 8 niños alcanzaron nivel de logro destacado.

Asimismo, demostrándolo estadísticamente decimos que el juego simbólico ha sido eficaz en el aprendizaje de los niños de 5 años “A”, pues se muestra que en el pre test la mediana es 6.000 y luego de aplicar el post test aumenta a un 18.0000. Lo que demuestra que el juego simbólico si ayuda a mejorar el aprendizaje de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura 2024.

En la presente investigación se realizó la prueba de normalidad, con la finalidad de establecer el tipo de procedimiento paramétrico y no paramétrico que se tenía que emplear en la prueba de hipótesis, para ello se tuvo en cuenta los siguientes enunciados de las variables:

Hipótesis estadísticas:

Ha: La aplicación del juego simbólico permite mejorar el aprendizaje en matemática en los de 5 años del I.E.I “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024.

Ho: La aplicación del juego simbólico no permite mejorar el aprendizaje en matemática en los de 5 años del I.E.I “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024.

4.2.1.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

Nivel de significancia:

Confianza: 95%

Significancia: 5% (alfa) = 0,05

Estadístico a utilizar:

Shapiro Wilk: Se empleó debido a que “La prueba de normalidad de Shapiro-Wilk es aplicable cuando se analizan muestras compuestas por menos de 50 elementos (muestras pequeñas)” (Parada, 2019)

Criterios de decisión:

- Si p es menor o igual que el nivel de significancia, rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos a la hipótesis alterna (H_a). (No se sigue una distribución normal).
- Si p es mayor que el nivel de significancia, aceptamos la hipótesis nula (H_0) y rechazamos a la hipótesis alterna (H_a). (Se sigue una distribución normal).

Tabla 7*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,179	15	,200*	,872	15	,036

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Tras observar que la muestra es menos que 50 se tendrá en consideración la prueba no paramétrica de Wilcoxon. De acuerdo con el parámetro obtenido donde $p = 0,036 > 0,05$ decimos que no se sigue una distribución normal.

*Procedimiento de la prueba de hipótesis***Tabla 8***Prueba de Wilcoxon rangos con signos*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post-test - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. Post_test < Pre_test

b. Post_test > Pre_test

c. Post_test = Pre_test

Estadístico de prueba^a

- Si $p < 0,05$ se rechaza la Hipótesis Nula (H_0)
- Si $p > 0,05$ se rechaza la Hipótesis Alternativa (H_a) y se acepta la hipótesis nula (H_0)

Tabla 9*Estadísticos de prueba ^a*

	Postest - Pretest
Z	-3,424 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: En la tabla 8 y 9 se muestran los resultados de la prueba no paramétrica sobre la diferencia de las muestras relacionadas. Se observa que el valor de Z es -3,424 y el sig. Asintótica (bilateral) es 0,01, con 15 grados de libertad. Al cumplirse que $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; es decir, con la aplicación de los juegos simbólicos si logró mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años.

O.E 1 Medir el nivel de aprendizaje en matemática a través de un pretest, antes de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura 2024.

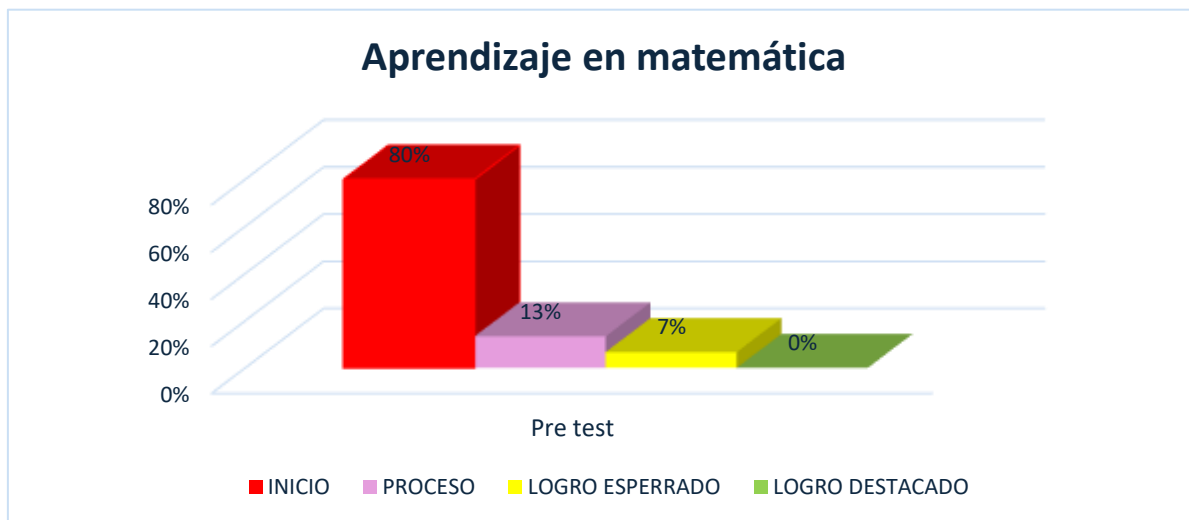
Tabla 10*Nivel de aprendizaje del área de matemática de acuerdo con el pre test*

Nivel de Logro de Aprendizaje en el área de Matemática	N	%
INICIO	12	80%
PROCESO	2	13%
LOGRO ESPERRADO	1	7%
LOGRO DESTACADO	0	0%
TOTAL	15	100%

Nota: Aplicación del pre test, cuestionario de prueba 06 de mayo del 2024.

Figura 1

Nivel de aprendizaje del área de matemática de acuerdo con el pre test



Nota: Aplicación del pre test, cuestionario de prueba 06 de mayo del 2024.

Interpretación: En el tabla 10 y Figura 1, se observa que, en la aplicación del post test para medir el nivel de aprendizaje de área de matemática, el 80% de niños se encuentra en nivel de inicio, seguido de un 13% en nivel de proceso, 7 % en nivel de logro esperado y un 0% en logro destacado; lo que significa que los niños de 5 años tienen problemas en cuanto a resolver problemas de situaciones simples, reconocimiento y relación de formas, colores, reconocimiento de números del 1 al 5, ubicación espacial y lateralidad.

O.E 2. Evaluar sesiones de aprendizaje que impliquen el juego simbólico para mejorar el aprendizaje, en los niños de 5 años
“A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024.

Tabla 11

Nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática en la aplicación de las sesiones

Niveles de logro	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08	
	RPC		RPC		RPC		RPC		RPFML		RPFML		RPFML		RPFML	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Inicio	7	47%	5	33%	2	13%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	8	53%	7	47%	5	33%	3	20%	1	7%	1	7%	0	0%	0	0%
Logro esperado	0	0%	3	20%	7	47%	8	53%	9	60%	8	53%	4	27%	2	20%
Logro destacado	0	0%	0	0%	1	7%	3	20%	5	33%	6	40%	11	73%	13	87%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

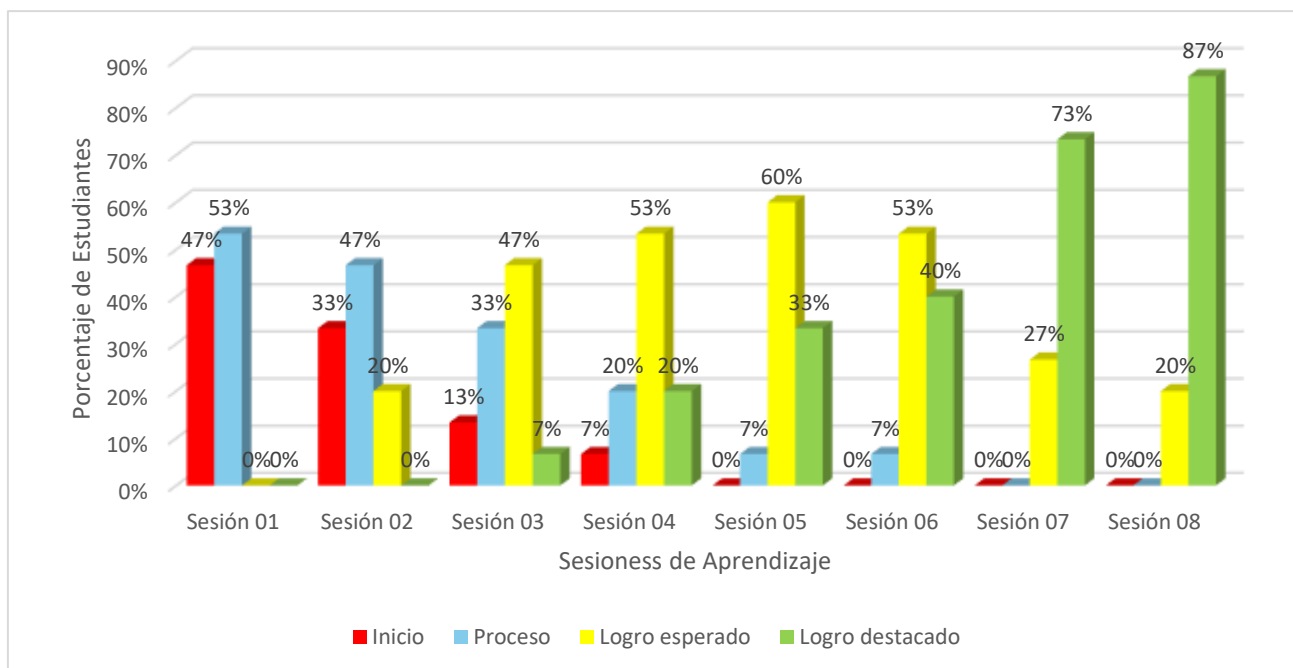
Nota: Aplicación de sesiones de aprendizaje 2024.

Dimensiones:

RPC: Resuelve problemas de cantidad

RPFML: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Figura 2



Nota: Aplicación de sesiones de aprendizaje 2024.

Interpretación: Observando la tabla 11 y figura 2, en relación con el aprendizaje y después de concluir las sesiones se puede observar que durante las 8 sesiones se ha visto un avance notorio, pues de haber iniciado en un 0% el nivel de logro esperado y un 47% el nivel inicio, hemos concluido la sesión 8 con resultados favorables, el 87% de niños se encuentra en nivel de logro destacado y el 0% en nivel inicio. A lo que concluimos que las sesiones si han influido en el avance del aprendizaje de los niños, pues mediante ello han logrado generar un aprendizaje mediante experiencias cristalizantes, que no solo serán reflejadas en el momento, si no para la vida.

0.E3. Comprobar el nivel de aprendizaje mediante un post test, después de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024.

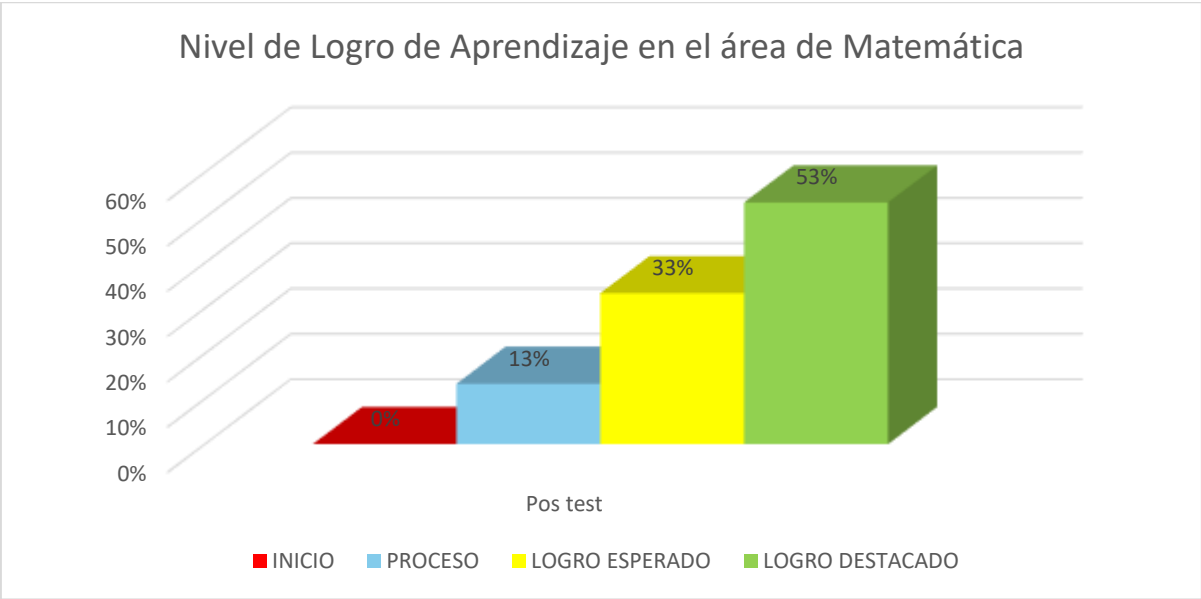
Tabla 12

Nivel de logro de aprendizaje de matemática de acuerdo con el post test

Nivel de Logro de Aprendizaje en el área de Matemática	N	%
INICIO	0	0%
PROCESO	2	13%
LOGRO ESPERADO	5	33%
LOGRO DESTACADO	8	53%
TOTAL	15	100%

Nota: Aplicación de post test, cuestionario de prueba 24 de mayo de 2024.

Figura 3



Nota: Aplicación de post test, cuestionario de prueba 24 de mayo de 2024.

Interpretación: En tabla 12 y figura 3, se observan los resultados después de la aplicación de las sesiones, en el nivel inicio hay un 0%, en nivel el proceso 13%, en el nivel logro esperado 33% y en el nivel logro esperado 53%. Lo que significa que los niños de 5 años han aprendido a re Conocer y reconocer números, colores, cantidades, a ubicarse y desplazarse en el espacio, relacionar figuras geométricas con su entorno.

V. DISCUCIÓN

Medir el nivel de aprendizaje en matemática a través de un pretest, antes de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura 2024.

Después de haber aplicado el instrumento de evaluación en los niños mediante un pretest, se ha realizado un análisis descriptivo de frecuencias para medir el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática; obteniendo como resultado que el 80% de los niños se encuentra en un nivel de inicio, el 13% en un nivel de proceso y solo el 7% en nivel de logro esperado y un 0% en logro esperado, lo que significa que los niños mostraban dificultades en reconocimiento de los colores, conteo y reconocimiento de números, cantidades, secuencias, reconocer las figuras geométricas, ubicación en el espacio y lateralidad.

Los resultados de la evaluación se asemejan a los de Mamani (2021) quién en su investigación evidenció que al inicio los niños tenían un bajo rendimiento en el aprendizaje del área de matemática, pues el 50% se encontraba en nivel inicio, el 26.67% en proceso y el 23.33% en logro.

Desde el enfoque teórico MINEDU (2017) menciona que el aprendizaje se debe representar de manera vivencial en los niños y los docentes deben considerar el juego como estrategia importante para ellos generen un aprendizaje que perdure y que lo demuestren al momento de resolver problemas matemáticos y vivenciales

Concluyo mencionando que el juego es la primera herramienta para llegar al niño sin esfuerzo y es la clave para que su aprendizaje sea divertido y significativo, debido a que mediante el, los niños se van a poder desarrollar ante la sociedad y en aprendizajes sin hacer un esfuerzo para memorizar algo y que al momento que se le olvide sea practicado se olvide y nuble la mente.

Evaluar sesiones de aprendizaje que impliquen el juego simbólico para mejorar el aprendizaje, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura 2024.

Respecto al segundo objetivo específico y después de la aplicación de las sesiones, podemos apreciar que según los resultados en cuanto a ejecutar juegos simbólicos que ayuden a la mejora de aprendizaje desde la sesión 1 a la sesión 8, los resultados de avance han sido realmente notorios, se evidencia el avance de los niños en cuanto a adquirir aprendizajes matemáticos a través de las sesiones empleadas, llegando así a la sesión 8 con resultados positivos. A lo que concluimos que, en un inicio, los estudiantes no tenían conocimiento matemático, sin embargo, con la ayuda de las sesiones de aprendizaje los niños han logrado avanza hasta el nivel de logro destacado, y mantenerse en logro esperado. En la sesión 8 se evidencia el logro de los estudiantes ante el problema que presentaban, ahora los niños ya reconocen los números, los colores, agrupan y reconocen su lateralidad con mayor precisión.

El objetivo se asimila con Edquén (2020) quien en su investigación obtuvo como resultados en el pre test que el 85% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, 15 % en proceso y ninguno en logrado, después de la aplicación del post test, se comprobó que el 80% alcanzó el nivel logrado y el 20 % en proceso; por lo que se pudo apreciar que una vez aplicado el juego los puntajes mejoraron notablemente, a lo que concluye que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje de la seriación en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la I.E. 1372 del distrito Veintiséis de Octubre- Piura, 2020.

El objetivo también está relacionado con la teoría de Piaget (1956) que menciona que el juego es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es un recurso o estrategia pedagógica muy valiosa para que los niños aprendan la matemática, porque le da un sentido vivencial y es la razón principal para aprender significativamente, el juego es la razón de ser de cada niño, nada puede estar ajeno en esta actividad, dicen los estudiosos que el niño que no juega es porque está enfermo.

Concluyo mencionando que, juego es el medio más eficaz para que los niños construyan su aprendizaje y su desarrollo, especialmente los juegos de roles ayudan a fomentar la interacción de sus miembros y ayuda a la aceptación de todas sus formas de conducta y

comportamientos, que puedan aportar a todos los demás conocimientos que van influyendo en forma positiva.

Comprobar el nivel de aprendizaje mediante un post test, después de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024.

Los resultados luego de haber aplicado el instrumento de evaluación en los niños mediante el post test y analizas las frecuencias para determinar el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática; se obtuvo como resultado que el 0% de los niños se encuentra en un nivel de inicio, el 13% en un nivel de proceso y solo el 33% en nivel de logro esperado y el 53% en logro destacado, lo que significa que los niños han mejorado su aprendizaje matemático y ahora ya están preparados para la resolución de problemas.

Los resultados están relacionados con la investigación de Quiroz (2021), el cual basó su estudio en el juego simbólico obteniendo resultados favorables para los niños. Los resultados indican que en el pret-test 60% de niños estaba en nivel inicio, el 41% en proceso y el 9% en logro. Lo que significa que los niños tenían problemas matemáticos, después de la aplicación del post test los resultados cambiaron el 86% se encontraba en nivel de logro y 14% en nivel de proceso, resaltando así la influencia del juego simbólico.

De la misma manera se muestra relación con la teoría de Ausubel (1968) que manifiesta que un aprendizaje de manera significativa es aquel donde el estudiante relaciona los saberes previos que mantiene con lo que se le va enseñando, mejorando así cada vez más su conocimiento y manteniéndolo presente mediante la asimilación y representación de vivencias diarias.

Las actividades significativas son las que nos brindaran mejores resultados, debido a que el niño no se aburre, se divierte y explora a su manera, aprende desde su medición y genera su propio aprendizaje indirectamente, va a su ritmo y se siente seguro de sí mismo para seguir avanzando.

4.3. Limitaciones del estudio

Las limitaciones presentadas en la investigación fueron:

1. **Búsqueda de antecedentes:** La investigación realizada estuvo escasa de antecedentes internacionales, después de una revisión exhaustiva se encontraron pocas investigaciones recientes con dichas variables. Las investigaciones plasmadas si fueron de ayuda para corroborar los datos del estudio.
2. **Tiempo determinado para la ejecución de las sesiones:** Al ser corto el tiempo del taller se limitó el tiempo de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, siendo estas solo 8 durante la investigación. Se recalca que durante tiempo si se ha evidenciado avances en el aprendizaje de los niños, pero un tiempo extra hubiese sido mas favorable.
3. **Cantidad de estudiantes:** No podemos generalizar la investigación debido al número pequeño de estudiantes en el aula.
4. **Padres de familia:** Al principio los padres de familia se mostraban inseguros con el método que se iba a utilizar en los niños, al ver que las sesiones tenían avances se presentaron más tranquilos y conformes con los logros obtenidos.

VI. CONCLUSIONES

En el presente trabajo se determinó que la aplicación del juego simbólico, si mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024, puesto que, en los resultados obtenidos después de la aplicación de las sesiones, los niños avanzan de manera significativa en su aprendizaje, pues se observa que el valor de Z es 3,424 y el sig. Asintótica (bilateral) es 0,01, con 15 grados de libertad. Al cumplirse que $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobando que la aplicación de los juegos simbólicos si mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años.

Respecto al objetivo específico 1, se diagnosticó a través del pret test el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años y se evidencio que existía una problemática, en cuanto a su aprendizaje y pensamiento matemático, las dificultades eran notorias la no reconocer algo primordial como formas geométricas, conteo y reconocimiento de números y sobre todo a desplazarse en su entorno con direccionalidad.

Según el objetivo específico 2, se diseñó y aplicó sesiones que involucren los juegos simbólicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años. Donde durante la aplicación de las 8 sesiones se fue evidenciando como los niños iban aprendiendo y mejorando mediante el juego y sobre todo, que las situaciones problemáticas los relacionaban con situaciones diarias, por ello concluimos que el juego es una manera divertida y significativa de aprender.

Respecto al objetivo específico 3, se verificó la influencia del juego simbólico en el aprendizaje el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años donde claramente se observa gracias a ello los niños en su mayoría han reflejado sus aprendizajes en el post test, dejando evidenciado su gran avance que a sido evaluado tomando en cuenta las capacidades y competencias matemáticas.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se le recomienda a la docente de aula y docentes de la institución educativa donde se aplicó la investigación a continuar trabajando con esa estrategia los diferentes temas planteados para que los niños continúen aprendiendo y mejorando el pensamiento matemático.

Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se sugiere a las docentes en general de la I.E.I “Sagrado corazón de Jesús” a trabajar con los padres de familia para fortalecer las actividades que permitan que los niños desarrollen su pensamiento lógico matemático a través de ejercicios de agrupación con criterios de forma, utilidad, textura y tamaños; así mismo realizar juegos tradicionales que fortalezcan la ubicación espacial, dentro y fuera de la institución. A la dirección de la I.E seguir impulsando las capacitaciones y actualizaciones en el manejo del currículo por competencias, con especial atención en el área de matemática y el logro de su enfoque de área para un mejor manejo del proceso de aprendizaje de los niños de 5 años.

Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Promover programas de capacitación en docentes y estudiantes de nuestra casa de estudios y de nuestra facultad para que se continúe con la realización de investigaciones que estén basados en el juego simbólico y el aprendizaje en el área de matemática.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad , J., & Rúiz, A. (2012). *El juego simbólico*. <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Altamirano, L. (2021). *Estrategia del juego simbólico basado en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos*.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8469/Altamirano%20Herrera%20Luz%20Marina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ausubel, D. (1968). *Psicología de la Educación: Un punto de vista cognoscitivo*.
- Bendon, C., & Silva, N. (2021). *El juego como estrategia metodológica en el Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas en niñas y niños de 4 a 5 años*. Quito.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24095/1/UCE-FIL-BEDON%20CAROL-SILVA%20NATHALY.pdf>
- Coronado, E. L. (2020). *Efectos del juego de roles en la función simbólica en 5 años de la Institución Educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019*. Tesis Doctorado.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57105/Luna_CE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Curriculo Nacional. (2017). *Área de matemática*. Ministerio de Educación.
[file:///C:/Users/User/Downloads/programa-curricular-educacion-inicial%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/programa-curricular-educacion-inicial%20(1).pdf)
- Edquén, Y. (2020). *El juego simbólico para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la institución educativa “1372” del distrito veintiséis de octubre – Piura, 2019*.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22599/APRENDIZAJE_JUEGO_DIDACTICO_EDQUEN_JIMENEZ_YAMILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Esperanza, T., & Valerio, S. (2022). *Elaboración de pruebas objetivas: criterios, proceso y relevancia*. https://huelladigital.cbachilleres.edu.mx/secciones/docs/foro-academico-evaluacion/docs/material_consulta/Taller_Pruebas_Objativas.pdf

- Guarniz, C. (2021). *Área Matemática: Competencias, Capacidades, Estándares de Aprendizaje y Sus Desempeños Por Grado*.
<https://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/area-matematica-competencias.html>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la Investigación*. Informe. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Mamani, M. (2021). *Juego didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa particular Daniel Goleman del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, Perú 2020*.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26272/APRENDIZAJE_JUEGOS_DIDACTICOS_MAMANI_GOZME_MARIA_GUADALUPE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, G. (2023). *El juego simbólico según Piaget: Descubriendo el mundo a través de la imaginación*. <https://menteactiva.net/que-es-el-juego-simbolico-segun-piaget/>
- Mendoza. (2019). *El proceso de Enseñanza - Aprendizaje de las Matemáticas*.
- MINEDU (Ministerio de Educación). (2009). *Guía de evaluación para la educación técnico productiva*. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/06-bibliografia-para-etp/4-gevetp.pdf>
- MINEDU. (2017). *Programa curricular educación inicial*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>
- Ministerio de educación. (2022). *Resultados de la prueba PISA*.
<http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2022-el-peru-mantiene-sus-resultados-en-las-competencias-de-lectura-y-ciencia/>
- Ministerio de Educación. (2022). *Resultados PISA 2022*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-pisa-2022/>

- Muñoz, L. (2017). *Juego simbólico como recurso del conocimiento de la realidad social*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1045/TFG-B.12%20.pdf?sequence=1>
- Parada, L. (23 de Junio de 2019). *Pubs por RStudio*. <https://rpubs.com/F3rnando/507482>
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. FCE.
https://books.google.com.pe/books/about/La_formaci%C3%B3n_del_s%C3%ADmbolo_en_el_ni%C3%B1o.html?id=2m7DDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es-419&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Quiroz, C. (2021). *Juego simbólico en el desarrollo de competencias matemáticas en la institución educativa inicial N° 008 Santa Cruz, Nuevo Progreso, 2020*. Tesis Maestría.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80994/Quiroz_ACR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, Á., & Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. GRAÓ.
https://books.google.com.pe/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Salas, J., Repullo, & Donado. (2002). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I)*. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-13047738>
- Soto, C. (2023). *El juego simbólico como estrategia para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en menores de 4 años comprendidos en el distrito de Morropón Piura, 2022*. Tesis de Licenciatura.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32983/JUEGO_SIMBOLICO_SOTO_VILCHEZ_CAROLINA.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Tene, T. (2020). *Juego simbólico como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el periodo 2019-2020*. Tesis maestría.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22959/1/T-UCE-MEI-TENE.pdf>

ULADECH. (2022). *Código de ética para la investigación*.

file:///C:/Users/Mar%C3%ADDa/Downloads/c%C3%B3digo%20de%20%C3%A9tica%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%2005.pdf

ULADECH. (2024). *Reglamento de la integridad científica en la investigación*.

https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/271254/mod_resource/content/1/Reglamento%20de%20Integridad%20Cient%C3%ADfica%20Versi%C3%B3n_001ultimo.pdf

UNESCO. (2023). *La complicada educación de la enseñanza de matemáticas en Sudáfrica*.

<https://courier.unesco.org/es/articles/la-complicada-ecuacion-de-la-ensenanza-de-matematicas-en-sudafrica>

Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*.

http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf

Yuquilema, D., Viteri, V., & Roldán, D. (2021). *El juego simbólico como estrategia de matemática para educación inicial*.

<https://revistas.ug.edu.ec/index.php/iti/article/view/191/224>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general: ¿De qué manera la aplicación del juego simbólico ayuda a mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024? Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de aprendizaje en el área de matemática antes de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024? ¿Qué estrategias de juego se deben considerar en las sesiones de aprendizaje para mejorar el nivel de aprendizaje, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024? ¿Cuál es el nivel de aprendizaje en el área de matemática después de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024?	Objetivo general: Determinar de qué manera el juego simbólico mejora el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024. Objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de aprendizaje en matemática a través de un pre test, antes de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024. Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje que impliquen el juego simbólico para mejorar el aprendizaje, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024. Verificar el nivel de aprendizaje mediante un pos test, después de la intervención, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura 2024.	Ha: El juego simbólico mejora significativamente el aprendizaje en matemática en los de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024. Ho: El juego simbólico no mejora significativamente el aprendizaje en matemática en los de 5 “A” años de la I.E.I. “Sagrado – Yacila, Paita, Piura, 2024.	Variable 1 Juego simbólico Dimensiones Proyección Asimilación Combinación Variable 2 Área de matemática Dimensiones Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Tipo de Investigación: Aplicativo Nivel de Investigación: Descriptivo Diseño de Investigación: Preexperimental Población: 85 Muestra: 15 Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario de prueba

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

PRUEBA ESCRITA DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS

I.E.I. "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS"

Nombre y Apellidos:

.....

Edad: 5 años

Fecha:

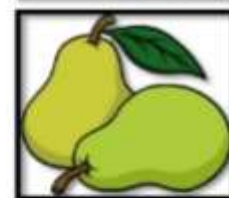
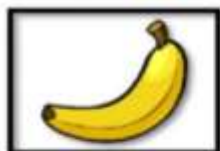
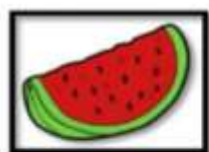
INDICACIONES:

1. Con ayuda de un adulto lee las siguientes preguntas y resuelve con cuidado
2. Si tienes alguna duda o consulta comunicar

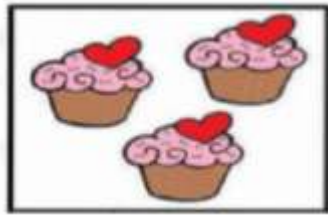


COMPETENCIA	CAPACIDADES
Resuelve problemas de cantidad	-Traduce cantidades a expresiones numéricas -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

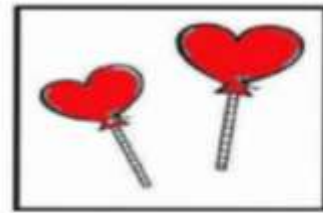
1. Une los objetos que son del mismo color



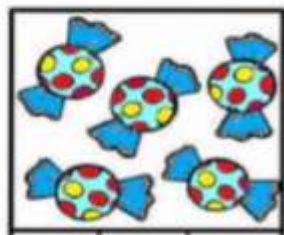
2. Selecciona el número que corresponde con la cantidad de los objetos



3 5 8



4 2 3



4 8 5



4 7 9

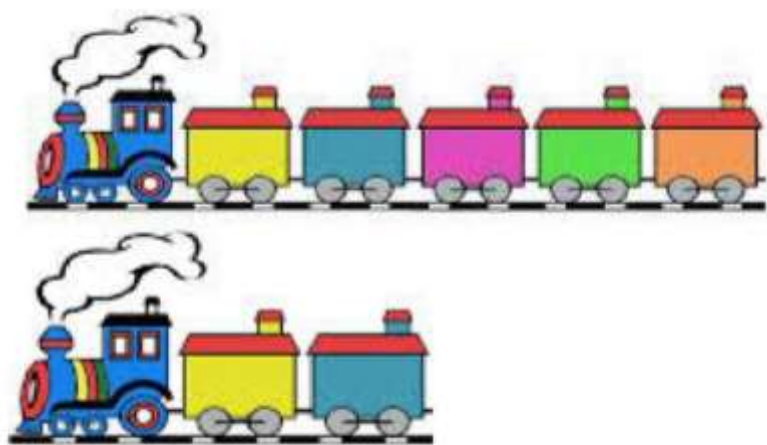
3. Marca donde hay muchos



4. Encierra el que pesa mas

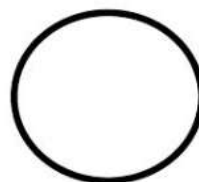
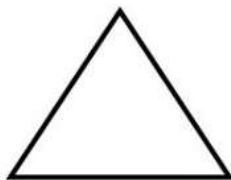
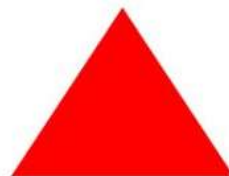


5. Marca el tren más corto



COMPETENCIA	CAPACIDADES
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

6. Une correctamente según su forma

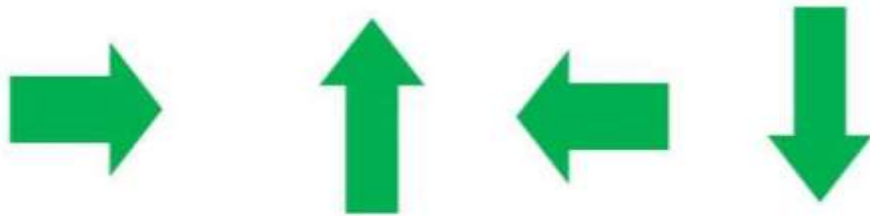


7. Marca los objetos que tiene forma de círculo

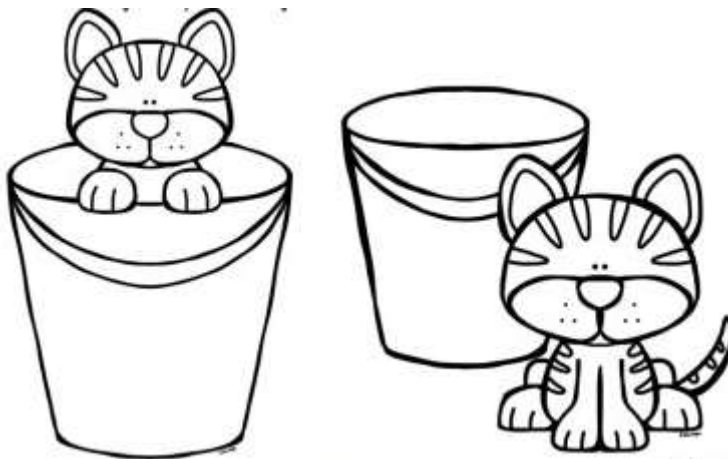


8. Encierra las flechas que van hacia abajo





9. Colorea el gato que está afuera y marca el que está dentro



10. Une según su relación



Anexo 3: validez del instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada: Rocío Cango Chunga

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

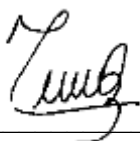
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: María del Rosario Temoche Querevalú, estudiante / egresado del programa académico de educación inicial, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “El juego simbólico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura, 2024” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI: 75220188

Investigadora
Temoche Querevalú
María del Rosario

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos:

Rocío Cango Cunya

Nº DNI / CE: 48458210

Edad: 38 años

Teléfono / celular: 991732416

Email:

Título profesional: Licenciada en educación inicial

Grado académico: Magister en psicología

Especialidad: Educación inicial

Institución que labora: I.E.P Villa mar

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: “El juego simbólico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024”

Autora: Temoche Querevalú María del Rosario

Programa académico: Escuela de educación inicial



Firma

Huella digital

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Rocío Cango Cunya
- 1.2. **Grado Académico:** Maestría en Psicología
- 1.3. **Profesión:** Profesora de Educación Inicial
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E.P Villa Mar
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Dirección
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Prueba
- 1.7. **Autor del instrumento:** Temoche Querevalú María del Rosario
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

FICHA DE VALIDACIÓN							
TÍTULO: El juego simbólico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024							
N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	S I	NO	S I	NO	
Dimensión 1: Resuelve Problemas de Cantidad							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Resuelve Problemas de forma, movimiento y localización							
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	x		X		X		

Otras observaciones generales: La prueba cumple con lo Necesario para ser aplicada



The image shows an official stamp and a handwritten signature. The stamp is circular with the text "L.P. VILLAMAR" at the top, a central emblem, and "DIRECCION PAITA" at the bottom. To the right of the stamp is a rectangular stamp with the text "R. Rocío Cango Cunya" and "DIRECTORA". A handwritten signature is written over these stamps. Below the stamps, the word "Firma" is printed.

Apellidos y Nombres del experto

Rocío Cango Cunya

DNI N° 43103716

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

Anexo 04: confiabilidad del instrumento

1. Cuestionario de prueba
2. N° de preguntas: 10
3. N° de sujetos de la prueba piloto: 5

Para conocer cual es la confiabilidad del instrumento se utilizó como método el alfa de Cronbach, tomando que la escala de evaluación para el cuestionario se basa en lo sugerido por MINEDU, donde de 0 – 10 es (C), de 11 – 13 (B), de 14 – 17 (A), de 18- 20 (AD), y dando u puntaje de 2 a la respuesta correcta, 1 si está bien a un 50% y 0 si esta incorrecto. Los resultados se procesaron a través del programa Excel y se calculó la confiabilidad a través de la siguiente formula:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$

Donde:

$$\alpha \text{ (Alfa de Cronbach)} = 0.824$$

$$K \text{ (Numero de ítems)} = 10$$

$$\sum V_i \text{ (Varianza de cada ítem)} = 1.44$$

$$V_t \text{ (Varianza total)} = 6$$

Cálculo de la confiabilidad:

$$\alpha = ((10 / (10-1)) * (1-(1.44/6)))$$

$$\alpha = 0,824$$

Luego de haber procesado los datos en el coeficiente de alfa de Cronbach decimo que > 0.8 , por lo tanto es confiable.

Anexo 5. Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

Título del estudio: El juego simbólico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024.

Investigador (a): Temoche Querevalú, María del Rosario

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego simbólico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paita, Piura, 2024. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La presente investigación permitirá obtener datos sobre el nivel de aprendizaje en el área de matemática, en los estudiantes que participan en el estudio y con ello se toma en consideración en las estrategias que mejoren dicha problemática encontrada con el fin de lograr resultados positivos en el aprendizaje del estudiante siendo fundamental en el trayecto académico.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se aplicará una preprueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 8 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al inicio del estudio

Riesgos:

El estudio no va a producir algún daño a su menor hijo, en el desarrollo de la investigación se aplicarán sesiones dentro del aula por lo cual será de utilidad para el alumno.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su comprensión lectora la cual favorece en su aprendizaje para entender diversas asignaturas.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros Participantes del estudio.

Derechos del Participante (papá o mamá):

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 983823883

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Firma

Participante (papá o mamá)

Hora:

fecha:

Hora:

fecha:

María del Rosario Temoche Querevalú

DNI: N° 75220188

Investigador

Anexo 6: Protocolo de asentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Mi nombre es María del Rosario Temoche Querevalú y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación “El juego simbólico para mejorar el aprendizaje en el área de matemática, en los niños de 5 años “A” de la I.E.I. “Sagrado Corazón de Jesús”, Yacila, Paíta, Piura, 2024?	Sí	No
--	----	----

Fecha: _____

Anexo 7: Carta de presentación



Chimbote, 29 de abril del 2024

CARTA N° 0000000631- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

JULY VANESSA QUEREVALÚ CALDERÓN
I.E.I. SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 5 "A" AÑOS DE LA I.E.I. "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS", YACILA, PAITA, PIURA, 2024, que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DE 5 AÑOS "A", a cargo de MARIA DEL ROSARIO TEMOCHE QUEREVALU, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACION INICIAL, con DNI N° 75220188, durante el periodo de 30-04-2024 al 03-06-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



Anexo 8: Carta de aceptación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS YACILA

**"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE
NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN
DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"**

CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN

La directora JULY VANESSA QUEREVALÚ CALDERÓN de la institución educativa inicial "Sagrado Corazón de Jesús" – YACILA, provincia de Paíta, departamento de Piura, suscribe:

Que deja bajo autorización a la señorita MARÍA DEL ROSARIO TEMOCHE QUEREVALÚ, estudiante de la universidad LOS ÁNGLES DE CHIMBOTE, con DNI: N° 75220188, a realizar su proyecto de investigación en la institución educativa.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para expresar mis muestras de especial consideración y estima personal.

YACILA, 30 DE ABRIL DEL 2024



Anexo 9: Evidencia de ejecución

DECLARACIÓN JURADA

Yo, **Maria del Rosario Temoche Querevalú**, identificado (a) con DNI 42831109 con domicilio real en Calle. Miguel Grau S/N – Yacila, Paita, Piura.

DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de bachiller con código de estudiante 0807191091 de la Escuela profesional de Educación Inicia, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2024-I:

Los datos consignados en la tesis titulada: "EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA, EN LOS NIÑOS DE 5 "A" AÑOS DE LA I.E.I. "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS", YACILA, PAITA, PIURA, 2024"

Son reales y se considera las precauciones necesarias para evitar sesgos en la investigación. Firmo la presente declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

Yacila, 27 de mayo del 2024.

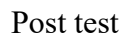


Firma del bachiller
DNI: 75220188



Huella Digital

Pre test



Anexo 10. Sesiones de aprendizaje

Sesión de aprendizaje N°1

I. Datos informativos:

- 1.1. **Institución educativa:** “Sagrado corazón de Jesús”
- 1.2. **Edad:** 5 años
- 1.3. **Sección:** “A”
- 1.4. **Título:** “Con mi lonchera voy a jugar a los colores y más colores”
- 1.5. **Responsable:** María del Rosario Temoche Querevalú
- 1.6. **Fecha:** 08 de mayo el 2024

II. Organización de los aprendizajes:

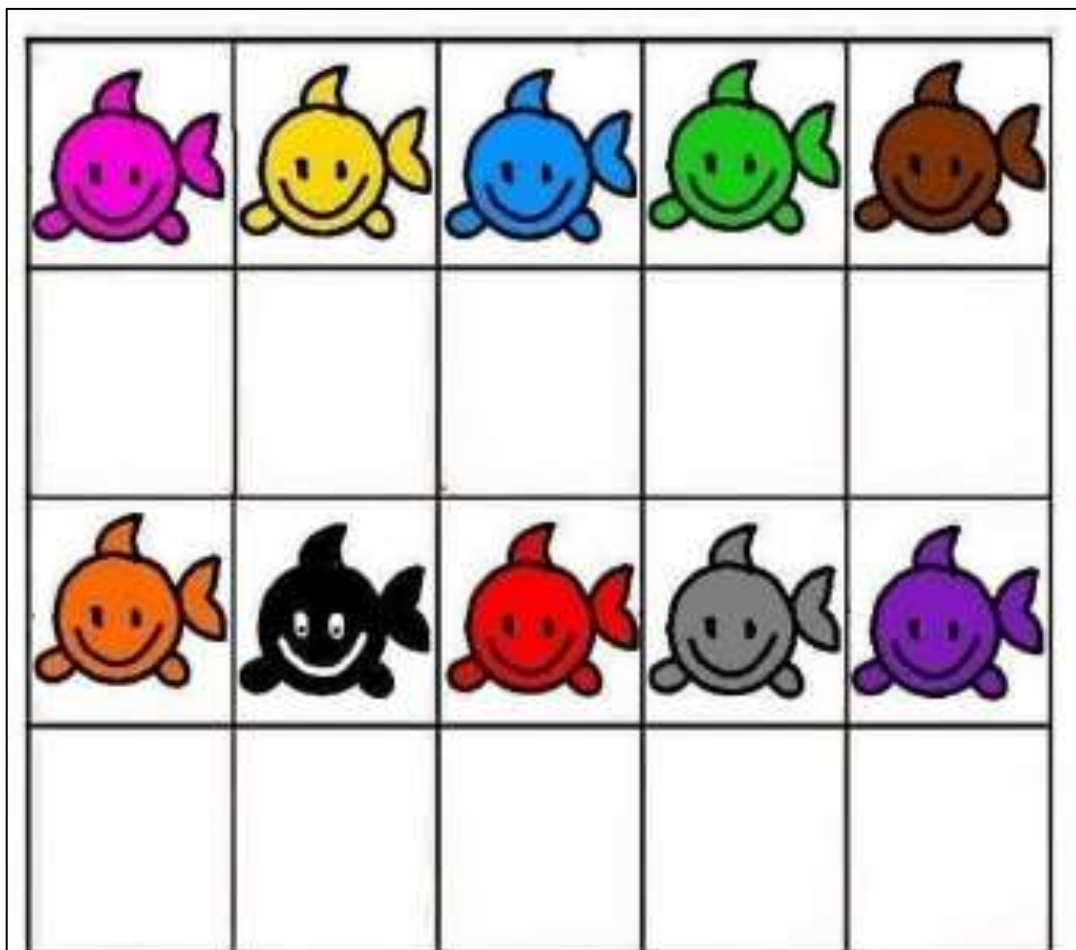
Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Utiliza recursos de su entorno para clasificar y agrupar colores.

III. Estrategias metodológicas:

Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
Inicio	MOTIVACIÓN: - La maestra muestra una caja a la que llamaremos la caja mágica, en ella habrá botellas llenas de agua, en las tapas de cada botella se colocará tempera, cada una tendrá un color diferente. - Para ir mostrando el material, la maestra saca las botellas con mucho cuidado para no pintar el agua y luego menciona unas palabras: abracadabra, patas de cabra, que de mis botellas un color me salga; agita la botella y el agua se decolora de un color y así los hace con todos. 	Botellas Tempera Agua

	SABERES PREVIOS: - Preguntamos a los niños: ¿Qué pasó con el agua? ¿Qué color había al principio? ¿Qué colores observan?	
Desarrollo	Propósito - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que “Hoy reconoceremos los colores de los elementos de nuestra lonchera y los clasificaremos en grupos” Problematización: Narramos la siguiente situación: - Los niños de 5 años “A” quieren clasificar sus los elementos de su lonchera, pero no saben cómo hacerlo. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: - La docente pide que saquen todos los elementos de su lonchera y lo coloquen sobre su mesa. - Pregunta a los niños: ¿Cómo se llama el elemento? ¿Qué color es? ¿Hay otro elemento del mismo color? BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS: - Formamos grupos e invitamos a los niños a agrupar objetos que tengan, como colores, plumones o bloques. - Preguntamos a las niñas: ¿Qué elementos han agrupado? ¿Para que usamos ese elemento? ¿De qué color es cada grupo? - Les invitamos a los niños a que visiten los demás grupos y comenten que elementos colocaron ellos y luego realizamos preguntas. REPRESENTACIÓN (VIVENCIAL Y GRÁFICA): VIVENCIAL: - Se invita a los niños a dar un paseo general por el aula y se va preguntando ¿Cómo se llama el objeto? ¿Qué color es cada uno? GRÁFICO: - Se les da una hoja en blanco a los niños y ellos dibujarán los elementos que agruparon, según el color.	Loncheras Aros Fichas

	FORMALIZACIÓN: - Para resolver el problema principal la maestra coloca aros frente a cada botella y explica a los niños que tienen que ubicar a cada elemento en el color del aro que le corresponde. - Mientras los niños van colocando va preguntando nuevamente ¿Cómo se llama? ¿Qué color es? ¿Dónde lo colocarías? REFLEXIÓN: - Invitamos a los niños a tomar sentarse y dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. - Preguntamos: ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué colores conocieron?, ¿Qué hicieron para reconocer los colores? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS: - Luego de jugar con los elementos de nuestra lonchera, entregamos fichas a los niños para que muestren sus aprendizajes obtenidos.	
Cierre	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy hemos aprendido los colores seleccionando diferentes objetos de nuestro entorno.	



Une con líneas a las frutas y sus colores



FECHA	Miércoles 08 de mayo del 2024.	
ÁREA	MATEMATICA	
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad	
DESEMPEÑOS	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.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Reconoce objetos, los clasifica y agrupa según el color.	
N° ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		

Sesión de aprendizaje N°2

I. Datos informativos:

1.1. Institución educativa: “Sagrado corazón de Jesús”

1.2. Edad: 5 años

1.3. Sección: “A”

1.4. Título: “Aprendemos números y el conteo jugando a la tiendita

1.5. Responsable: María del Rosario Temoche Querevalú

1.6. Fecha: 10 de mayo del 2024.

II. Organización de los aprendizajes:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	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.	• Utiliza el conteo hasta 20, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. • Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar agregar o quitar.

III. Estrategias metodológicas:

Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
Inicio	MOTIVACION: - La maestra muestra el video: “Cantando los números”  Link: https://youtu.be/pSqn12eSu9Y SABERES PREVIOS: Pregunta a los niños: ¿De qué se trató el video? ¿Con qué relacionaba los números? ¿Qué números menciona?	Video

Desarrollo	Propósito y organización: - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que “Hoy Jugaremos a colocar precios en la tiendita y utilizamos dinero de papel para pagar y dar vuelto”. Problematización: Narramos la siguiente situación: - Yo tengo mi tienda y tengo diferentes productos, mi mamá me ha indicado el precio de cada producto y quiero que ustedes me ayuden a contar para colocar el precio y poder vender. ¿Me ayudarían a colocar los precios para jugar a la tiendita? COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: - La docente muestra a los niños números con precios y una billetera. - Pregunta a las niñas: ¿Qué es? ¿Por qué es importante colocar precio a los productos? ¿Qué habrá dentro de la billetera? ¿Para que servirá? ¿Qué valor tendrán las monedas y monedas que presenta? BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS: - La docente muestra a las niñas algunas monedas y billetes.	Productos Tiendita Billetera Billetes precio monedas
-------------------	--	---



- Pregunta a las niñas: ¿Qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Cuánto vale cada moneda? ¿Cuánto vale cada billete?
- Explica sobre el valor de los billetes y las monedas según el número que tiene cada uno y cuando debemos de pedir vuelto y cuando no.

REPRESENTACIÓN (DE LO CONCRETO A LO SIMBÓLICO):

CONCRETO:

- Invitamos a las niñas a elaborar su monedero, con ayuda de la docente, para que puedan guardar su dinero:



- Elaboran sus monedas y billetes, pegándolos en cartulina y coloreándolos de un color semejante al real.

MATERIAL CONCRETO:

- Invitamos a las niñas a visitar la tiendita y colocar precio en el papel.
- Cuando está todo listo cada niño coge un producto con su precio determinado:



- Preguntamos a las niñas: ¿Cuántas monedas o billetes necesitamos para comprar el producto elegido? ¿Con qué monedas comprarías este producto? ¿Tendrían que darte vuelto? ¿Cuánto?

GRÁFICO:

- Invitamos a las niñas a utilizar una libreta y un lápiz para que se pueda usar como recibo, en donde la niña escriba las cantidades totales del precio de la compra, usando sus diferentes maneras de representar, ya sea con dibujos o los números y que sirva como un comprobante de pago.



FORMALIZACIÓN:

- Ahora invitamos a las niñas a colocar las “monedas” en su monedero que sirva para depositar o sacar el dinero para dar vuelto.
- Una vez que todo esté listo, inician el juego. Deciden quiénes serán el vendedor y comprador.



- Inician el juego de tal manera que los niños se sientan libre de hacerlo. Asumen su papel de compradora, vendedora con seriedad, observamos a los niños cómo van jugando y cómo va usando algunos procesos de conteo, agregando o quitando cantidades.
- Empezando con un producto y agregando según su proceso de comprensión en el precio y las monedas.
- Cambian funciones de lo que están realizando, invitamos a otros niños a desempeñar alguna función.

REFLEXIÓN:

- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas.
- Preguntamos: ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué pasos siguieron?, ¿cómo has podido comprar los productos de la tiendita? ¿Cuánto de dinero te quedó?
- Luego de jugar libremente, planteamos algunas situaciones problemáticas sencillas durante el juego para que los niños proponga estrategias de solución. Por ejemplo:

	1. Comprar primero un producto y entregar la cantidad exacta (otorgue la oportunidad de contar las monedas que debe entregar). 2. Comprar dos productos, mencionar la cantidad total que debe pagar. Podría ayudar a la niña preguntándole: "¿Cuánto cuesta este producto?, ¿y este otro?, ¿cuánto es el total de los dos?". Esto permitirá a los niños contar la cantidad total de dinero que necesita para hacer la compra. Asimismo, ayude a verificar el dinero que necesite, aproveche para que vuelva a contar las "monedas". 3. Otra estrategia puede ser dándole una cantidad de dinero y seleccionar aquello que le alcance a comprar con lo que tiene. "¿Cuánto te sobra?, ¿Cuánto te tengo que dar de vuelto?". - Juegan la cantidad las veces que sea necesario a la tienda. Cuando vean que la niña ya no quiere jugar, podemos cambiar por otro tipo de tienda, por ejemplo: una farmacia, una veterinaria, una tienda de ropa, etc. TRANSFERENCIA: - Invitamos a las niñas a armar su tiendita en casa, ordenar los productos, colocarles precios y jugar a comprar y vender.	
Cierre	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué recursos utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy hemos aprendido los números y el conteo mediante el juego de la tiendita.	Preguntas

FECHA		Viernes 10 de mayo del 2024.
ÁREA		MATEMATICA
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad
DESEMPEÑOS		Utiliza el conteo, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Que los niños y niñas usen el conteo, la correspondencia y la ubicación espacial (de los productos) al comprar y vender en la tiendita, utilizando dinero de papel. Crearán listas de compras escribiendo según sus niveles de escritura
N° ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		

Sesión de aprendizaje N°3

I. Datos informativos:

1.1.Institución educativa: “Sagrado corazón de Jesús”

1.2.Edad: 5 años

1.3.Sección: “A”

1.4.Título: Reconocemos muchos y pocos

1.5.Responsable: María del Rosario Temoche Querevalú

1.6.Fecha: lunes 13 de mayo del 2024.

II. Organización de los aprendizajes:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Usa y reconoce las expresiones “muchos – pocos”

III.Estrategias metodológicas:

Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
Inicio	MOTIVACION: La maestra indica a los niños que realizaran un juego llamado: “Conejos a su conejera”, que consiste en dar una cantidad y ellos se agruparan con la cantidad de integrantes que la maestra indique.  SABERES PREVIOS: Pregunta a los niños: ¿Qué tal les pareció el juego? ¿Qué hicieron? ¿En qué cantidades se agruparon? ¿Cuál fue el número o cantidad más alta? ¿Cuál fue el número o cantidad más baja?	Juego

Desarrollo	Propósito: - Mencionamos que el día de “Hoy aprenderemos cuantificadores muchos y pocos a través de una tabla de conteo”. Problematización: - La maestra muestra un bolsito y narra la siguiente situación: El domingo fui de compras y encontré a unos animalitos de juguete, me gustaron mucho y los compré. - La maestra empieza a mostrar los animalitos de manera aleatoria y los coloca en visibilidad de todos. - La maestra concluye la situación; mi mamá me pregunto ¿Cuántos caballos hay? ¿Cuántas tigres hay? ¿Cuántas jirafas hay? Necesito de su ayuda para cuando llegar a casa poder darle una respuesta a mamá. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: - La maestra muestra la tabla de conteo y pide que la ayuden a contar para rellenar la tabla. - Los niños van contando a cada animal y se va colocando una rayita los cada anima. <table border="1" data-bbox="485 1144 1147 1744"> <thead> <tr> <th>Animal</th><th>Cantidad</th><th>Total</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> REPRESENTACIÓN (VINVENCIAL Y CONCRETO VIVENCIAL:	Animal	Cantidad	Total										Animalito tabla del conteo Plumones Cunetas Bloque
Animal	Cantidad	Total												
														
														
														

- La maestra muestra la imagen de dos familias y pide ayuda para contar.



- Explica que se utiliza el termino muchos cuando el número es mas alto que el otro.

Ejemplo:

En la familia uno hay 7 integrantes, y en la familia 2 hay 3 integrantes

¿Quién de las 2 familias tiene un número mayor de integrantes? ¿Quién tiene un número menor de integrantes?

CONCRETO:

- Se le coloca sobre la mesa de cada estudiante cuentas, botones, plumones y colores; luego entrega a los estudiantes 2 platos para colocar muchos y pocos de objetos que mencionará.
- La maestra menciona el objeto e indica cual debe tener muchos y cual pocos.

Ejemplo:

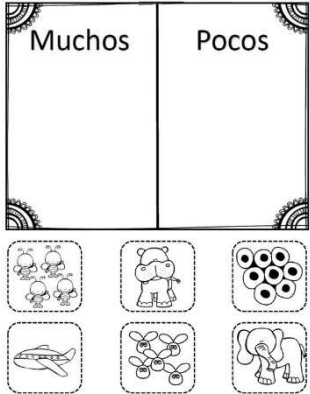
Coloquen muchas cuentas y pocas botones,
pocos plumones y muchos colores.

FORMALIZACIÓN:

- La maestra pregunta a los niños referente a la tabla principal ¿Qué grupo de animal tiene mayor puntaje? ¿Qué grupo tiene menor puntaje?

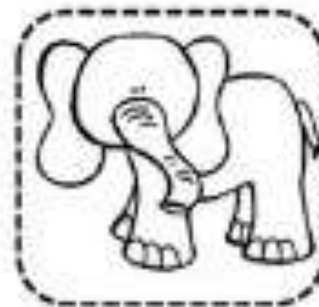
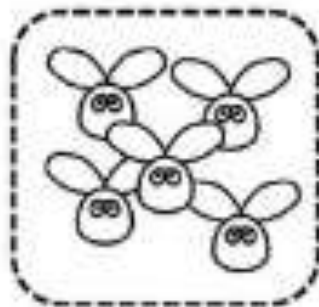
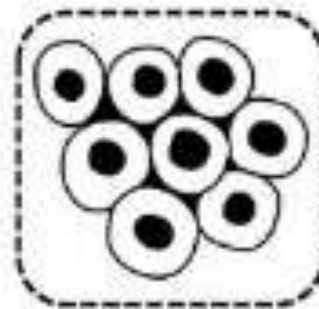
REFLEXIÓN:

- Se inicia un diálogo con los niños a los niños, se reitera la explicación de cuando es muchos y cuando pocos.

	- Preguntamos: ¿Fue fácil saber?, ¿Cómo descubrieron quien tenía muchos?, ¿Qué hicieron para reconocer el que tenía pocos? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS: - La maestra entrega la ficha y explica que deben contar los elementos y ubicar a los animales donde corresponde según el cuantificador. 	
Cierre	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve dificultades? ¿Cuándo aplicare este aprendizaje? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Qué utilicé para la resolución del problema? ¿logre obtener la cantidad de los elementos? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy hemos aprendido a diferenciar los cuantificadores de muchos y pocos.	Preguntas

Muchos

Pocos



FECHA		Lunes 13 de mayo del 2024.
ÁREA		MATEMATICA
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad
DESEMPEÑOS		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.
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Identifica datos referido a los animales que han registrado en la tabla de conteo.
Nº ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		

Sesión de aprendizaje N°4

I. Datos informativos:

- 1.1. **Institución educativa:** “Sagrado corazón de Jesús”
- 1.2. **Edad:** 5 años
- 1.3. **Sección:** “A”
- 1.4. **Título:** Compro el objeto más pesado.
- 1.5. **Responsable:** María del Rosario Temoche Querevalú
- 1.6. **Fecha:** Miércoles 15 de mayo del 2024

II. Organización de los aprendizajes:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	• Usa estrategias y procedimientos y calculo. • Argumenta afirmaciones sobre	• Emplea estrategias de cálculo para descubrir el objeto más pesado

III. Estrategias metodológicas:

Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
Inicio	MOTIVACIÓN: - La maestra invita a los estudiantes a salir a dar un recorrido por el colegio y levantar diferentes objetos, durante el recorrido ella realiza preguntas como ¿Cómo se llama ese objeto? ¿Se puede levantar? - Se invita a los estudiantes a regresar al aula. SABERES PREVIOS: Preguntamos a los niños: ¿Pudimos levantar todos los objetos? ¿Qué objetos fueron difíciles de levantar? ¿Por qué no podíamos levantarlo con facilidad?	Recursos del entorno
Desarrollo	Propósito - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que “Hoy comparemos la masa de los objetos para descubrir que objeto pesa más y cual pesa menos” Problematización: Narramos la siguiente situación:	Balanza Tiendita fichas

- Los niños de 5 años “A” quieren comprar en la tiendita de miss María, pero el día de hoy solo se venderá el producto más pesado. ¿Qué productos de la tienda pesarán más?

COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA:

- La maestra explica que cuando la balanza se inclina hacia un lado con un producto ese es el que pesa más, y el producto que se queda arriba es el que pesa menos.

BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- La maestra invita a los niños a la tiendita y pide q elijan 2 productos que le gusten.
- Cuando los niños elijan los productos tiene que acercase a ella para colocarlos en la balanza y poder elegir cual es el producto más pesado para poder venderlo.

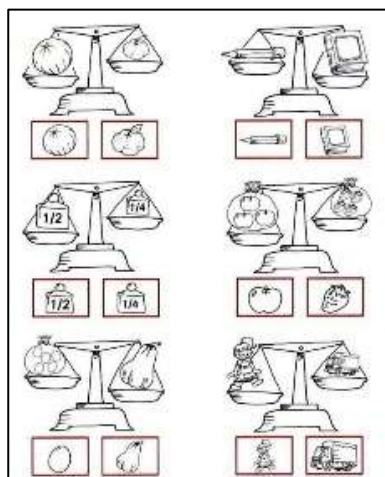
REPRESENTACIÓN (VIVENCIAL Y GRÁFICA):

VIVENCIAL:

- La maestra invita que cada niño elije su producto y espera su turno para descubrir el objeto más pesado, mientras van realizando la actividad la maestra pregunta a todo el grupo ¿Cómo se llaman los productos? ¿Cuál creen que pese más? ¿Por qué pesa más?

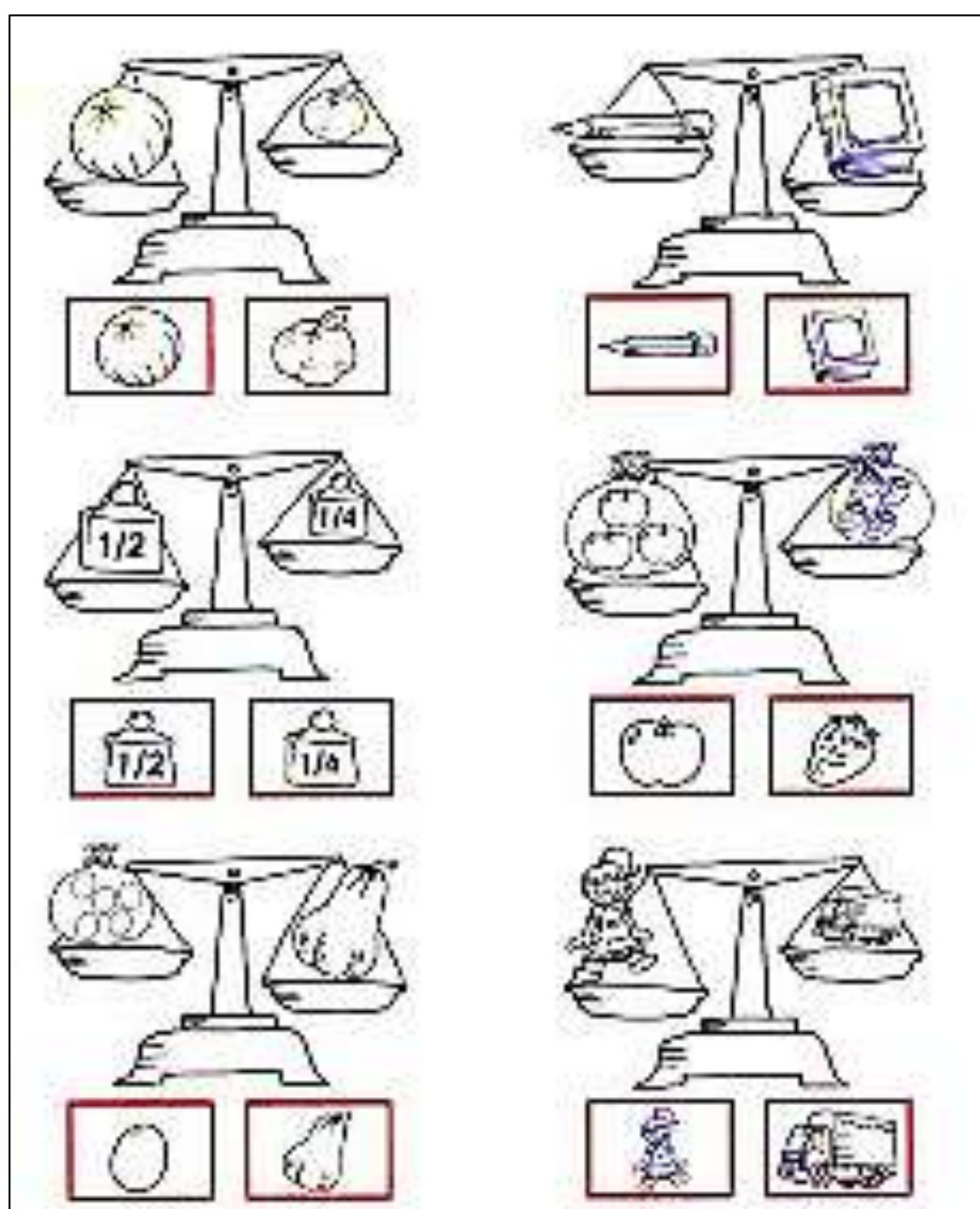
GRÁFICO:

- Se invita a lo niños que tomen asiento y entrega fichas que tienen que desarrollar reconociendo el objeto más pesado.



FORMALIZACIÓN:

	- La maestra invita a los estudiantes a llevar a su mesa el objeto más pesa que eligieron. REFLEXIÓN: - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. - Preguntamos a los estudiantes ¿Qué productos de la tienda pudieron comprar?, ¿Por qué?, ¿Cómo descubrimos cuál pesaba más? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS: - La maestra invita a los niños a jugar en la tienda y de manera voluntaria asuman el rol de vendedor para que descubran en más productos la masa de cada uno.	
Cierre	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Qué es lo que me resultó as difícil? ¿Cómo puedo relacionar lo de hoy con una situación en mi hogar? • Autoevaluación: ¿Qué realice? ¿Cómo lo realice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo utilicé? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy hemos aprendido a reconocer la masa de los productos mediante el juego de la tiendita.	preguntas



FECHA		Miércoles 15 de mayo del 2024.
ÁREA		MATEMATICA
COMPETENCIA		Resuelve problemas de cantidad
DESEMPEÑOS		Mide y compara la masa de los objetos usando expresiones “pesa más que, pesa menos que”
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Reconoce el peso de diferentes objetos. Explica el procedimiento de resolución de la situación
Nº ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		

Sesión de aprendizaje N°5

I. Datos informativos:

- 1.1. **Institución educativa:** “Sagrado corazón de Jesús”
- 1.2. **Edad:** 5 años
- 1.3. **Sección:** “A”
- 1.4. **Título:** Ordenando mi salón aprendo largo y corto
- 1.5. **Responsable:** María del Rosario Temoche Querevalú
- 1.6. **Fecha:** Lunes 20 de mayo del 2024

II. Organización de los aprendizajes:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Menciona objetos largos y cortos y los clasifica.

III. Estrategias metodológicas:

Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
INICIO	MOTIVACIÓN: - La maestra muestra un sobre en forma de regalo y pregunta a los niños si quieren descubrir lo que hay. - El sobre contiene dos caminos (largo – corto), la casa de la abuelita, caperucita y el lobo. - La maestra comienza a contar la historia: Había una niña llamada caperucita, un día se iba a visitar a su abuelita, pero en el camino se encontró un lobo feroz y le dijo: hola niña ¿A dónde vas? Caperucita le respondió: Me voy a casa de mi abuelita, pero quiero llegar muy rápido y no sé qué camino elegir, entonces el lobo señalando el camino más largo le dijo: por este camino llegarás más rápido y el tomó el camino más corto para llegar primero y comer a la abuelita. SABERES PREVIOS: Preguntamos a los niños: ¿Quiénes fueron los personajes? ¿Qué le dijo el lobo? ¿Fue verdad lo que le dijo el lobo a Caperucita?	Historia Títeres del lobo Caperucita

DESARROLLO	Propósito	Cestos
	- Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que “Hoy reconoceremos dimensiones largo y corto con los juguetes del aula” Problematización: Narramos la siguiente situación: - La maestra se muestra un poco triste y les dice a los estudiantes que hoy no pudo ordenar el aula porque se quedó dormida. Ella muestra 4 canastillas y pide que la ayuden a ordenar el aula, colocando los objetos largos y cortos en las canastillas, pero clasificando. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: - La docente pide a los niños que observen todos los juguetes del salón. - Se explica que denominamos largo al objeto más extenso que el otro y comparamos con otro objeto para mejor comprensión. Ejemplo: Se muestran 2 tren y se pregunta ¿Cuál es más largo? ¿Cuál es más corto?, también se muestra 2 salta soga y se realizan preguntas BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS: - Formamos 2 grupos y les damos 2 canastillas a cada grupo e invitamos a los niños a buscar objetos largos y cortos y colocarlos en las canastillas. REPRESENTACIÓN (VIVENCIAL Y CONCRETA): VIVENCIAL:	

	- Se invita a los niños a jugar libremente e identifiquen mediante el juego objetos largos y cortos que encuentren en el aula. CONCRETA: - Se les da bloques a los niños para que creen objetos largos y cortos y reconozcan dimensiones. FORMALIZACIÓN: - Después del juego la maestra invita a los alumnos a guardar los bloques y coloca las canastillas frente a los niños, para que mediante el juicio se corrobore si se clasificaron bien los juguetes en las canastillas. - Mientras los niños van colocando va preguntando nuevamente ¿Cómo se llama? ¿Es largo o pequeño? ¿Está en la canastilla correcta? REFLEXIÓN: - Invitamos a los niños a tomar sentarse y dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. - Preguntamos: ¿Cómo reconocemos un objeto largo?, ¿Cómo reconocemos un objeto corto? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS: - La maestra entrega fichas para que los niños refuercen sus aprendizajes.	
CIERRE	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Te servirá lo que aprendiste hoy en una situación del hogar? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy aprendimos a reconocer dimensiones largo y corto ordenando los juguetes del salón.	preguntas

FECHA	Lunes 20 de mayo del 2024.	
ÁREA	MATEMATICA	
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad	
DESEMPEÑOS	Mide y compara longitudes de los objetos usando expresiones “más largo que, más corto que”	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Reconoce la longitud de diferentes objetos.	
Nº ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		

Sesión de aprendizaje N°6

I. Datos informativos:

- 1.1. **Institución educativa:** “Sagrado corazón de Jesús”
- 1.2. **Edad:** 5 años
- 1.3. **Sección:** “A”
- 1.4. **Título:** Juego a la casita
- 1.5. **Responsable:** María del Rosario Temoche Querevalú
- 1.6. **Fecha:** miércoles 22 de mayo del 2024.

II. Organización de los aprendizajes:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Utiliza material concreto para formar figuras geométricas.

III. Estrategias metodológicas:

Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
INICIO	MOTIVACIÓN: - La maestra canta con los estudiantes las siguientes canciones: Redondo, redondo Como una ruedita, El círculo no tiene Ninguna esquinita. Cua dra do, cua, dra, do 1,2,3,4 lados es 1,2,3,4 lado es. Rectángulo, rectángulo. 2 lados cortos y 2 largos.	Canción Imágenes

	- Después de la canción muestra imágenes como:  SABERES PREVIOS: Preguntamos a los niños: ¿Qué mencionó la canción? ¿conoces las figuras que se mencionaron en la canción? ¿sabes cuantos lados tiene?	
DESARROLLO	Propósito - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que “Hoy aprenderemos las figuras geométricas” Problematización: Narramos la siguiente situación: - El día de hoy vamos a imaginar que el aula es nuestra casa y que cada es el dueño, pero está vacía, necesita decoraciones para que se vea bonita, pueden utilizar los diferentes sectores para decóralo a su gusto. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: - La docente pide que den un recorrido por el salón y vean que elementos le pueden servir para decorar su casita. - Se brinda ejemplos: Yo en mi casita quiero un reloj circular, para eso voy a utilizar la tapa de mi balde de bloques, también quiero un cuadro grande que decore mi sala. - Pregunta a los niños ¿Se pueden utilizar este elemento o juguete?, ¿En qué lo convertirías?, ¿Este elemento o juguete se parece a lo que quieres para decorar?	Juguetes Bloques Elementos de los sectores Ficha

	BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS: - Invita a los niños a que empiece el juego. - Preguntamos a las niñas: ¿Qué elementos quieres para tu casita?, ¿Para que servirá?, ¿Cómo utilizo ese elemento? REPRESENTACIÓN (VIVENCIAL Y GRÁFICA): VIVENCIAL: - Se da por finalizado el juego y se invita a dar recorrer por el aula y se va preguntando ¿Cómo decoraron su casa? ¿Qué utilizaron? ¿Será igual que uno real? ¿Qué forma tiene? GRÁFICO: - Se les da una hoja en blanco a los niños y ellos dibujarán las figuras que utilizaron para decorar su casa y en que lo convirtieron. FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN: Preguntamos: ¿Pudimos decorar la casita? ¿Se pudo convertir un elemento del aula en uno similar al de la casa?, ¿Qué formas utilizamos?, ¿Qué formas conocimos?, ¿Con que elementos decore mi casa? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS: Luego de jugar con los elementos de nuestro salón, desarrollamos la siguiente ficha. 	
CIERRE	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy?, ¿Te servirá lo que aprendiste hoy en una situación del hogar?	Preguntas

	• Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy aprendimos a reconocer figuras geométricas mediante diferentes objetos.	
--	--	--

FECHA	Miércoles 22 de mayo del 2024	
ÁREA	MATEMATICA	
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad	
DESEMPEÑOS	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Reconoce la forma diferente de diferentes objetos y menciona sus nombres.	
N° ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		

Sesión de aprendizaje N°7

I. Datos informativos:

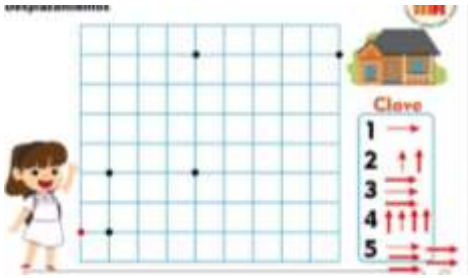
- 1.1. **Institución educativa:** “Sagrado corazón de Jesús”
- 1.2. **Edad:** 5 años
- 1.3. **Sección:** “A”
- 1.4. **Título:** Jugando a la gallinita ciega, me ubico en el espacio
- 1.5. **Responsable:** María del Rosario Temoche Querevalú
- 1.6. **Fecha:** viernes 24 de mayo del 2024.

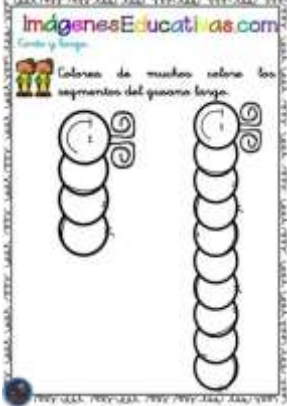
II. Organización de los aprendizajes:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica en el espacio y se dirige siendo indicaciones.

III. Estrategias metodológicas:

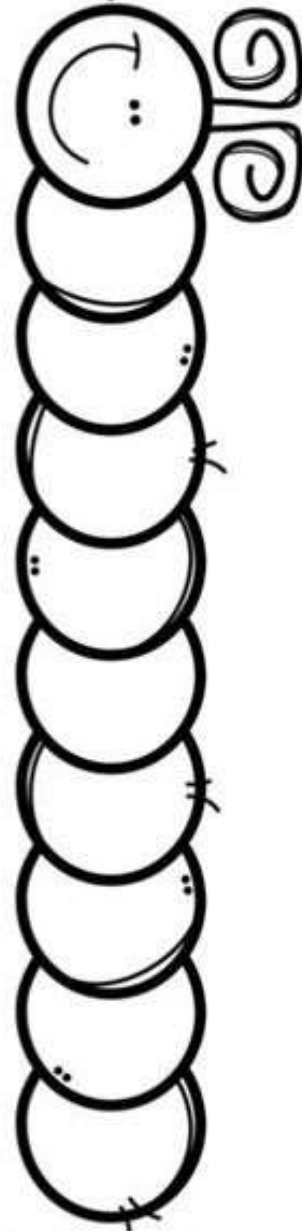
Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
INICIO	MOTIVACIÓN: - La maestra muestra el video: El baile de los animales.  Link: https://youtu.be/HRs7Dfx12-c SABERES PREVIOS: Preguntamos a los niños: ¿De qué trató el video? ¿Qué hace el elefante? ¿Hacia dónde se dirigen los animales?	Video

DESARROLLO	Propósito - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que “Hoy aprenderemos a ubicarnos en el espacio, mediante el juego de la gallinita ciega” Problematización: - La maestra a los niños un plano, y les dice que ella no sabe cómo dirigirse desde un lugar a otro y su mamá le dio ese plano para llegar del colegio a su casa.  COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: - La maestra propone a los niños a salir al patio y jugar a la gallinita ciega. BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS: - Formamos 2 grupos y les damos 2 canastillas a cada grupo e invitamos a dar indicaciones a los niños de acuerdo al patrón para llegar al destino indicado. REPRESENTACIÓN (VIVENCIAL Y CONCRETA): VIVENCIAL: - Se invita a los niños a jugar libremente e identifiquen mediante el juego objetos largos y cortos que encuentren en el aula. CONCRETA: - Se les da bloques a los niños para que creen objetos largos y cortos y reconozcan dimensiones. FORMALIZACIÓN: - Después del juego la maestra invita a los alumnos a guardar los bloques y coloca las canastillas frente a los niños, para que mediante el juicio se corrobore si se	Ficha de desplazamiento papelotes Bloques Fichas
------------	---	--

	clasificaron bien los juguetes en las canastillas. - Mientras los niños van colocando va preguntando nuevamente ¿Cómo se llama? ¿Es largo o pequeño? ¿Está en la canastilla correcta? REFLEXIÓN: - Invitamos a los niños a tomar sentarse y dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. - Preguntamos: ¿Cómo reconocemos un objeto largo?, ¿Cómo reconocemos un objeto corto? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS: - La maestra entrega fichas para que los niños refuercen sus aprendizajes. 	
CIERRE	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Te servirá lo que aprendiste hoy en una situación del hogar? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy aprendimos a reconocer dimensiones largo y corto ordenando los juguetes del salón.	



Colorea de muchos colores los segmentos del gusano largo.



FECHA		Viernes 24 de mayo del 2024.
ÁREA		MATEMATICA
COMPETENCIA		Resuelve problemas de forma movimiento y localización
DESEMPEÑOS		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.
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Reconoce y se ubica en su espacio de acuerdo a su lateralidad y es capaz de ubicar a objetos.
Nº ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		

Sesión de aprendizaje N°8

I. Datos informativos:

- 1.1. **Institución educativa:** “Sagrado corazón de Jesús”
- 1.2. **Edad:** 5 años
- 1.3. **Sección:** “A”
- 1.4. **Título:**
- 1.5. **Responsable:** María del Rosario Temoche Querevalú

II. Organización de los aprendizajes: lunes 27 de mayo del 2024.

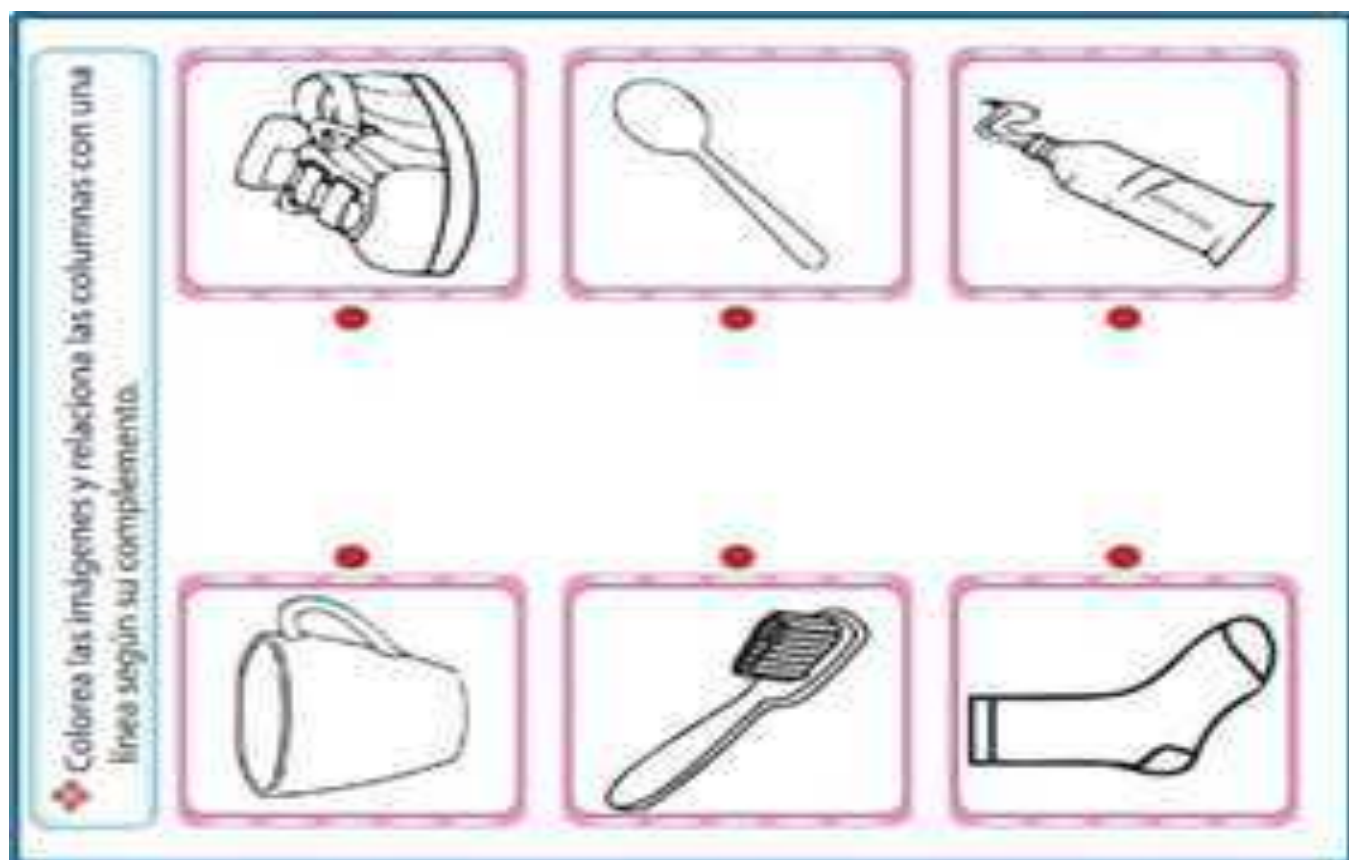
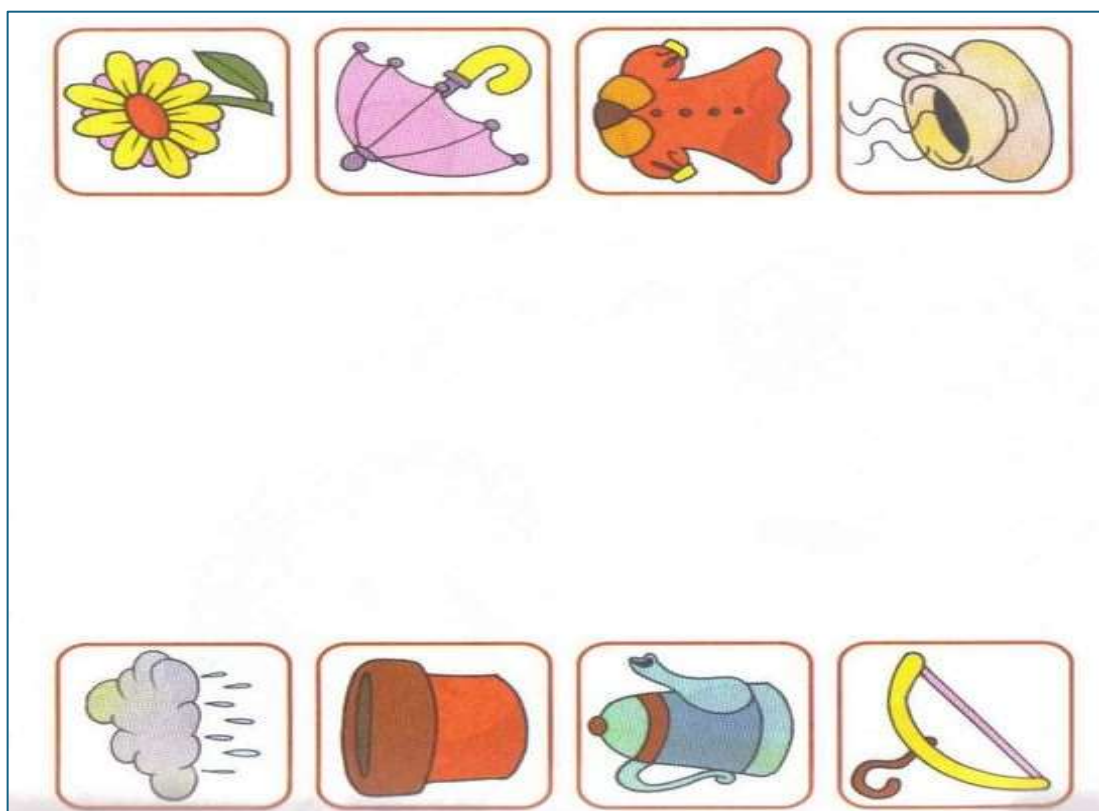
Área	Competencia	Capacidad	Indicador
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica en el espacio y se dirige siendo indicaciones.

III. Estrategias metodológicas:

Momentos pedagógicos	Estrategias y actividades	Recursos y materiales
INICIO	MOTIVACIÓN: - La maestra canta la canción: Soy una taza Soy una taza, una tetera, una cuchara, un cucharón, un plato hondo, un plato llano, un cuchillito, un tenedor Un salero, azucarero, la batidora, una olla exprés Chu, chu (Bis) SABERES PREVIOS: Preguntamos a los niños: ¿Qué se menciona en la canción? ¿Qué son en conjunto? ¿Para qué los utilizamos?	Canción
DESARROLLO	Propósito - Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que “Hoy aprenderemos a agrupar por el uso y la utilidad de elementos” Problematización: - La maestra muestra una caja en forma de regalo que contiene diferentes objetos.	Imágenes Juguetes Elementos de los sectores

	 COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: - La docente muestra los elementos y pide ayuda para colocarlos en la pizarra a la vista de todos. - Pregunta a los niños: ¿Cómo se llama el elemento? ¿Qué donde lo encontramos? ¿Para qué lo utilizamos? BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS: - Formamos grupos e invitamos a los niños a agrupar objetos que encontramos en el sector hogar y en diferentes sectores del aula, por su uso y utilidad. - Para realizar la actividad de juego se empela la canción del veo veo. Veo, veo Veo. Veo ¿Qué ves? Una cosita ¿Qué cosita es? Es un (a) y lo uso para - Mientras se evidencia el trabajo en los grupos se pregunta a los niños: ¿Qué elementos han agrupado? ¿Para que usamos ese elemento? ¿Dónde lo encontramos? - Les invitamos a los niños a que visiten los demás grupos y comenten que elementos colocaron ellos. REPRESENTACIÓN GRÁFICO: - Se les da una hoja en blanco a los niños y ellos dibujarán los elementos que agruparon, según el color. FORMALIZACIÓN: - La maestra invita a los niños a sentarse y pide cantar nuevamente la canción del veo, veo,	Fichas
--	---	--------

	mencionando los nombres de los elementos que había en la pizarra. REFLEXIÓN: - Invitamos a los niños a tomar sentarse y dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. - Preguntamos: ¿Se pudo reconocer los objetos?, ¿Sabíamos para que lo utilizamos?, ¿Supimos donde lo encontramos? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS: - Luego de jugar el veo, veo se entrega las siguientes fichas a los niños para que muestren sus aprendizajes obtenidos.	
CIERRE	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy hemos aprendido a agrupar de acuerdo al uso y utilidad de elementos.	Preguntas



FECHA		Lunes 27 de mayo del 2024.
ÁREA		MATEMATICA
COMPETENCIA		Resuelve problemas de forma movimiento y localización
DESEMPEÑOS		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
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Reconoce los objetos y expresa cuál es su uso y utilidad.
Nº ORDEN	NOMBRES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS	DESCRIPCIÓN DE LOS HECHOS
1		
2		
3		