



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

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE
MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO - 2024**

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

AUTOR

VILLANUEVA PIÑAN, ADELA ROSA

ORCID: 0000-0003-3688-7291

ASESOR

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID:0000-0002-0509-9914

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0283-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:00** horas del día **26** 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO - 2024**

Presentada Por :
(4807181078) **VILLANUEVA PIÑAN ADELA ROSA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
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: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO - 2024 Del (de la) estudiante VILLANUEVA PIÑAN ADELA ROSA, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 16% 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, 30 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico a mis padres por brindarme todo su apoyo incondicional para culminar con mi meta traslada de ser un profesional a mis hermanos por estar siempre presente en todo momento.

Agradecimiento

A los docentes de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, a la directora de la institución educativa Inicial y a mis compañeros de la Universidad por brindarme su apoyo en los que sea necesario.

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales	5
2.1.3. Antecedentes Regionales	7
2.2. Bases teóricas	8
2.2.1. Los juegos didácticos.....	8
2.2.1.1 Definición de los juegos didácticos	8
2.2.1.2. Importancia de los juegos didácticos.....	9
2.2.1.4. Juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas.....	10
2.2.1.5. Teorías educativas que aportan al juego.....	11
2.2.1.6. Características de los juegos didácticos.....	12
2.2.1.9. Dimensiones de los juegos didácticos	13
2.2.2. Aprendizaje del área de matemática	14
2.2.2.1. Definición de matemática.....	14
2.2.2.2. El aprendizaje en el área de matemática.....	14
2.2.2.3. Teorías del aprendizaje de matemática.....	15
2.2.2.6. Importancia del juego en la matemática.....	16
2.2.2.7. Área de matemática en el nivel de inicial.....	17
2.2.2.8. Los juegos didácticos y las matemáticas	17
2.2.2.9. ¿Por qué aprender matemática?.....	17
2.2.2.10. Competencias del área de matemática.....	18
2.2.2.11. Las actividades lógico matemático en el jardín de la infancia.....	19
2.2.2.12. Dimensión de la variable	20

2.2.3. Relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática.....	21
2.2.4. Definición de términos	21
2.3. Hipótesis	22
III. METODOLOGÍA.....	23
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación	23
3.2. Población y muestra.....	24
3.3. Variables: Definición y operacionalización.....	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:	28
3.5. Método de análisis de datos.....	29
3.6. Aspectos éticos	31
IV.RESULTADOS	32
V.DISCUSIÓN.....	42
Limitaciones del estudio	47
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS	52
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	52
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	54
Anexo 03. Validez del instrumento.....	55
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	65
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado	66
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información (carta).....	68
Anexo 07. Evidencias de ejecución.....	69

Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo.....	23
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo.....	24
Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables de estudio	25
Tabla 4. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los niños de 5 años.....	30
Tabla 5. Nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de los juegos didácticos	32
Tabla 6. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el post test en los niños de 5 años.....	34
Tabla 7. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el pre y post test en los niños de 5 años.....	36

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de las habilidades sociales en el pre test.....	30
Figura 2. Nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de los juegos didácticos	33
Figura 3. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el post test	35
Figura 4. Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el pre y post test	36

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. La metodología aplicada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Esta investigación se realizó con una población de 33 niños de 3,4 y 5 años de edad, de los cuales, la muestra a evaluar estuvo conformada por 20 niños de 5 años. Para la recolección de la información de la unidad de análisis se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, cuyo propósito fue evaluar los aspectos como: problemas de cantidad, razonamiento y demostración, resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización. Los resultados obtenidos son en el nivel pre test el 90% estuvo en el nivel inicio, asimismo en las sesiones se obtuvo una mejoría de manera progresiva, por lo tanto, en el post test el 85% de los niños se ubica en el logro esperado en cuanto al nivel de aprendizaje en el área de matemática. Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 3,417 puntos a favor del pos test con un sig. de $p=0.001$ menor a 0.05 lo que significa que las estrategias y actividades centradas en los juegos didácticos ayuda a desarrollar el aprendizaje en el área de matemática de los niños que conformaron el grupo. Por lo tanto, se concluye que los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años.

Palabras clave: juegos didácticos, matemática, razonamiento.

Abstract

The objective of the research was to determine the influence of educational games to improve learning in the area of mathematics in 5-year-old students of Educational Institution No. 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. The methodology applied was quantitative, explanatory level with pre-experimental design. This research was carried out with a population of 33 children of 3, 4 and 5 years of age, of which the sample to be evaluated was made up of 20 5-year-old children. To collect the information of the unit of analysis, observation was used as a technique and the observation guide as an instrument, whose purpose was to evaluate aspects such as: quantity problems, reasoning and demonstration, solving problems in situations of shape, movement and location. The results obtained are at the pre-test level, 90% were at the initial level, also in the sessions a progressive improvement was obtained, therefore, in the post-test 85% of the children are located at the expected achievement regarding the level of learning in the area of mathematics. Likewise, in the hypothesis test it was confirmed that there is a difference of 3,417 points in favor of the post test with a sig. $p= 0.001$ less than 0.05 which means that the strategies and activities focused on didactic games help develop learning in the area of mathematics of the children who made up the group. Therefore, it is concluded that educational games significantly improve learning in the area of mathematics in five-year-old children.

Keywords: educational games, mathematics, reasoning.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según Ricce (2021) las matemáticas hoy en día están consideradas como una herramienta fundamental en la resolución de problemas lógicos - concretos en nuestra vida cotidiana, permitiendo que la persona desarrolle la intuición y el espíritu crítico, por ende, podemos decir que las matemáticas no solo se limitan a la enseñanza mecánica de números, formas, colores sino a la diversidad de formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y planear estrategias en el contexto cotidiano.

Según Cedeño (2020) a nivel mundial uno de los problemas que enfrentan los docentes de matemática es el rechazo de los estudiantes a esta asignatura, a la cual consideran como la más difícil compleja e incluso representa un obstáculo en su etapa escolar, además la metodología utilizada por los docentes tradicionales no colabora para que tengan otra perspectiva, esto se refleja en los resultados poco favorables en los niveles de conocimiento, razón por la que al final de cada lectivo un gran número de educandos reprueban esta asignatura.

Asimismo, Herrera (2020) afirma que en la ciudad de México existen profesores que exigen a los estudiantes memorizar los números sin entenderlas, ni analizarlas, situación que ocasiona que los alumnos califiquen al proceso de aprendizaje, como un proceso mecánico sin tener opción a opinar e interactuar. Por otro lado, Chaves (2023) menciona que en el Ecuador la asignatura de matemática para los estudiantes es sinónimo de malestar, situación que se presenta como consecuencia de los escasos recursos implementados por los profesores, quienes piensan que la única forma de enseñar es utilizando la pizarra y realizando muchos ejercicios convirtiendo el aula en un ambiente aburrido para los alumnos.

Según Remigio (2022) a nivel nacional existen muchas instituciones en el Perú que no se encuentran organizadas o implementadas, este problema es un factor que obstaculiza el aprendizaje de los estudiantes más desfavorecidos, ya que en diversos lugares lejos de las ciudades, los centros educativos carecen de material didáctico porque el gobierno aún no ha llegado a zonas urbanas o nuevas ciudades, la realidad visible de hoy dice mucho sobre la formación escolar.

Por otro lado, Tacora (2019) menciona que de acuerdo a la encuesta realizada por el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA), llevado a cabo en el año

2019 nos revela que el Perú se encuentra ubicado en el ranking mundial de 79 países participantes en el puesto 65 en el área de matemática y en el penúltimo lugar a nivel Latinoamérica.

Del mismo modo, en a nivel nacional, según el MINEDU (2019) afirma que en los resultados presentados por la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), llevado a cabo en el año 2019 nos muestra que la Región Huánuco se encuentra ubicado en el puesto N° 15 en el área de matemática, al mostrar mejoras en el incremento del nivel satisfactorio (12.7%) y disminución de los niveles Previo al nivel Inicio (56.5%) y en proceso (30.7%).

De igual manera, a nivel local en la Institución N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco los niños de 5 años tienen problemas de aprendizaje en cuanto al área de matemáticas, debido a los escasos de materiales educativos por lo cual ante los limitados recursos y la falta de estrategias didácticas por parte de los profesores. Por tal razón se debe de emplear actividades para poder desarrollar un buen aprendizaje y a su vez obtener resultados favorables en la presente investigación. Es relevante resaltar que los juegos didácticos serán de mucha ayuda para el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco, en donde desarrollarán su aprendizaje respecto al área de matemática.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado:¿De qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024?

Para dar solución a la pregunta planteada se formuló el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Conocer cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

Diseñar e implementar juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. Explicar cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. Medir como es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre

test y post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

La justificación de la tesis se basa en 3 dimensiones que son teórica, metodología y practica

En lo teórico se sustenta Según Montero (2019) indica que son estrategias, técnicas y/o metodologías utilizadas por el docente de aula, con el fin de captar la atención de los estudiantes, estimulando su participación, desarrollando capacidades comunicativas, sociales y cognitivas, contribuyendo de esta manera al deseo de aprender de una manera diferente muchos autores señalan a los juegos como una herramienta esencial aplicables a diferentes etapas de la formación del educando. Villegas (2003) el objetivo de la matemática es el estudio en todo su ámbito en todas sus propiedades, tal como lo detalla Aristóteles quien asegura que la matemática es la ciencia encargada de estudiar la cantidad y numeración, aplicado en tiempos antiguos para resolver problemas.

En lo metodológico está sustentada en que al realizar la investigación se diseñará y validará, mediante juicio de expertos, un instrumento de medición de las dimensiones del los juegos y el aprendizaje en el área de matemática dicho instrumento podrá ser empleado más adelante para nuevas investigaciones locales y ser aplicado en investigaciones similares. Así mismo este servirá como referente para investigaciones futuras cuyas características sean similares al presente estudio.

En lo practico la investigación se realiza porque existe la necesidad de mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes a través de los juegos con el uso de los instrumentos y las sesiones que se realizara para dicha evaluación. De esta manera, se podrá intervenir de manera pertinente, que permita fortalecer las capacidades de en los niños en el área de matemática y así poder registrar su nivel educativo.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

López (2020) en su estudio titulado: recursos didácticos en el aprendizaje de la matemática en los niños de inicial II Del Centro De Educación Inicial Juan Samaniego Parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2019-2020, tesis para optar el título profesional de licenciada en ciencias de la educación, determinar la influencia de recursos didácticos en el aprendizaje de la matemática en los niños de Inicial II del Centro de Educación Inicial Juan Samaniego parroquia Quimiag, cantón Riobamba. La metodología aplicada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño no experimental. Para la recolección de la información la técnica que se aplicó fue la encuesta y la observación, entre los instrumentos utilizados tenemos el cuestionario de la encuesta para las docentes y lista de cotejo para los 24 niños, con lo cual desarrollamos el análisis e interpretación de los resultados realizando una demostración gráfica, datos importantes para presentar las conclusiones y recomendaciones de la investigación. En vista de los resultados obtenidos se plantea como posible solución la elaboración de una guía de recursos didácticos para el desarrollo de las matemáticas en los niños de educación inicial. Por ende, se pudo concluir que la presente investigación es un aporte significativo orientado al campo educativo que ayudará en el rendimiento académico de los niños.

Ortega (2019) en su investigación titulada: ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia, tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial, tuvo como objetivo analizar la influencia del kit de material didáctico en un grupo de estudiantes de preescolar del Colegio Nuestra Señora de Fátima de la Ciudad de Cúcuta, Colombia. Siguió un diseño de estudio cuasi experimental explicativo. La población de estudio consistió en niños entre cinco y seis años de edad con residencia en Cúcuta, y la muestra estuvo constituida por 16 estudiantes. Para la recolección de datos empleando la observación como técnica y la guía de observación como instrumento. Con los resultados obtenidos se pudo mostrar que el desempeño intelectual de niños en edad preescolar mejora y se hace significativo con el desarrollo de habilidades de comprensión y descripción de su entorno, especialmente a través de ejercicios de clasificación, comparación y seriación. Por lo tanto, se concluyó que la implementación del kit de actividades lúdicas constituye una estrategia metodológica que incide en el desarrollo intelectual de niños de cinco (5) a seis (6) años.

Bedón (2023) en su estudio titulado: juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en educación inicial, tuvo como objetivo determinar la relación de los juegos de aprendizaje en línea con la formación de las nociones lógico-matemática en los niños y niñas de tres a cuatro años de Educación. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo el tipo de investigación fue cuasi experimental y correlacional. La muestra estuvo conformada por 28 niños del Subnivel Inicial de la escuela Gabriela Mistral de una población de 56 niños y niñas de 3 a 4 años. El proceso de muestreo fue no probabilístico de tipo censal. La observación se aplicó como técnica de la investigación y como instrumento la ficha de observación. El análisis de datos se ejecutó con el software estadístico SPSS versión 26 en español, aplicando una prueba de normalidad con el test de Kolmogorov-Smirnov para la estadística inferencial y calculando el Rho de Spearman, para determinar la correlación de las variables juegos de aprendizaje en línea y formación de nociones lógico-matemática. Con los resultados se pudo observar el aumento de la cantidad de niños que alcanzaron la cualidad óptima en la variable si se observa, la cual refleja el 93% de mejora posterior a la aplicación de los juegos en línea. Concluyéndose que existe una relación positiva y preponderante entre las variables de estudio, constituyendo un aporte significativo en términos de la Educación Inicial, lo cual destaca la relevancia de la utilización de los juegos de aprendizaje en línea para la formación de las nociones lógico-matemática.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Durand (2022) en su tesis titulada: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes segundo año de educación inicial en la IE. N° 15315 Huachuma Alta – distrito de Las Lomas - Piura, 2022, realizado en Perú, tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial, tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos, mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes segundo año de educación inicial en la I.E N° 15315 de Huachuma Alta – Distrito de las Lomas - Piura, 2022. La investigación fue aplicada, con enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño pre experimental, con pre test y post test, con una población y muestra de 19 estudiantes. Para la recolección de datos empleando la observación como técnica y la guía de observación como instrumento. Se utilizó el Excel 2013 y el SPSS v. 25, para la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico de contraste. En los resultados obtenidos se evidenció que en el pre test el 63,2% de los estudiantes tienen un nivel de logro en inicio. En contraste al post test el 68,4% de los estudiantes tienen un nivel de logro logrado. Por lo

tanto, se concluyó que la aplicación de los juegos didácticos, mejoró el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes quinto grado de educación primaria.

Cahuana (2020) en su estudio titulado: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen Trujillo 2020, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del programa de Juegos Didácticos mejora el Aprendizaje en el área de Matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen Trujillo 2020. basado en la problemática por el bajo rendimiento escolar en la enseñanza aprendizaje, y para ello se utilizó nuevas técnicas e ideas para realizar actividades para lograr mejores resultados, por tanto, se justifica que la aplicación de los juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 4 años, es posible mejorar el aprendizaje, utilizando juegos innovadores para que puedan aprender. Por ello al comparar el plan de investigación a manera de pre test y Post- Test, los resultados que obtuvieron son que el 90% tiene como logro previsto A; esto da a entender que los estudiantes lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0 % de los estudiantes tienen como logro C, es decir, en inicio. Por lo tanto, se concluyó que el programa de juegos didácticos mejoró el aprendizaje en los niños de 4 años de la muestra.

Burgos (2023) en su investigación titulada: Los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo determinar en qué medida el taller de experimentos mejora el aprendizaje en el área de ciencia y tecnología en niños de cinco años de la I.E. N° 252 Tabalosos, San Martín – 2023, la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental. Para la recolección de datos empleando la observación como técnica y la guía de observación como instrumento. Los resultados fueron según la tabla 5 en el pre test el 0 % se encontraron en el nivel logro destacado y el nivel logro esperado, el 88 % en proceso y el 92 % en inicio, en el post test luego de aplicar los juegos didácticos mediante 15 sesiones se obtuvo resultados favorables el 85 % tienen calificaciones de logro destacado, el 15 % logro esperado, el 0 % en proceso e inicio. Por lo tanto, se concluyó que los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa de Sacanche, Región de San Martín – 2023.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Baltazar (2021), en su tesis titulada: “Juegos matemáticos de cálculo en la resolución de problemas de adición y sustracción en los estudiantes del segundo año de educación inicial en la institución educativa de Supte San Jorge, Tingo Maria, 2019”, realizado en Perú, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo resolver significativamente los problemas matemáticos, por lo que es de tipo aplicada y de nivel de estudios de comprobación de hipótesis causales, para lo cual se utilizó el diseño cuasi experimental con dos grupos con pre y post test. En el estudio se trabajó con una población de 115 estudiantes y la muestra conformada por los estudiantes del segundo grado del nivel primaria. La sección “A” son un total de 26 estudiantes constituyéndose el grupo experimental y del aula de la sección “D” con un total de 32 estudiantes constituyéndose el grupo control, desarrollándose en el primer grupo 20 sesiones de aprendizaje. Los resultados permitieron evidenciar que el grupo experimental en el pre test, solo el 22.31 % y en el grupo control, el 26.7 % podían resolver problemas de adición y sustracción, pero después de la aplicación de los juegos matemáticos, en el grupo experimental, en el post test el 84.2 % de los estudiantes resolvían los problemas matemáticos de adición y sustracción, a comparación del grupo control, donde solo el 48.6 % lograron resolver problemas de adición y sustracción. Con los resultados se pudo concluir que la aplicación de los juegos matemáticos resuelve los problemas de adición y sustracción.

Rivera (2019), en su investigación titulada: “Bloques lógicos para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de inicial 5 años de la I.E. N° 449 San Pedro Huánuco – 2019”, realizado en Perú, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo determinar de qué manera los bloques lógicos influyen en el desarrollo de las nociones matemáticas, en los niños de inicial 5 años de la Institución Educativa; inicial N° 449 “San Pedro” Huánuco – 2019. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, con diseño es cuasi - experimental. La población son 86 estudiantes de inicial 5 años de la I. E inicial N°449 “San Pedro” Huánuco– 2019, con características socioeconómicas similares. La muestra estuvo integrada por 24 estudiantes de la sección anaranjado 5 años, se aplicó el proyecto de manera satisfactoria. Para la recolección de los datos se utilizó el instrumento de observación (Lista de cotejo, Ficha de evaluación), diseñado por la investigadora, que fue aplicado la prueba de Pre - test y Post – test a ambos

grupos, obteniendo los siguientes resultados: Los resultados mostraron que el 96% si logró y el 4% no logró, que efectivamente los bloques lógicos influyen positivamente en el desarrollo de las nociones matemáticas. Por lo tanto, se concluyó que es necesario desarrollar programas y actividades de reforzamiento mediante los bloques lógicos, dirigidos a los niños de inicial 5 años para reforzar sus aprendizajes, teniendo en cuenta que es la base fundamental para sus primeras iniciaciones de conteos numéricos, además de marcar el inicio de su vida escolar de los estudiantes.

Tello (2021), en su estudio titulado: “Actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 – Cayumba, del distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019”, realizado en Perú, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los escolares de 5 años. Este trabajo es una investigación aplicada y su método es cuantitativo, de nivel explicativo; con diseño cuasi-experimental, ya que estos grupos se han formado de manera aleatoria. La población muestral estuvo conformada de 39 escolares de 5 años de la I.E.I N° 357, de los cuales el grupo experimental fue la sección “Hijos de Dios” con una suma de 21 escolares y el grupo control fue compuesto por la sección “Niños Innovadores”, conformado por 18 escolares tasados en base al análisis en una lista de cotejo. La formación de la V.D incluye 2 habilidades o competencias, entre ellas, la habilidad para resolver problemas cuantitativos el cual incluye 3 dimensiones y la habilidad para resolver problemas de movimiento y posición también incluye 3 dimensiones. Los resultados permitieron mostrar que la variable independiente llamada actividades lúdicas mejoró efectivamente las competencias matemáticas de los miembros del G.E. Por ende, se concluyó que es necesario que las instituciones educativas promuevan en sus aulas el desarrollo de las actividades lúdicas con el fin de mejorar y estimular el aprendizaje de las matemáticas en los niños desde el nivel inicial.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Los juegos didácticos

2.2.1.1 Definición de los juegos didácticos

Según Montero (2019) indica que son estrategias, técnicas y/o metodologías utilizadas por el docente de aula, con el fin de captar la atención de los estudiantes, estimulando su participación, desarrollando capacidades comunicativas, sociales y

cognitivas, contribuyendo de esta manera al deseo de aprender de una manera diferente. Muchos autores señalan a los juegos como una herramienta esencial aplicables a diferentes etapas de la formación del educando.

De acuerdo a López (2018) menciona que los profesores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje los juegos componen una de las formas más significativas en las que los niños pequeños adquieren competencias y conocimientos esenciales. Por tal motivo, las oportunidades de juego y los ambientes que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen la base de los programas de educación preescolar eficaces en esta investigación se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje centrado en el juego y se presentan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego.

Los juegos educativos según Sánchez (2020) son considerados una forma fácil y divertida de aprender, desarrollan habilidades que estimulan la comprensión, la memoria y la imaginación. Esto suele funcionar según el tipo de actividad que esté realizando y la edad de su hijo.

Gómez (2018) Los juegos son una herramienta esencial y valiosa que se puede utilizar en todos los niveles, sin embargo, muchas veces los docentes no los utilizan en el aula, quizás porque no son conscientes de los beneficios de esta tecnología educativa. propósito, ya sea juego libre o juego supervisado para el aprendizaje simbólico.

2.2.1.2. Importancia de los juegos didácticos

Según Luna (2020), el juego radica su importancia en lo que se diferencia del método antiguo de enseñanza, ya que al implementar estrategias, recursos y métodos, el alumno en formación podrá experimentar de primera mano el arte de adquirir nuevos conocimientos, también podrá desarrollar habilidades sociales en el aula y fuera de ella podrá abrir su imaginación y aprenderá a resolver las actividades impartidas en el aula de manera independiente así estará apto a adquirir nuevos tipos de enseñanza que le brindarán facilidades de aprender de forma práctica y divertida.

2.2.1.3. Los juegos didácticos y su Clasificación

Marcelli (2007) La clasificación de los juegos varía ampliamente desde una perspectiva cultural y social, y como precedente, Eriksson (2010) menciona que observar el nivel social de los juegos ayuda a clasificar diferentes géneros según una perspectiva estructural. ese juego se desarrolla primero en el dominio del Yo, explorando las sensaciones corporales, luego en el micro, que incluye el entorno inmediato del niño, y finalmente se desarrolla en el dominio social.

Según Dávila (1993) Hay muchos tipos de juegos y actividades, incluidos juegos físicos, juegos intelectuales, juegos de fantasía, juegos emocionales, juegos de destreza y juegos sociales. Generalmente se pueden dividir en dos categorías: normativas o sistemáticas y libres o imaginativas.

2.2.1.4. Juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas

De acuerdo a Ricce (2021) los juegos didácticos pueden ser utilizados de múltiples formas, sirven para encaminar y guiar al estudiante ante cualquier tipo de materia que se enseña en la escuela el autor señala que hoy en día los niños y adolescentes están inmersos en los aparatos tecnológicos, y que mejor manera que los profesores hagan uso de estas tecnologías y llevar a cabo nuevas estrategias educativas que motiven al estudiante a aprender de manera distinta, evitando el estrés y aburrimiento en el aula de clases. Según diversos autores indican que es importante aplicar estrategias lúdicas en la enseñanza de las matemáticas ya que, al ser una materia de la ciencia pura, requiere estimulación y motivación para desarrollar en el alumno un pensamiento lógico, capaz de tomar decisiones al momento de resolver un problema numérico los maestros tienen la responsabilidad en el aula de llevar a cabo una buena enseñanza y su objetivo es conectar con el educando de manera que, este apto para recibir conocimientos sin déficit de aprendizaje.

Según Mestre (2016) el conocimiento matemático debe ser llevado desde las primeras etapas de la educación de esta manera el niño que se encuentra en proceso de aprendizaje podrá desarrollar su propio razonamiento. Para ello, debe haber un compromiso con los padres que son los primeros educadores y son los que con más tiempo pasa el alumno, el profesor deberá utilizar recursos didácticos y realizar actividades empezando desde lo más básico y poder crear una base sólida del conocimiento, que ayuden al estudiante a depender por sí mismo ante las actividades, juegos y lecciones encomendadas por el maestro.

2.2.1.5. Teorías educativas que aportan al juego

Teoría del Aprendizaje de Piaget

Según Arija (2021) de acuerdo a Piaget, el niño aprende de varias maneras a través de las fases de asimilación y acomodación. La asimilación es la forma en que nos encontramos con los estímulos externos, es la transformación de la conducta individual al medio, mientras que la adaptación significa la modificación del plan mental, la transformación del sujeto en respuesta a las necesidades del medio a través de estos dos procesos interactivos, reorganizamos el aprendizaje, dando como resultado un equilibrio que regula la relación entre los dos procesos.

Su teoría es constructivista porque cree que el propio sujeto construye el conocimiento, abandona la posición pedagógica tradicional de defender el aprendizaje a través de la difusión del conocimiento y propone un proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el aprendizaje como construcción individual por medio del contacto físico y social, teniendo en cuenta las características del individuo.

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

La teoría de Spencer se basa en la idea de que la infancia y la niñez son dos etapas de desarrollo en las que los niños no necesitan hacer ningún trabajo para sobrevivir porque sus necesidades pueden ser satisfechas a través de la intervención de los adultos. Usando la energía del juego, dedica mucho tiempo libre a esta actividad. Spencer cree que el proceso de educación debe imitar el proceso de evolución social para que la mente del niño pueda viajar a través de las diversas etapas de la evolución social humana de una manera natural.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

Así mismo para Gallardo (2018) la teoría de Lazarus sobre la relajación, el descanso, la relajación o la recuperación afirma que el juego aparece como una actividad que compensa el esfuerzo, el agotamiento, que otras actividades más serias o útiles crean en el niño el juego es percibido como una actividad de descanso, relajación y recuperación de energía utilizada en otras actividades más serias.

2.2.1.6. Características de los juegos didácticos

Diversos autores describen las características que tienen los juegos didácticos, se empezará con las que propone Calderón (2018) que son tres: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, en este sentido, la oportunidad que ofrece esta actividad radica en la libre participación del alumno, al tiempo que le brinda la oportunidad de aumentar la motivación en el aula, utilizando fundamentalmente sus habilidades, capacidades o imaginación para la resolución de problemas las diferentes preguntas que pueden surgir pueden ir desde ocultas hasta crucigramas, activan estrategias, ponen en práctica conocimientos y conducen por el entorno de aprendizaje.

Alcedo (2011) definen algunas características con respecto a los juegos didácticos, se pueden mencionar las más importantes: crean interés por el tema, estimulan la necesidad de toma de decisiones, requieren la aplicación de conocimientos adquiridos en diversas materias y crean una actividad dinámica de aprendizaje un análisis cuidadoso de las características de estos juegos revela varios aspectos positivos que los juegos aportan a la educación.

Además de las ya mencionadas Andrade (2011) se consideraron otras características que podrían agregarse al juego teniendo en cuenta que el juego es una actividad gratuita y que el juego es desinteresado esto nos permite estar seguros de que quienes participan son por voluntad propia y ganas de jugar y aprender.

Goyes (2010) El juego como método de aprendizaje es muy antiguo, habiéndose utilizado empíricamente en sociedades primitivas para desarrollar las habilidades de niños y adolescentes, quienes aprendían de sus mayores formas de cazar, pescar, cultivar y realizar otras actividades se transmitían de generación en generación. generación en la antigüedad. . mundo. Asimismo, será más fácil para los bebés comprender las actividades diarias.

2.2.1.7. Objetivos de los juegos didácticos

El juego permite a los niños tomar decisiones más concretas en la vida, porque el juego es necesario y promueve mejor el desarrollo organizacional, la responsabilidad y la creatividad tanto de forma individual como grupal, como lo menciona García (2013), el programa educativo del juego está diseñado principalmente para orientar a los estudiantes en la toma de decisiones ante los desafíos de la vida, adquirir experiencia práctica en el

trabajo en grupo y analizar la actividad organizacional de los estudiantes, lo que ayuda a adquirir conocimientos teóricos en diversas materias. Logre más de 14 resultados satisfactorios en el aprendizaje creativo y desarrolle habilidades personales, intelectuales y sociales.

2.2.1.8. Los juegos didácticos en el nivel inicial

Según García (2009) La educación primaria es donde comienzan sus primeras experiencias de aprendizaje y los niños continúan desarrollando y enriqueciendo nuevos conocimientos. La enseñanza del juego como herramienta de aprendizaje está relacionada con el desarrollo del aprendizaje como expresión cultural y como estrategia de aprendizaje que forma parte de la tradición humana. De esta manera, el desarrollo del niño depende del aprendizaje que el educador obtiene a través de estrategias de juego, por lo que los juegos educativos son parte integral de los métodos de enseñanza. La vida cotidiana de los niños es un desarrollo continuo del aprendizaje a través del juego, que está estrechamente relacionado con la adquisición paulatina de conocimientos.

Al respecto García (2009) Afirman que estos juegos apoyan perfectamente el desarrollo psicomotor, mejoran las funciones cognitivas, favorecen el desarrollo emocional y son una herramienta útil para la integración social de los niños. Los docentes de los centros educativos enseñan a los estudiantes a través de juegos que desarrollan habilidades creativas, por lo que el aprendizaje se considera una base para que los estudiantes se expresen y estimulen un aprendizaje intelectual altamente estimulante a través del juego.

En este sentido García (2009) Al señalar que diversas instituciones educativas son conscientes de este hecho, podemos observar cómo el juego en la primera infancia y las primeras etapas educativas se convierte en una herramienta natural para todos los aspectos de la maduración humana, es decir, un bebé aprende jugando.

2.2.1.9. Dimensiones de los juegos didácticos

a) Planificación del juego

Según Sotelo (2022) Es un proceso basado en juegos para organizar equipos heterogéneos; se deben especificar las acciones a realizar por cada grupo, elegir un coordinador y secretario para cada grupo, así como la forma de participación para cada miembro.

b) Ejecución del juego

Según Sotelo (2022) en esta etapa, el juego se basa de acuerdo con el objetivo establecido. El desempeño de los estudiantes debe ser observado y registrado junto con los estudiantes también se deben explicar la importancia de los juegos para resolver problemas matemáticos.

c) Evaluación del juego

Según Sotelo (2022) en esta etapa se corrigen los errores y se forman en el niño conocimientos, actitudes y habilidades, además, se analiza el cumplimiento de las reglas del juego, así como se evalúa el desempeño de cada participante y, por último, se evalúa la participación de cada niño en el juego educativo.

2.2.2. Aprendizaje del área de matemática

2.2.2.1. Definición de matemática

Villegas (2003) el objetivo de la matemática es el estudio en todo su ámbito, en todas sus propiedades, tal como lo detalla Aristóteles, quien asegura que la matemática es la ciencia encargada de estudiar la cantidad y numeración, aplicado en tiempos antiguos para resolver problemas.

La matemática según Minedu (2017) se define como un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos.

Zita (2020) sostiene: La matemática es la ciencia de la estructura, el orden y los patrones iterativos que se basa en contar, medir y describir las formas. Su esencia de 55 exposición son las dimensiones, los montos y los negocios de estas en la estación y el espacio.

2.2.2.2. El aprendizaje en el área de matemática

Campos (2006) El aprendizaje es un proceso activo y complejo en el que las personas procesan constantemente información del mundo de la acción y la aplican en la práctica de acuerdo con sus necesidades. En otras palabras, si asumimos que el aprendizaje es un proceso conceptual, con estas definiciones en mente, nuestra concepción del aprendizaje es la

siguiente: El aprendizaje es un proceso en el que se estimula activamente a un agente a interactuar con el entorno para satisfacer sus necesidades. . . porque necesariamente requiere de condiciones internas o biosociológicas del sujeto, así como de condiciones externas o ambientales.

Según Sarmiento (2004) la importancia de la matemática en la formación de graduandos, en distintas ramas de las ciencias radica en la contribución que hace la enseñanza de las mismas frente al desarrollo del pensamiento en general, sin perder las diversas formas específicas del pensamiento las formas que este autor quiere destacar son: El desarrollo del pensamiento lógico-deductivo y creativo, tan necesario para todas las disciplinas; el perfeccionamiento de un lenguaje preciso, que permite la interrelación con la disciplina en cuestión; el desarrollo del pensamiento final, imprescindible a la hora de interpretar los resultados obtenidos; y, el desarrollo del pensamiento algorítmico y del pensamiento funcional.

Según Castro (2001), el aprendizaje de las matemáticas se introduce a través de actividades sencillas que los estudiantes pueden manipular para descubrir principios y soluciones matemáticas. Para que esta estrategia afecte la estructura, también se debe alentar al niño a formar imágenes perceptivas de ideas matemáticas y desarrollar notación para describir operaciones.

2.2.2.3. Teorías del aprendizaje de matemática

Teoría del aprendizaje constructivista

Según Ruiz (2006) En el aprendizaje por descubrimiento, los profesores presentan a los estudiantes una variedad de situaciones y utilizan herramientas de resolución de problemas para fomentar la curiosidad y el interés en la investigación y el descubrimiento. Esta teoría apoya la búsqueda de conocimiento a través del descubrimiento, utilizando relaciones entre conceptos y experiencias pasadas y conocimientos existentes para descubrir eventos, relaciones y nueva información.

2.2.2.4. Enfoque del área de matemática

Pajares (2022) se refiere a este enfoque del aprendizaje de matemáticas basado en el juego: se dice que los bebés desarrollan procesos mentales básicos para construir y organizar conocimientos, la resolución de conflictos debe considerarse en una variedad de situaciones,

ya que promueve el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas, al tiempo que facilita la comprensión y la conexión entre conceptos matemáticos.

Meza (2013) en el enfoque didáctico de las matemáticas, las estrategias de enseñanza de las matemáticas consideran principalmente principios generales de enseñanza y aprendizaje propuestos de acuerdo con los objetivos educativos, posibilitando que el desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje sean más activos y enfocados. Esta es también una nueva estrategia de práctica pedagógica, adecuada a los gustos de los estudiantes

.2.2.2.5. Importancia de la matemática

Farias (2011) sugiere que durante los primeros años de 3, 4 y 5 años de edad, los niños se esfuerzan por desarrollar habilidades y conocimientos para lograr el desarrollo social en su entorno y el desarrollo académico en el ámbito escolar.

2.2.2.6. Importancia del juego en la matemática

Alsina (2008) desarrolla un decálogo resaltando la importancia del juego en el área de matemática las cuales son las siguientes:

- Es una parte de la vida de los niños que se utiliza como recurso metodológico para comunicar la realidad de los niños y acercarlos a la escuela, permitiéndoles ver cómo pueden satisfacer las necesidades y beneficios de aprender matemáticas.
- Todas las actividades recreativas motivan a los estudiantes, ayudándolos a participar más activamente en el proceso de aprendizaje.
- La idea es ayudar a los niños a desarrollar diferentes tipos de conocimientos, habilidades y actitudes en matemáticas.
- Cada estudiante puede explorar contenidos matemáticos de forma segura para desarrollarse sin temor a no lograr sus objetivos.
- Permite a los estudiantes aprender de sus propios errores y de los errores de los demás.
- Respetar a todos los estudiantes, porque en esta época todos quieren divertirse y lo más importante es que los niños puedan jugar lo mejor que puedan.

2.2.2.7. Área de matemática en el nivel de inicial

Según el Ministerio de Educación (2016) todas las investigaciones en el campo de las matemáticas confirman que los niños ya tienen conocimientos matemáticos antes de ir a la escuela y están en contacto regular con adultos sin salir de casa. , el entorno que construyen los niños a medida que se desarrollan en sus actividades diarias, comienza incluso antes de la escuela primaria regular, es necesario que el trabajo realizado contribuya a la enseñanza de las matemáticas Bueno.

Según el Ministerio de Educación (2017) nos dice que: El acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento matemático. (p.169)

2.2.2.8. Los juegos didácticos y las matemáticas

Gairin (1990) afirma que al analizar juegos tratamos de encontrar soluciones para ellos, mientras que muchas personas creen que las matemáticas son una materia exigente y muy seria, sin embargo, desde el punto de vista de su punto, la gran mayoría de los matemáticos no piensan entonces. Creo que sí. Esto y lo consideran un juego interesante con muchas aplicaciones, el matemático Dieudonne (1984) cree que las matemáticas comienzan con el surgimiento de necesidades en un cierto orden práctico, mientras que para que las matemáticas sean divertidas, la gente piensa que debe haber reglas. en el cual se marcan los objetivos y competencias con las que los jugadores pueden contar, según las cuales se incrementará la puntuación de cada participante, por eso es muy importante tener reglas claras y concisas, las competencias también es muy importante, porque en ella, el desafío que enfrentan los niños, cuando se desarrollará el desarrollo de esta actividad. Los mejores juegos de matemáticas suelen ser juegos desafiantes que permiten a los niños elegir estrategias, resolver problemas y luego tomar decisiones, lo que hace que el juego sea más divertido y atractivo.

2.2.2.9. ¿Por qué aprender matemática?

Porque en nuestra vida diaria esta presenta la matemática y requerimos de ella para poder desenvolvemos en él, es decir, está presente en los labores familiares, sociales, culturales; Tales como para detallar la cifra de integrantes del hogar cuántos platos colocar

en la mesa, para pretender una partida de ludo u otro está claro, entonces, que las matemáticas se determina por ser una obra humana específica orientada a la equivocación de problemas que le suceden al hombre en su quehacer sobre el medio, de tal forma que el sobrevenir un pleito y un facilidad matemático enlazado nos permite participar en el mundo que nos rodea. Ministerio de Educación (2015).

El propósito de las matemáticas en el currículo es desarrollar modos de acción y pensamiento matemático en diversas situaciones que hacen que los niños interpreten la verdad e intervengan en ella a partir de la intuición, planteando supuestos, supuestos y premisas, sacando conclusiones, inferencias, argumentos y demostraciones; comunicación y otras habilidades. Ministerio de Educación (2015).

En ese mismo orden de ideas, decimos que la matemática no solo se limita a la enseñanza mecánica de números, formas, colores, etc. Si no a las diversas formas de actuar, razonar, comunicar, argumentar y plantear estrategias en un contexto cotidiano a partir de ello, se espera que los niños desarrollen competencias matemáticas teniendo en cuenta que: La matemática es funcional para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales. Ministerio de Educación (2015)

2.2.2.10. Competencias del área de matemática

Resolución de problemas cuantitativos, el Currículo Nacional (2016) se centra en la resolución de problemas mientras los estudiantes trabajan con materiales que se encuentran en el entorno, utilizando sus propias estrategias para resolver los conflictos que surgen en la vida cotidiana. Aborda cuestiones de movimiento y posición, centrándose en las actividades que realizan los niños examinando sus movimientos, cuerpos y movimientos utilizando diferentes materiales en su entorno. Los resultados del aprendizaje de matemáticas en el nivel elemental se evalúan según los estándares y la edad. A diferencia de cómo les enseñaron, esto estaba escrito.

2.2.2.11. Las actividades lógico matemático en el jardín de la infancia

Alsina (2006) sostiene que existen diferentes alternativas para realizar actividades tomando en cuenta un elemento importante de razonamiento en los preescolares; entre los que manifiesta:

A. A partir de la vida cotidiana.

En situaciones de la vida diaria del nivel inicial suelen darse situaciones matemáticas, especialmente aquellas con elementos lógicos y matemáticos usualmente las situaciones son libres para el niño y pueden ser aprovechadas desde la perspectiva educativa es necesario que el docente aproveche estas situaciones para generar situaciones de aprendizaje junto a los niños, los mismos que necesitan la libertad para dejar fluir sus ideas, siempre bajo la supervisión docente frecuentemente, una situación imprevista se puede convertirse en una situación muy enriquecedora para los niños, y que le permitir hacer un importante hallazgo matemático o de cualquier ideal.

Si no se utilizan estos instantes, si no aprovechamos y no lo observamos con ojos de niño, como decía Tonucci (1983) podemos haber desperdiciado una trascendental ocasión de aprendizaje para el niño: Esto se tiene que realizar en un contexto de tranquilidad, sin nervios y sin obligaciones.

B. A partir de material inespecífico.

Los materiales no específicos incluyen todos los materiales que inicialmente no están destinados a fines educativos, pero que les proporcionamos esa función en las clases de jardín de infantes. Hay muchos materiales en esta categoría: conchas, semillas, hojas, esponjas, objetos de madera, metal u objetos de madera. plástico, piedras, chupetes, chapas, trozos de tela, gorros, etc.

Cuando vayas al jardín, debes tener sentido común al elegirlo, debes asegurarte de que: sea un material específico para que los niños lo usen todos los días, se pueda reemplazar rápidamente, no sea peligroso para los niños y las personas mayores. Todo ello permite el control de la higiene. Las actividades rigurosas que utilizan estos materiales permiten a los niños descubrir mucho sobre de qué están hechos. diferentes cualidades sensoriales, acciones que se pueden realizar, cambios que se producen.

c) A partir de los juegos y materiales diseñados didácticamente.

Aprender a través del juego es un derecho y una necesidad para los niños porque, como señaló Bettelheim (1987), el mundo del entretenimiento es para ellos tan real e importante como el mundo del trabajo y por tanto se le debe dar la misma importancia. . A continuación, se presenta un decálogo del juego que sustenta su uso como recurso educativo para desarrollar el pensamiento matemático en general y el razonamiento matemático en particular, Alsina (2006).

Esto es parte de la vida real de los niños. Utilizándolos como fuente de información, acercan la realidad a los niños en el colegio. Los materiales del juego suelen ser motivadores. Los niños valoran todo. Los niños pueden aprender nuevas habilidades matemáticas sin temor al primer fracaso. aprenden de los errores de otras personas. Respetan la diversidad, todos quieren jugar, pero lo más importante es que todos pueden jugar lo mejor que puedan. Le permiten desarrollar las habilidades básicas necesarias para aprender matemáticas, como atención y concentración, percepción, memoria, resolución de problemas, búsqueda de estrategias y más. Facilitan la integración social de los niños y su independencia personal. El plan de estudios actual recomienda encarecidamente tener en cuenta el aspecto lúdico del conocimiento matemático y el enfoque práctico del niño.

2.2.2.12. Dimensión de la variable

Resolver problemas de cantidad.

Resolver problemas cuantitativos que requieren que los estudiantes resuelvan problemas o reportando nuevos problemas que requieren la formulación y comprensión de conceptos números, sistemas numéricos, sus acciones y propiedades.

Resolución de problemas de forma movimiento y localización

Implica que los estudiantes se auto dirijan y describan la posición y el movimiento de los objetos y de ellos mismos en el espacio, visualizando, interpretando y asociando las características de los objetos con la geometría bidimensional y tridimensional esto significa que realizan mediciones directas o indirectas de la superficie, el perímetro, el volumen y la capacidad de los objetos, y logran construir representaciones de formas geométricas para diseñar objetos, diagramas y modelos de diseño utilizando herramientas, estrategias, procesos y dimensiones de construcción. Además de describir trayectorias y rutas, utilice marcos de referencia y el lenguaje de la geometría.

Razonamiento y demostración

Como ya se mencionó antes, un razonamiento es una organización que se orienta hacia un enunciado-objetivo, para modificar el valor epistémico que dicho enunciado objetivo tiene dentro de un campo de conocimientos dado.

2.2.3. Relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de aprendizaje en el área de matemática.

Gastelu (2017) sostiene que muchos profesores todavía confían en la enseñanza tradicional, mientras que otros utilizan estrategias de juegos educativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas. Sabemos que los estudiantes aprenden mejor a través del juego, desarrollando así su capacidad para interactuar con amigos. Es una actividad interesante. , puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades psicomotoras y darles una sensación de seguridad, confianza en sí mismos y en su capacidad para resolver problemas matemáticos.

2.2.4. Definición de términos

Matemática: Ciencia deductiva que estudia las propiedades de los entes abstractos, como números, figuras geométricas o símbolos, y sus relaciones.

Problemas de cantidad. Resolver problemas cuantitativos que requieren que los estudiantes resuelvan problemas o reportando nuevos problemas que requieren la formulación y comprensión de conceptos números, sistemas numéricos, sus acciones y propiedades.

Juegos didácticos: Zagalo (2020) los define así, “Los juegos didácticos son herramientas educativas que combinan el entretenimiento con el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades de manera dinámica y motivadora”.

Estrategia didáctica: Una estrategia didáctica es un conjunto planificado de métodos, técnicas, actividades y recursos que un docente utiliza de manera intencional para fomentar el aprendizaje significativo de sus estudiantes (Díaz Barriga, 2013).

2.3. Hipótesis

H₁: La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

H₀: El juego didáctico como estrategia no mejora el nivel de aprendizaje de la noción número matemáticos en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

El estudio uso la metodología fue de tipo cuantitativa porque se caracterizó por el interés de resolver problemas de naturaleza práctica aplicando los resultados obtenidos en la investigación teórica. Muñoz (2015) sostiene que la investigación es de carácter cuantitativo cuando la prioridad es la información o los datos numéricos, generalmente datos estadísticos, entendidos como proporcionar información básica sobre el objeto, evento o fenómeno que se investiga.

La investigación fue de nivel explicativo en el que se buscó una explicación y definición de un fenómeno. Según Hernández et al (2010), la investigación explicativa tuvo como objetivo dar respuesta a eventos físicos o sociales, enfocándose en explicar por qué ocurre un determinado fenómeno y en qué circunstancias se produce cualquier condición, o dos o más variables que se relacionan. (p.98).

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, que se conoce como Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. Según Hernández (2010), estos proyectos son esencialmente investigaciones exploratorias: colaboran con un único equipo de investigación con un nivel mínimo de control; Sus resultados deben observarse con moderación y son útiles como primera aproximación a un problema de investigación de la vida real.

A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

G: Muestra de estudio 20 niños de 5 años

O1: Pre Test para medir el nivel de la mejora del aprendizaje en el área de matemática, antes de la aplicación de la estrategia.

O2: Post test para medir el nivel de la mejora del aprendizaje en el área de matemática, después de la aplicación de la estrategia

X: Pre experimento aplicación de los Juegos didácticos como estrategia.

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población

La población constituye el objeto de la investigación, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogerá la información requerida para el estudio propuesto.

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 34 niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

Según Arias (2022), la población se define como el conjunto de casos que tienen una serie de detalles en común y se encuentran en un espacio determinado. En muchos casos, no es posible analizar a toda la población debido al tiempo y los recursos humanos. Es por ello que debe trabajarse con una parte Muestra.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Nivel	Sección	Varones	Mujeres	Total
	3 años	1	3	4
	4 años	5	4	9
	5 años	12	8	20
Inicial				
Total		18	15	33

Nota: Nómina de matrícula 2024

Criterios de inclusión y exclusión

Se consideraron criterios de inclusión, como:

- Estudiantes matriculados de 5 años de educación inicial
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Y criterios de exclusión, como

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

3.2.2. Muestra

Arias (2006), menciona que se puede definir como un subconjunto de la población para la cual se recopilan datos el uso de una muestra puede ahorrarle tiempo, reducir costos y, si se elige correctamente, puede ayudar a mejorar la exactitud y precisión de sus datos.

Con relación a la muestra, en este caso, se trabajó con toda la población de la investigación, que constituye una muestra de 20 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024 la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

NIVEL	SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL
Inicial	5 años	12	8	20
TOTAL				20

Nota: Nómina de matrícula 2024

3.2.4. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. Según Mendoza (2021) el muestreo por conveniencia selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población (s.a.).

3.3. Variables: Definición y operacionalización

Variable Dependiente: Juegos didácticos

Los juegos didácticos como forma de enseñanza según Montero (2019), pueden aumentar la motivación de los participantes y mejorar las tareas que están haciendo en ese momento su investigación también se centra principalmente en el uso de juegos en la educación también para lograr los objetivos establecidos en una lección o tema específico, por lo que la idea es mostrar que las actividades siempre están enfocadas y mejoran el rendimiento de los estudiantes.

Variable Independiente: Aprendizaje del área de matemática

Minedu (2016), según esta definición, el aprendizaje de las matemáticas está confirmadas por todos aquellos factores las cuales dan autorización a los sujetos para poder desarrollar el reconocimiento e identificación de cada uno de los procesos a utilizar.

Tabla 3*Matriz de operacionalización de las variables de estudio*

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable Independiente	los juegos didácticos pueden ser utilizados de múltiples formas, sirven para encaminar y guiar al estudiante ante cualquier tipo de materia que se enseña en la escuela por ello los juegos didácticos se medirán en tres dimensiones: Planificación, ejecución y evaluación del juego.	Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad. Juega libremente con sus compañeros compartiendo materiales. Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1
Variable Dependiente	El aprendizaje en el área de matemática se enfoca en las capacidades de resolución de problemas de cantidad y Resolver problemas	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Compara y agrupa las cosas con facilidad. • Reparte los materiales en igualdad para todos. • Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos • Cuenta hasta diez con facilidad. • Dice el orden de llegada de los primeros 5 	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1

en situaciones de
forma, movimiento y
localización

Razonamiento y
demostración

Resolver
problemas en
situaciones de
forma, movimiento
y localización

en una carrera

- Identifica posiciones y cantidades.
- Representa secuencias
- Reconoce figuras iguales
- Reconoce figuras diferentes
- Reconoce la figura que falta
- Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.
- Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.
- Ubica fácilmente objetos del entorno.
- Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.
- Encesta una pelota de diferentes formas

Nota. Elaboración propia

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:

En la investigación la técnica que se empleo fue la observación, de esta manera se registraron los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020) esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo. (p.174).

El instrumento que se utilizo fue la guía de observación. Tamayo (2021) define una guía de observación como un formato que permite la recolección sistemática de datos. Puede redactarse de manera uniforme y su finalidad es presentar los hechos de forma clara, objetiva y, en su caso, agrupar datos.

En el instrumento de la variable (el aprendizaje en el área de matemática) fue evaluado con la guía de observación, donde estuvo compuesta por 14 ítems que se dividirán en forma equivalente en sus tres dimensiones:

Dimensión 1 (d1) = Resuelve problemas de cantidad (5 ítems)

Dimensión 2 (d2) = Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (5 ítems)

Dimensión 3 (d3) = Razonamiento y demostración (4 ítems)

Para la verificación de la medición de la variable el aprendizaje en el área de matemática y sus dimensiones establecidas se utilizo el baremo de la tabla 4.

Tabla 4

Baremo de medición de la variable el aprendizaje en el área de matemática

Niveles	Puntuación
Inicio	[1 - 14]
Proceso	[15 - 28]
Logro esperado	[29 - 42]

Nota: calificación de la guía de observación.

Escobar (2008) El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó por 3 juicios de expertos y así verificó si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

N°	Nombre y apellidos	Grado	Especialidad	Aplica
01	Mg. Katherine Juliana Quiroz Sagardia	Magister	Educación Inicial	Aplicable
02	Mg. Victoria Lucero Rojas Zavaleta	Magister	Educación Inicial	Aplicable
03	Lic. Fernández zarate nelly	Licenciada	Educación Inicial	Aplicable

Así mismo para verificar la confiabilidad del instrumento se realizo en primer lugar una prueba piloto con estudiantes fuera de la muestra que nosotros tenemos.

Según Hernández (2003) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados.

Confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.7979	14

3.5. Método de análisis de datos

La recopilación de información comienza solicitando el consentimiento del director del centro para realizar el estudio. Después de recibir el consentimiento requerido institucionalmente, los padres obtuvieron el consentimiento del estudiante para participar en este estudio, lo cual se logró mediante la firma de un formulario de consentimiento informado.

Procedimiento:

Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo:

- **Gestiones para la ejecución de la investigación:** En primera fase se solicitó el permiso con el director de la Institución Educativa, se continuo con la validez del instrumento, a través de expertos y la realizamos la prueba piloto para verificar la confiabilidad del instrumento. Por lo consiguiente, se solicitó la firma del consentimiento informado de los padres de familia para que los niños participen de la investigación.

- **Recolección de los datos para el pre test:** Se continuo a observar el nivel del aprendizaje de matemática a la muestra aplicando el instrumento la guía de observación, el mismo que contiene 15 ítems, la recolección de datos empezó a partir del 15 de abril a 10 de mayo y la duración de la evaluación de cada niño fue de media hora, considerando la escala valorativa de inicio, proceso y logro esperado.

- **Ejecución de las sesiones o talleres diseñados:** Se procedió a ejecutar las 15 sesiones de los juegos a partir del 15 de abril hasta el 10 de mayo aplicando las sesiones con una duración de 45 minutos, conformado por 3 momentos (inicio, desarrollo y cierre), utilizando materiales didácticos con el objetivo de mejorar el aprendizaje en el área de matemática. Al finalizar cada taller los estudiantes fueron evaluados con el instrumento guía de observación. Mediante ello se pudo apreciar el agrado y la aceptación de los estudiantes en cada taller realizado

- **Recolección de los datos para el post test:** Se aplico la evaluación a través de un pos test mediante el instrumento la guía de observación conformada por 15 ítems, se evaluo la muestra de estudio y así se dio a conocer y determinar el nivel del aprendizaje en el área de matemática.

- En esta investigación, se utilizaron métodos y técnicas estadísticas, programas como Excel 2016 y el software SPSS para el procesamiento, análisis e interpretación de datos de forma manual y electrónica. A continuación, se describe las técnicas a usar:

- **Estadística descriptiva:** esta estadística permitió realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se presentó una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.

- Estadística inferencial: la prueba Wilcoxon, que fue utilizada para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas y contrastar la hipótesis.

3.6. Aspectos éticos:

Se consideraron los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 2024).

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: En el presente estudio se respeta la dignidad, privacidad y diversidad cultural de los participantes, en este caso los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco.

b. Libre participación por propia voluntad: Los estudiantes por ser menores de edad, se les informará a los padres de familia sobre los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan sus menores hijos, a través del consentimiento informado.

c. Beneficencia, no maleficencia: Durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco, a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.

d. Integridad y honestidad: La investigación tendrá en cuenta la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

e. Justicia: Se toman las precauciones y límite de los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco.

IV. RESULTADOS

Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024

Contraste de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis alterna y nula para contrastar los resultados antes (Pre Test) y después (Post Test) de La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

A continuación, se presentan la contratación de hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión.

A. Hipótesis:

H_1 : La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

H_0 : El juego didáctico como estrategia no mejora el nivel de aprendizaje de la noción número matemáticos en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Planteamos la hipótesis

H_0 : los datos tienen una distribución normal

H_a : los datos no tienen una distribución normal

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístic o	gl	Sig.	Estadístic o	gl	Sig.
Pre Test	,347	20	,000	,533	20	,000
Pos Test	,278	20	,003	,831	20	,009

a. Corrección de significación de Lilliefors

Criterios para la toma de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y acepto la H_1

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_1 y acepto la H_0

Decisión y conclusión

Como $p < 0,05$ entonces rechazamos la H_0 y acepto la H_1 es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica, denominada prueba de Wilcoxon.

C. Estadístico de prueba

Tabla 8 Prueba de Rango de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Pos Test < Pre Test

b. Pos Test > Pre Test

c. Pos Test = Pre Test

Fuente: Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

Pos Test - Pre Test	
Test	
Z	-3,417 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba de hipótesis

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p = 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

Respecto al objetivo específico 1 - Conocer cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

Tabla 4

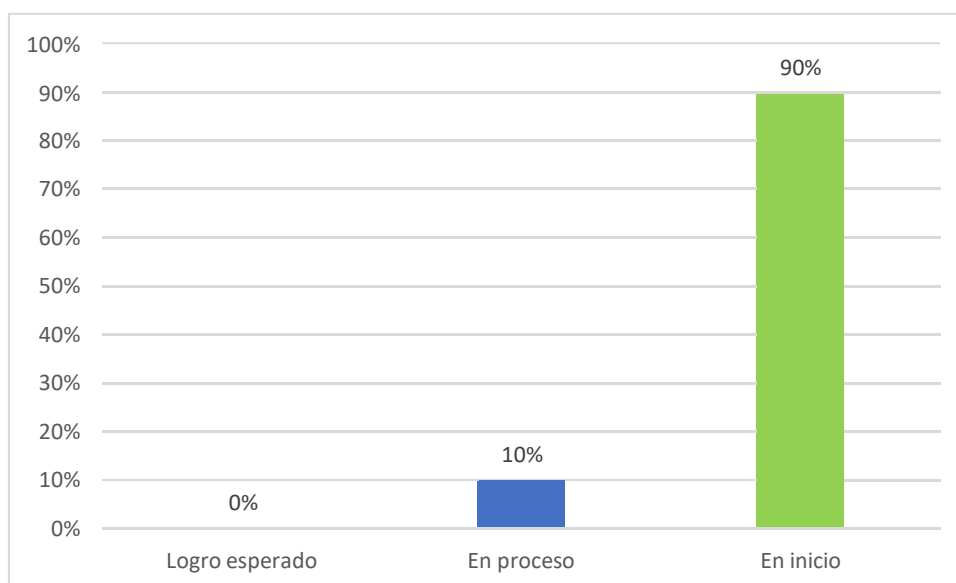
Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los niños de 5 años

Nivel de logro	N	%
Logro esperado	0	0%
En proceso	2	10%
En inicio	18	90%
TOTAL	20	100%

Nota. Guía de observación aplicado a los niños de 5 años

Figura 1

Nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test.



Fuente. Tabla 4

En la tabla 4, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de aprendizaje en el área de matemática que presentan los niños de 5 años antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica,

de los cuales se observa que el 90% se encuentra en el nivel inicio, el 10% en el nivel proceso y 0% en logro esperado. Por ende, se concluye que en el pre test la mayoría de los niños se encuentran en el nivel en inicio. Esto se evidencia porque los niños tienen problemas en cuanto al nivel de aprendizaje en el área de matemática como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración.

Respecto al objetivo específico 2 - • Diseñar e implementar juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

Tabla 5

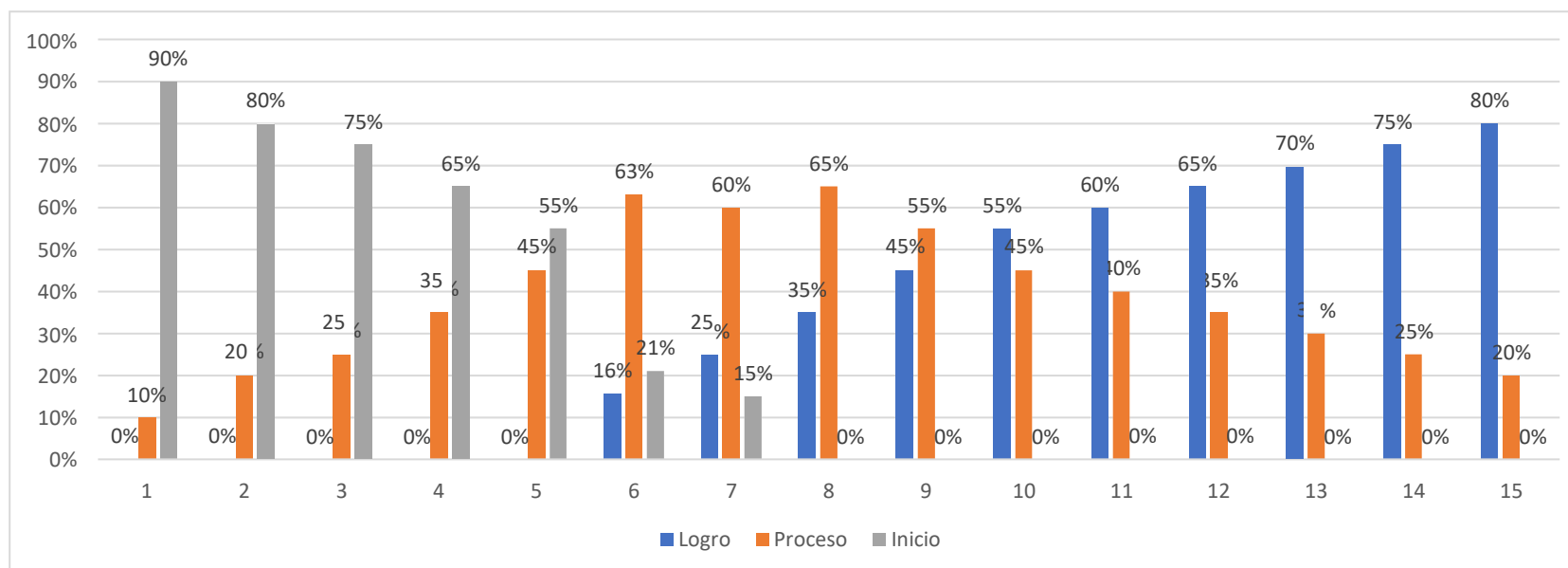
Nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de los juegos didácticos.

	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	16%	5	25%	7	35%	9	45%	11	55%	12	60%	13	65%	14	70%	15	75%	16	80%
Proceso	2	10%	4	20%	5	25%	7	35%	9	45%	12	63%	12	60%	13	65%	11	55%	9	45%	8	40%	7	35%	6	30%	5	25%	4	20%
Inicio	18	90%	16	80%	15	75%	13	65%	11	55%	4	21%	3	15%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	19	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Sesiones de aprendizajes aplicado.

Figura 2

Nivel de aprendizaje en el área de matemática a través de los juegos didácticos.



Nota. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia, donde se evaluó el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años después de la aplicación de los juegos didácticos se observó que en la sesión 1 el 90% (18) de los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir de la sesión 5 se observó un 45% (9) en proceso, asimismo en la sesión 11° se observa que el 60% (12) se ubica en un nivel de logro y para finalizar se encuentra el 80% (16) de los niños en el nivel logro al terminar la sesión. Por lo tanto, se puede concluir que los juegos didácticos son de mucha ayuda para la mejora del aprendizaje en el área de matemática.

Respecto al objetivo específico 3 - Explicar cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

Tabla 6

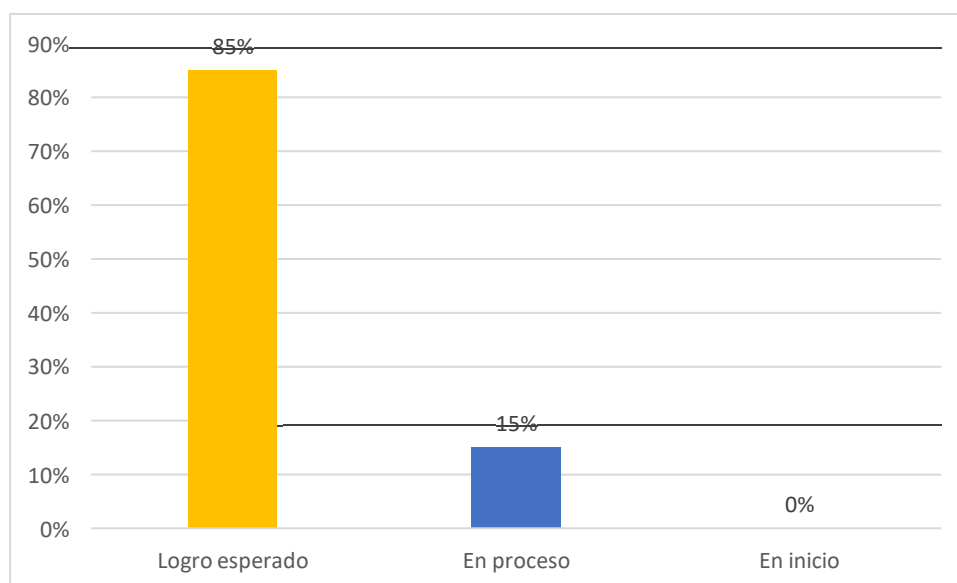
Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el post test en los niños de 5 años.

Nivel de logro	N	%
Logro esperado	17	85%
En proceso	3	15%
En inicio	0	0%
TOTAL	20	100%

Nota. Guía de observación aplicado a los niños de 5

Figura 3

Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el post test.



Nota. Tabla 6

En la tabla 6, figura 3, se presentan los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 85% se encuentra en el nivel logro y el 15% en el nivel proceso. Los datos permiten concluir que el aprendizaje en el área de matemática de los niños mejoró notablemente, ya que podían

desarrollar su nivel aprendizaje en el área de matemática como como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración. Por lo tanto, se concluye que al término de la investigación los niños mejoraron su nivel de aprendizaje en el área de matemática.

- **Respecto al objetivo específico 4** - Medir como es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test y post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

Tabla 7

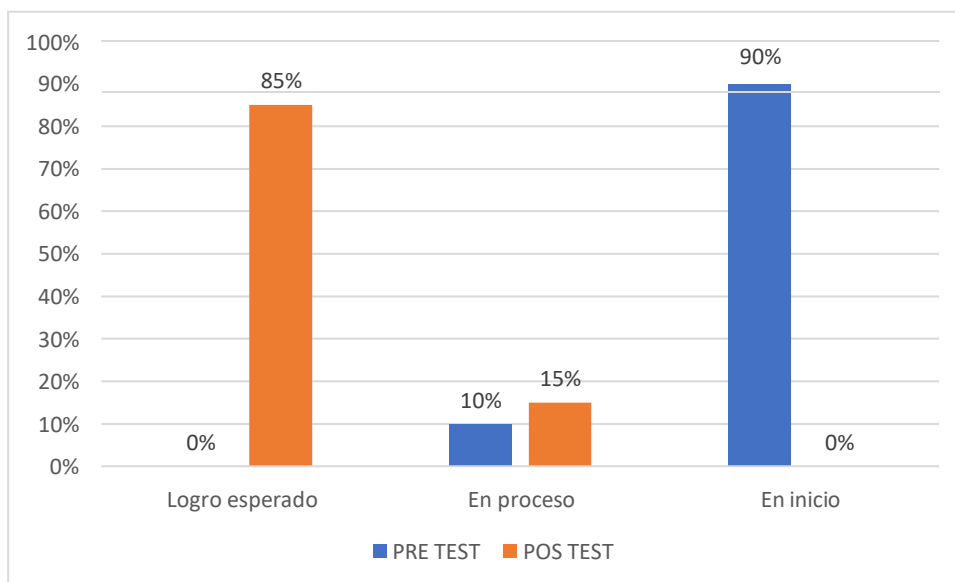
Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el pre y post test en los niños de 5 años.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
Logro esperado	0	0%	17	85%
En proceso	2	10%	3	15%
En inicio	18	90%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota. Guía de observación aplicado a los niños de 5 años

Figura 4

Nivel de aprendizaje en el área de matemática en el pre y post test.



Nota. Tabla 4

En la tabla 7, figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación en el pre y post test, donde se evaluó el nivel de aprendizaje en el área de matemática que presentan los niños de 5 años, antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 90% se encuentra en el nivel inicio

después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 85% se encuentra en el nivel logro. Por lo que se concluye que el aprendizaje en el área de matemática de los niños mejoró notablemente, ya que podían desarrollar su nivel aprendizaje en el área de matemática como como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración.

V. DISCUSIÓN

OG: Determinar la influencia de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. Por lo que se concluye que el aprendizaje en el área de matemática de los niños mejoró notablemente además al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test. Esto quiere decir que los niños lograron superar sus dificultades al momento de traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, y esto debido a que se intervino con la estrategia de los juegos didácticos.

Estos resultados son corroborados por Estrada y Mostacero (2022) quienes en su tesis llegaron a la conclusión, en el pre test el 90% de las niñas estaban en un nivel de inicio, aplicada la propuesta en el post test 80% de las niñas supero las dificultades y se ubicó en el nivel logrado en relación a la variable de estudio. Donde el aprendizaje en el área de matemática de los niños mejoró notablemente además al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, “se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test.

Es por ello en el aporte teórico según Gairín (1990), refiere que al analizar los juegos se buscar lograr encontrar su solución, mientras tanto muchas personas piensan que las matemáticas es una disciplina exigente la cual tiene mucha seriedad, sin embargo, la gran mayoría de matemáticos desde su punto de vista no lo ven así, y lo ven como un apasionante juego que tiene dentro de ella muchas aplicaciones, el matemático Dieudonne (1984), expresa que la matemática parte del origen de necesidades en un determinado orden práctico, mientras que un juego matemático sea divertido se plantea que dentro de ellas debe tener reglas, metas y competencias que los jugadores puedan tener en cuenta, acorde a eso se va aumentando el puntaje de cada participante, por eso es muy importante tener las reglas claras y concisas, asimismo las competencias es importante ya que de esa manera se desarrollara el desafío que tienen los niños al desarrollar dicha actividad. Los mejores juegos matemáticos son los que suelen tener el grado de dificultad que permita que los niños al jugar les permita elegir estrategias, resolver problemas y luego tomar decisiones lo cual esto hace que el juego sea más divertido y emocionante.

Por lo cual los resultados hallados en la muestra investigada muestran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática ya que los estudiantes lograron resolver problema de cantidades, de forma, movimiento y localización.

Respecto al objetivo específico 1 en esta tesis se conoció cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. En la tabla 4, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de aprendizaje en el área de matemática que presentan los niños de 5 años antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 90% se encuentra en el nivel inicio, el 10% en el nivel proceso y 0% en logro esperado. Por ende, se concluye que en el pre test la mayoría de los niños se encuentran en el nivel en inicio. Esto se evidencia porque los niños tienen problemas en cuanto al nivel de aprendizaje en el área de matemática como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración.

Estos resultados son corroborados por Escobal (2021) en su tesis titulada los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa la soldad-Ancash quien en los resultados de su estudio encontró que en el pre test un 57,78 % de los niños, se encontraba en un nivel proceso la noción del número. Así también, Según el autor Rencoret (2019) señaló que la educación en el estudio de las matemáticas permite que los niños desarrollen sus especialidades y así se vuelvan indispensables para la sociedad.

Así mismo en el aporte teórico según Gómez (2000) la matemática es el uso ordinario de las habilidades aritméticas en la vida cotidiana. Las matemáticas tienen una aplicación práctica o aplicación directa. El aprendizaje en el área de matemáticas según Castro (2001) se introduce a partir de actividades simples que los alumnos puedan manipular para descubrir principios y soluciones matemáticas. Con objeto de que esta estrategia repercuta en las estructuras, así mismo hay que animar a los niños a formar imágenes perceptivas de las ideas matemáticas, llegando a desarrollar una notación para describir la operación.

En otras palabras, el objetivo de la matemática es el estudio en todo su ámbito, en todas sus propiedades, tal como lo detalla Aristóteles, quien asegura que la matemática es la ciencia encargada de estudiar la cantidad y numeración, aplicado en tiempos antiguos para resolver problemas .

Respecto al objetivo específico 2 en esta tesis se diseñó e implemento juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. Como resultado en la tabla 5 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación los juegos didácticos como estrategia, donde se evaluó el nivel de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años después de la aplicación de los juegos didácticos se observó que en la sesión 1 el 90% (18) de los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir de la sesión 5 se observó un 45% (9) en proceso, asimismo en la sesión 11° se observa que el 60% (12) se ubica en un nivel de logro y para finalizar se encuentra el 80% (16) de los niños en el nivel logro al terminar la sesión. Por lo tanto, se puede concluir que los juegos didácticos son de mucha ayuda para la mejora del aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados son corroborados por Reyes (2020) quien en los resultados obtenidos de su tesis logró evidenciar que, efectivamente, los juegos didácticos como estrategia lograron desarrollar la adquisición de la noción de números en los niños de cinco años de la I.E. Kínder Creativos, Pichanaqui – Junín. Así también, Castillo (2019), indica que los juegos didácticos posibilitan que los niños exploren su entorno e investiguen cosas nuevas, además, de esta manera reconocerán las cosas de su entorno, ya sean figuras, formas, etc., llevándolos a una verdadera caracterización, sin embargo, sigue siendo ficticio.

Así mismo en el aporte teórico Según Luna (2020), el juego radica su importancia en lo que se diferencia del método antiguo de enseñanza, ya que al implementar estrategias, recursos y métodos, el alumno en formación podrá experimentar de primera mano el arte de adquirir nuevos conocimientos, también podrá desarrollar habilidades sociales en el aula y fuera de ella, podrá abrir su imaginación y aprenderá a resolver las actividades impartidas en el aula de manera independiente, así estará apto a adquirir nuevos tipos de enseñanza que le brindarán facilidades de aprender de forma práctica y divertida. También nos dice Sarmiento (2004) la importancia de la matemática en la formación de graduandos, en distintas ramas de las ciencias radica en la contribución que hace la enseñanza de las mismas frente al desarrollo del pensamiento en general, sin perder las diversas formas específicas del pensamiento. Las formas que este autor quiere destacar son: El desarrollo del pensamiento lógico-deductivo y creativo, tan necesario para todas las disciplinas; el perfeccionamiento de un lenguaje preciso, que permite la interrelación con la disciplina en

cuestión; el desarrollo del pensamiento final, imprescindible a la hora de interpretar los resultados obtenidos; y, el desarrollo del pensamiento algorítmico y del pensamiento funcional.

Por ello, los juegos didácticos pueden promover la creatividad y la imaginación de los niños. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar estos resultados se evidencia que, se evidencia que el programa de juegos didácticos si mejora el nivel del aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años.

Respecto al objetivo específico 3 en esta tesis se explicó cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. En los resultados se acuerdo a la tabla 6, figura 3, se presentan los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 85% se encuentra en el nivel logro y el 15% en el nivel proceso. Los datos permiten concluir que el aprendizaje en el área de matemática de los niños mejoró notablemente, ya que podían desarrollar su nivel aprendizaje en el área de matemática como como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración. Por lo tanto, se concluye que al término de la investigación los niños mejoraron su nivel de aprendizaje en el área de matemática.

Estos resultados son corroborados por Escobal (2021) quien en su estudio encontró que en el post test, se pudo encontrar que el 86% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 14% en proceso. Esto quiere decir que los niños mejoraron al momento de traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, y esto es debido a que se les ha estimulado con los juegos motores. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de que los juegos motores mejoran el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de 5 años.

Según el sustento teórico Dieudonne (1984), expresa que la matemática parte del origen de necesidades en un determinado orden práctico, mientras que un juego matemático sea divertido se plantea que dentro de ellas debe tener reglas, metas y competencias que los jugadores puedan tener en cuenta, acorde a eso se va aumentando el puntaje de cada participante, por eso es muy importante tener las reglas claras y concisas, asimismo las competencias es importante ya que de esa manera se desarrollara el desafío que tienen los

niños al desarrollar dicha actividad. Los mejores juegos matemáticos son los que suelen tener el grado de dificultad que permita que los niños al jugar les permita elegir estrategias, resolver problemas y luego tomar decisiones lo cual esto hace que el juego sea más divertido y emocionante.

Por lo cual los resultados hallados en la muestra investigada muestran que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática ya que los estudiantes lograron resolver problema de cantidades, de forma, movimiento y localización.

Respecto al objetivo específico 4 en esta tesis se midió como es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test y post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. En los resultados encontrados en la tabla 7, figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación en el pre y post test, donde se evaluó el nivel de aprendizaje en el área de matemática que presentan los niños de 5 años, antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 90% se encuentra en el nivel inicio después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 85% se encuentra en el nivel logro. Por lo que se concluye que el aprendizaje en el área de matemática de los niños mejoró notablemente, ya que podían desarrollar su nivel aprendizaje en el área de matemática como como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración.

Estos resultados guardan relación con Mamani (2022) donde concluyó que el juego didáctico influye en el desarrollo de los aprendizajes en el área de matemática través de un pre test, se pudo encontrar que el 64% se encontraban en nivel proceso, seguido del 29% en nivel logro esperado y el 7% en nivel inicio a través de un post test, se pudo encontrar que el 86% se encontraban en nivel de logro esperado, seguido del 14% en proceso. Esto quiere decir que los niños mejoraron al momento de traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, y esto es debido a que se les ha estimulado con los juegos didácticos.

Es por ello en el aporte teórico Según el Ministerio de Educación (2016), manifiesta que todas las investigaciones en el área de matemática afirman que los niños antes de empezar su etapa escolar ya cuentan con noción acerca de las matemáticas, ya también desde sus hogares ya están en constante interacción con personas adultas que rodean su

entono, lo cual en su desarrollo ellos construyen esta noción en su acontecer diario se inicia antes de la educación básica regular es necesario que el trabajo que se realiza logre impulsar una buena enseñanza en la matemática.

Por tal motivo, las oportunidades de juego y los ambientes que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen la base de los programas de educación preescolar eficaces. En esta investigación se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje centrado en el juego, y se presentan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego.

Limitaciones del estudio

- **Tamaño de la muestra:** Por ser un tamaño de muestra pequeño, los resultados del estudio no se pueden generalizar a una población más amplia, sino que se limita a la muestra estudiada.

- **Diseño del estudio:** El diseño utilizado que fue el pre experimental, en el que el control sobre las variables es mínimo, al no incluir un grupo de control para comparar los resultados, lo que dificulta establecer causalidad, y reduce la validez interna del estudio

VI. CONCLUSIONES

Según el objetivo general se determinó los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años con un nivel de significancia de $p=0.001 < 0.05$ lo más importante de la aplicación fue la participación de los niños que estuvieron motivados y querían realizar todas las indicaciones dadas y eso permitió que los niños desarrollen las el aprendizaje en el área de matemática.

Al aplicar el pre test los niños de niños de 5 años antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 90% se encuentra en el nivel inicio esto se evidencia porque los niños tienen problemas en cuanto al nivel de aprendizaje en el área de matemática como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración.

Se aplicaron los juegos didácticos como estrategia de mejora para el aprendizaje del área de matemática en las cuales se diseñaron 15 sesiones para desarrollar un buen logro en el área de matemática así mismo los resultados fueron favorables ya que la mejoría fue de manera progresiva es por ello se puede decir que los juegos didácticos si mejoran el aprendizaje en el área de matemática.

Así mismo al evaluar el aprendizaje en el área de matemática mediante un post test se comprobó que el 85% se encuentra en el nivel logro por ello los datos permiten concluir que el aprendizaje en el área de matemática de los niños mejoró notablemente, ya que podían desarrollar su nivel aprendizaje en el área de matemática como como en la resolución de problemas de cantidad, de forma, movimiento, razonamiento y demostración. Por lo tanto, se concluye que al término de la investigación los niños mejoraron su nivel de aprendizaje en el área de matemática.

Se midió como es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test y post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024 es por ello que se evaluó que el 90% de los niños se encuentran en el nivel inicio en el pre test a si mismo también en el nivel post test se logró que el 85% de los niños estuvieron en el nivel de post test desarrollando los niños un buen trabajo en el aprendizaje del área de matemática. Por lo tanto, se comprobó que hubo una amplia mejoría después de la ejecución de las sesiones.

VII. RECOMENDACIONES

Es sugerible a la plana administrativa exponer los hallazgos encontrado sobre los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje del área de matemática, para consensuar actividades de intervención que apunten ahora a mitigar los problemas encontrados, con el fin de generar un aprendizaje correcto desde el nivel inicial.

A las docentes de la Institución Educativa considerar integrar los juegos didácticos basados en bloques, juego de memorias, rayuela, manipular objetos, ordenar dentro del área de matemática, para generar en los niños una adecuada enseñanza.

Así mismo los estudiantes de la carrera de educación inicial tener en cuenta estudios en otros contextos y con diseño pre experimentales o cuasiexperimentales, que permitan conocer ahora si es que un programa basado en los juegos didácticos apuntaría a mejorar el área de aprendizaje en el área de matemática puesto que ya se observó la relación estadística y serian importante conocer la intervención pedagógica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ortega, M. (2019). *Ambiente de aprendizaje lúdico de las matemáticas para niños de la segunda infancia*. Bogotá. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=517754054003>
- Baltazar , L. (2021). *Juegos matemáticos de cálculo en la resolución de problemas de adición y sustracción en los estudiantes del segundo grado de educación primaria en la institución educativa de Supte San Jorge, Tingo Maria, 2019*. Obtenido de <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2749>
- Bedón , V. (2023). *Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial*. Ecuador. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673174514003>
- Burgos , A. (2023). *Los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años del nivel inicial de la institución educativa de Sacanche, región de San Martín – 2023*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/34846>
- Cahuana, N. (2020). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen Trujillo 2020*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18847>
- Cedeño, A. (2020). *Innovación en educación matemática de básica superior durante el confinamiento por COVID-19*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.723>
- Chaves, E. (2023). *Implementación de una estrategia didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y activo en Ingeniería Topográfica: juego de roles*. Costa Rica. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44072432020>
- Durand, E. (2022). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de quinto grado de educación primaria en la IE. N° 15315 Huachuma Alta – distrito de Las Lomas - Piura, 2019*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26494>

- Herrera, M. (2020). *Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria*. México. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27060320011>
- López , D. (2020). *Recursos Didácticos en el Aprendizaje de la Matemática en los niños de Inicial II del Centro de Educación Inicial Juan Samaniego parroquia Quimiag, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2019-2020*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1653>
- MINEDU. (2019). *Evaluaciones de logros de aprendizaje*. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/uresultados/>
- Remigio, A. (2022). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.P. Nuevo Horizonte – distrito La Esperanza, 2019*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31054>
- Ricce, C. (2021). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática*. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v5n18/2616-7964-hrce-5-18-391.pdf>
- Rivera, M. (2019). *Bloques lógicos para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de inicial 5 años de la I.E. N° 449 San Pedro Huánuco – 2019*. Obtenido de <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/1558>
- Tacora , N. (2019). *Eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 983 Natividad Ccaccachi – San Miguel, 2018*. Obtenido de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1227>
- Tello, Y. (2021). *Actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 – Cayumba, del distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019*. Obtenido de <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/3130>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Título: juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa Inicial N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. • Diseñar e implementar juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje en el área de matemática en el pre test en los estudiantes 5 años de 	<p>H₁: La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024</p> <p>H₀: El juego didáctico como estrategia no mejora el nivel de aprendizaje de la noción número matemáticos en niños de 5 años de la Institución</p>	<p>Variable 1: Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones</p> <p>Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego</p> <p>Variable 2: Aprendizaje en el área de matemática</p> <p>Dimensiones</p> <p>Resuelve problemas de cantidad</p>	<p>Tipo de Inv: Cuantitativa</p> <p>Nivel de Inv: Explicativa</p> <p>Diseño de Inv: Pre experimental</p> <p>Población y muestra: 20</p> <p>Técnica observación Instrumento : Guía de observación</p>

	<p>la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar cuál es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. • Medir como es el nivel del aprendizaje en el área de matemática en el pre test y post test en los estudiantes 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. 	<p>Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024</p>	<p>Razonamiento y demostración Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización</p>	
--	---	--	--	--

Anexo 02. Instrumento de recolección de información
EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

GUIA DE OBSERVACION

Sexo:

Edad:

Fecha:

RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD		INICIO	PROCESO	LOGRO
1	Compara y agrupa las cosas con facilidad.			
2	Reparte los materiales en igualdad para todos.			
3	Dice los días que faltan para el fin de semana.			
4	Cuenta hasta diez con facilidad.			
5	Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.			
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				
6	Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.			
7	Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.			
8	Ubica fácilmente objetos del entorno.			
9	Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.			
10	Encesta una pelota de diferentes formas.			
RAZONAMIENTO Y DEMOSTRACIÓN				
11	Representa secuencias			
12	Reconoce figuras iguales			
13	Reconoce figuras diferentes			
14	Reconoce la figura que falta			

Anexo 03. Validez del instrumento

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *guía de observación* . Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: ***JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO-2024***

Este instrumento consta de 14 ítems de la variable independiente fue elaborado por la investigadora: Villanueva Piñan Adela

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumentos completos.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Villanueva Piñan Adela

DNI N°: 80074519



Firma de la investigadora

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS DIDACTICOS .

Según Luna (2020), el juego radica su importancia en lo que se diferencia del método antiguo de enseñanza, ya que al implementar estrategias, recursos y métodos, el alumno en formación podrá experimentar de primera mano el arte de adquirir nuevos conocimientos, también podrá desarrollar habilidades sociales en el aula y fuera de ella podrá abrir su imaginación y aprenderá a resolver las actividades impartidas en el aula de manera independiente así estará apto a adquirir nuevos tipos de enseñanza que le brindarán facilidades de aprender de forma práctica y divertida.

VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA.

Villegas (2003) el objetivo de la matemática es el estudio en todo su ámbito, en todas sus propiedades, tal como lo detalla Aristóteles, quien asegura que la matemática es la ciencia encargada de estudiar la cantidad y numeración, aplicado en tiempos antiguos para resolver problemas.

La matemática según Minedu (2017) se define como un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos.

Matriz de operacionalización de las variables de estudio

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS VALORACIÓN
Variable Independiente Los juegos didácticos	Los juegos didácticos se medirán en tres dimensiones: Planificación, ejecución y evaluación del juego.	Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad. Juega libremente con sus compañeros compartiendo materiales. Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1
Variable Dependiente Aprendizaje del área de matemática	El aprendizaje en el área de matemática se enfoca en las capacidades de resolución de problemas de cantidad y Resolver problemas en	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Compara y agrupa las cosas con facilidad. • Reparte los materiales en igualdad para todos. • Ordena de acuerdo a la cantidad los objetos • Cuenta hasta diez con facilidad. • Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera 	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1

	situaciones de forma, movimiento y localización		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica posiciones y cantidades. 		
		Razonamiento y demostración	<ul style="list-style-type: none"> • Representa secuencias • Reconoce figuras iguales • Reconoce figuras diferentes • Reconoce la figura que falta 		
		Resolver problemas en situaciones de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> • Compara las figuras geométricas con objetos del entorno. • Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra. • Ubica fácilmente objetos del entorno. • Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado. • Encesta una pelota de diferentes formas 		

Nota. Elaboración propia

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO-2024**

EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD							
01. Compara y agrupa las cosas con facilidad.	X		X		X		
02. Reparte los materiales en igualdad para todos.	X		X		X		
03. Dice los días que faltan para el fin de semana.	X		X		X		
04. Cuenta hasta diez con facilidad.	X		X		X		
05. Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.	X		X		X		
DIMENSION 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN							
06. Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.	X		X		X		
07. Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.	X		X		X		
08. Ubica fácilmente objetos del entorno.	X		X		X		
09. Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.	X		X		X		
10. Encesta una pelota de diferentes formas.	X		X		X		
DIMENSION 3: RAZONAMIENTO Y DEMOSTRACIÓN							
11. Representa secuencias	X		X		X		
12. Reconoce figuras iguales	X		X		X		
13. Reconoce figuras diferentes	X		X		X		
14. Reconoce la figura que falta	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Katherine Juliana Quiroz Sagardia

DNI N°: 41380859

Especialidad: Magister en Educación

Correo electrónico: Katherinequiroz14@gmail.com

Fecha: 10/05/2024

The image shows a blue circular official seal on the left and a handwritten signature in blue ink on the right. Below the signature, the text 'Mag. Katherine J. Quiroz Sagardia' and 'DIRECTORA' is printed in blue.

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE
LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA
DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO-2024**

EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD							
15. Compara y agrupa las cosas con facilidad.	X		X		X		
16. Reparte los materiales en igualdad para todos.	X		X		X		
17. Dice los días que faltan para el fin de semana.	X		X		X		
18. Cuenta hasta diez con facilidad.	X		X		X		
19. Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.	X		X		X		
DIMENSION 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN							
20. Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.	X		X		X		
21. Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.	X		X		X		
22. Ubica fácilmente objetos del entorno.	X		X		X		
23. Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.	X		X		X		
24. Encesta una pelota de diferentes formas.	X		X		X		
DIMENSION 3: RAZONAMIENTO Y DEMOSTRACIÓN							
25. Representa secuencias	X		X		X		
26. Reconoce figuras iguales	X		X		X		
27. Reconoce figuras diferentes	X		X		X		
28. Reconoce la figura que falta	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()


Nombres y apellidos del juez evaluador: Victoria Lucero Rojas Zavaleta

DNI N°: 70678348

Especialidad: Licenciada en Educación Inicial

Correo electrónico: Lucerorojas_1865@gmail.com

Fecha: 10/05/2024



Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE
LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA
DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO-2024**

EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA							
N° de Ítem	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD							
29. Compara y agrupa las cosas con facilidad.	X		X		X		
30. Reparte los materiales en igualdad para todos.	X		X		X		
31. Dice los días que faltan para el fin de semana.	X		X		X		
32. Cuenta hasta diez con facilidad.	X		X		X		
33. Dice el orden de llegada de los primeros 5 en una carrera.	X		X		X		
DIMENSION 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN							
34. Compara las figuras geométricas con objetos del entorno.	X		X		X		
35. Dice qué objeto o cosa es más larga que la otra.	X		X		X		
36. Ubica fácilmente objetos del entorno.	X		X		X		
37. Se dibuja en el mercado con el tamaño aproximado.	X		X		X		
38. Encesta una pelota de diferentes formas.	X		X		X		
DIMENSION 3: RAZONAMIENTO Y DEMOSTRACIÓN							
39. Representa secuencias	X		X		X		
40. Reconoce figuras iguales	X		X		X		
41. Reconoce figuras diferentes	X		X		X		
42. Reconoce la figura que falta	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()


Nombres y apellidos del juez evaluador: Fernández zarate nelly

DNI N°: 00325251

Especialidad: Licenciada en Educación Inicial

Correo electrónico: neycitafz@gmail.com

Fecha: 10/05/2024



Lic. Nelly E. Fernández Zarate

Firma y sello del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

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

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	SUMA
Niño 1	1	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	2	2	2	18
Niño 2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	20
Niño 3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	33
Niño 4	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	23
Niño 5	3	3	1	3	3	3	2	2	1	2	2	1	1	1	28
Niño 6	3	2	3	1	1	3	3	3	2	2	1	3	3	3	33
Niño 7	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	20
Niño 8	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	1	1	32
Niño 9	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Niño 10	3	0	0	3	1	3	3	1	3	3	1	1	1	1	24
Varianza	0.8	0.85	1.24	0.69	0.44	0.96	0.89	0.65	0.56	0.49	0.76	0.64	0.64	0.45	
				SIMBOLO SUMATORIO											
				a (Alfa) =			0.7979878								
				K (Numero de Items) =			14								
				Vi (Varianza de cada ítem) =			10.06								
				Vt (Varianza Total) =			38.84								

Anexo 05. Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024

Investigador (a): VILLANUEVA PIÑAN, ADELA ROSA.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado Juegos Didácticos Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024. Un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo nos dará a conocer sobre determinar la influencia de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 780 Fundo El Tingo, Huánuco-2024 los cuales se manifiestan mediante los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno.

Procedimientos:

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

1. En todo momento el participante será respetada en su total integridad
2. Se realizará una clase, donde se aplicara las sesiones de aprendizaje
3. Se procederá a evaluar a los alumnos con la finalidad de medir el nivel de aprendizaje
4. Se procederá a reforzar o realizar la retroalimentación

Beneficios:

La aplicación del proyecto de investigación ayudará a conocer sobre determinar la influencia de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática En lo práctico la investigación ayudará a ubicar a los niños, el nivel del desarrollo del aprendizaje de matemática que será de gran ayuda a las docentes de aula para un futuro trabajo.

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:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

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.

Nombres y Apellidos

Participante


Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información (carta)



Chimbote, 13 de mayo del 2024

CARTA N° 0000000753- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

RAMOS ACOSTA MIRIAN JOSEFA
I.E.I.N°780 FUNDO EL TINGO

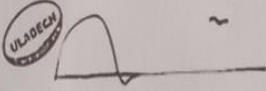
Presente.-


A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 780 FUNDO EL TINGO, HUÁNUCO-2024**, que involucra la recolección de información/datos en 40, a cargo de **ADELA ROSA VILLANUEVA PIÑAN**, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, con DNI N° 80074519, durante el período de 08-04-2024 al 08-05-2024.


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


Recibido $\frac{06}{05}$
 $\frac{24}{24}$

 www.uladech.edu.pe/ email: cooperacion@uladech.edu.pe
Telf.: (043) 343444 Cel: 948560463

Anexo 07. Evidencias de ejecución Base de datos del Pre Test

ESTUDIANTE	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	PRE TEST	TABULACION		
															TOTAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	LOGRO ESPERADO	0	13%
3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1	20	PROCESO	7	40%
4	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	17	INICIO	13	47%
5	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	17	TOTAL	20	100%
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
13	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15			
14	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15			
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
18	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15			
19	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15			
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14			
PUNTAJE DE CALIFICACION					RANGO													
LOGRO ESPERADO					LOGRO ESPERADO													
PROCESO					PROCESO													
INICIO					INICIO													
BAREMO																		
P.MAXIMO																		
P.MINIMO																		
RANGO																		

Sesiones ejecutadas

	SESIONES														
ESTUDIANTE	SESION 1	SESION 2	SESION 3	SESION 4	SESION 5	SESION 6	SESION 7	SESION 8	SESION 9	SESION 10	SESION 11	SESION 12	SESION 13	SESION 14	SESION 15
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	2	3
3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3
4	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3
5	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3
6	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3
7	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
8	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3
9	1	2	1	1	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3
10	1	2	1	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3
11	1	2	1	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3
12	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	3	2	3
13	2	2	3	1	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3
14	2	2	1	1	3	2	1	1	1	3	2	3	2	2	3
15	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3
16	1	2	1	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3
17	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	3	2	3	2	3
18	2	2	3	1	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3
19	2	2	1	1	3	2	1	1	1	3	2	3	2	2	3
20	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3

Base de datos del Post Test

ESTUDIAN	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	PRE TEST	TABULACION		
															TOTAL	FRECUENCIA	PORCENTAJE	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42			
2	1	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	1	32	LOGRO ESPERADO	15	75%
3	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	1	3	1	24	PROCESO	5	25%
4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	37	INICIO	0	0%
5	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	37	TOTAL	20	
6	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	37			
7	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	37			
8	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	37			
9	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	37			
10	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	38			
11	2	2	1	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	33			
12	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	18			
13	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	22			
14	2	2	1	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	33			
15	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	32			
16	2	2	1	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	33			
17	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	18			
18	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	22			
19	2	2	1	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	33			
20	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	32			
PUNTAJE DE CALIFICACION																		
LOGRO ESPERADO																		
PROCESO																		
INICIO																		
RANGO																		
[28-45]																		
[14-28]																		
[1-14]																		

Sesiones/talleres ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela
- **Tiempo** : 45´

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Agrupa y aprende

III. OBJETIVO: El niño realiza agrupaciones

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? Tarjetas de colores y formas diferentes (circulo, cuadrado, triangulo, estrella, etc.)

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	El niño realiza agrupaciones	Guía de observación.

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan agrupaciones

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “AGRUPA Y APRENDE”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños tarjetas de diferentes colores y formas propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estas tarjetas? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “AGRUPA Y APRENDE”</p> <p>La investigadora reparte a cada niño un bloque de tarjetas, asegurándose de que las tarjetas tengan diferentes colores y formas para que los niños puedan agruparlos de manera adecuada. Cada niño en dos minutos tendrá que agrupar la mayor cantidad de tarjetas posibles de acuerdo con las características dadas (color, forma, similitud, etc.). Animo a los niños a hablar sobre su proceso de agrupación mientras juegan.</p> <p>Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Cómo decidieron agrupar las tarjetas? ¿Qué estrategias utilizaron? Les recordare la importancia de la agrupación en la clasificación y como ayuda a organizar mejor la información.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Podimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

IX. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Realizar agrupaciones.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	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.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) realiza agrupaciones			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6	X		
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8			X
9.	NIÑO 9	X		
10.	NIÑO 10	X		
11.	NIÑO 11	X		
12.	NIÑO 12	X		
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14		X	
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16	X		
17.	NIÑO 17	X		

18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19		X	
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mayor o menor

III. OBJETIVO: Realiza comparaciones de cantidad

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con número del 1 al 5 (con representaciones visuales como dibujos) • Una caja

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	El niño realiza comparaciones de cantidad	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan comparaciones de cantidad.

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “MAYOR O MENOR”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños una caja con tarjetas (imágenes de patos) propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué imagen observan en las tarjetas? ¿Cuántas imágenes vemos en cada tarjeta? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “MAYOR O MENOR”</p> <p>La investigadora comunica a los niños que deben de formar dos grupos, colocare una caja con las tarjetas a cada grupo, cada uno sacara una tarjeta y de lo que salga los niños deben de representar el valor número. Iniciare un dialogo con las siguientes preguntas ¿en qué grupo hay más niños? ¿En qué grupo hay menos niños?, se repetirá lo mismo hasta que todos los niños participen e identifiquen en que grupo hay más cantidad y en la otra menos.</p> <p>Reuniré a todos los niños para iniciar una breve asamblea con preguntas ¿Qué estrategias utilizaron para representar el valor numérico? Recordándoles la importancia de reconocer la mayor y menor cantidad.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida . Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas son capaces de realizar comparaciones de cantidad.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	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.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) realiza comparaciones de cantidad			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3		X	
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6	X		
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8		X	
9.	NIÑO 9		X	
10.	NIÑO 10		X	

11.	NIÑO 11		X	
12.	NIÑO 12		X	
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14		X	
15.	NIÑO 15	X		
16.	NIÑO 16		X	
17.	NIÑO 17		X	
18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19		X	
20.	NIÑO 20	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Ordena los números

III. OBJETIVO: El niño reconoce números cardinales

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Tarjeta con números ordinales escritos

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	El niño reconoce números cardinales	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
---------------------	--

búsqueda de la excelencia

Niños que no reconocen números cardinales

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Usando una voz suave les comunico el tema del día “ORDENA LOS NÚMEROS”

La investigadora les invita a los niños a salir al patio, entregare a cada niño una tarjeta con un numero iniciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estas tarjetas? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?

La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.

DESARROLLO

Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ORDENA LOS NUMEROS”

La investigadora pide a los niños a formar dos grupos, cada integrante del grupo representa un número, con mi ayuda el niño leerá el número que lo toco y deberá de mencionar en voz alta, el grupo deberá de ordenarse del 1 al 10 al sonido del silbato, o por ejemplo (ordenarse del 1 al 5 o del 1 al 3) el primero que gana suma un punto a su equipo, el equipo que acumula más puntos es el ganador. Les recordare la importancia de participar en el juego.

Animo a los niños a hablar sobre su proceso de reconocer números ordinales.

Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Qué estrategias utilizaron para ganar el juego? ¿Conocían a los números ordinales?

CIERRE

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida . Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños lograron reconocer los números ordinales.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Personal Social			
DESEMPEÑO	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.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) reconoce los números ordinales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5			X
6.	NIÑO 6	X		
7.	NIÑO 7	X		
8.	NIÑO 8	X		
9.	NIÑO 9	X		
10.	NIÑO 10	X		
11.	NIÑO 11	X		

12.	NIÑO 12	X		
13.	NIÑO 13			X
14.	NIÑO 14	X		
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16	X		
17.	NIÑO 17	X		
18.	NIÑO 18			X
19.	NIÑO 19	X		
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Torres de tamaño

III. OBJETIVO: Realiza seriaciones

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Bloques de construcción de diferentes tamaños y colores

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	El niño realiza seriaciones	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas tienen conocimientos sobre las seriaciones

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO

Usando una voz suave les comunico el tema del día “TORRES DE TAMAÑO”

La investigadora muestra a los niños bloques de construcción de diferentes tamaños y colores en una mesa, propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué vemos en la mesa? ¿Cómo construirían torres? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?

La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.

DESARROLLO

Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “TORRES DE TAMAÑO”

La investigadora invita a los niños a tomar un bloque y colocarlo en el centro de la mesa para comenzar la primera torre, luego les pediré que tomen otro bloque más pequeño y lo coloquen encima del bloque inicial para continuar la torre, doy la iniciativa de que el niño debe seguir eligiendo y colocando los bloques en orden desde el más pequeño hasta el más grande, para construir una torre vertical. Luego pediré a los niños que construyan torres del mismo color del más pequeño hasta el más grande. Les menciono a los niños que este juego les ayuda a desarrollar habilidades de clasificación, secuenciación y seriación. Aliento a los niños mientras construyen sus torres.

CIERRE

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos sirvió lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de manera resumida . Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron realizar seriaciones	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) reconoce seriaciones			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5			X
6.	NIÑO 6	X		
7.	NIÑO 7			X
8.	NIÑO 8	X		
9.	NIÑO 9	X		
10.	NIÑO 10	X		
11.	NIÑO 11	X		

12.	NIÑO 12	X		
13.	NIÑO 13	X		
14.	NIÑO 14	X		
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16	X		
17.	NIÑO 17	X		
18.	NIÑO 18	X		
19.	NIÑO 19	X		
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL peso mágico

III. OBJETIVO: El niño realiza expresiones de peso de los objetos

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Una balanza • Objetos de diferentes pesos como libros, juguetes, pelotas, almohada, etc.

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	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.	El niño realiza expresiones de peso de los objetos	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas no realizan expresiones de peso de los objetos.

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “EL PESO MÁGICO”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños objetos de diferentes pesos, los colocare en una mesa tarjetas y propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estos objetos? ¿Qué objetos observan? ¿Todos tienen el mismo peso?¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “EL PESO MÁGICO”</p> <p>Invito a los niños a seleccionar un objeto que se encuentra en la mesa y sostenerlo en sus manos, les pediré que describan como se siente el objeto en sus manos y que use palabras para expresar su peso. Por ejemplo, “ligero”, “pesado”, “muy pesado”, “más ligero que”, “más pesado que...”, etc. Cada niño debe de comparar ese objeto con otro objeto y expresar cuál cree que es más pesado o más ligero.</p> <p>Luego haremos uso de la balanza para encontrar el objeto más pesado, colocando varios objetos en la balanza uno a la vez, pediré al niño que observe los cambios en la escala. Identificare junto con los niños el objeto más pesado de todos. Los niños ordenaran los objetos en forma lineal, al principio el más ligero y el más pesado al final. Animo a cada niño a participar en el juego, recordándoles la importancia de identificar el peso de cualquier objeto.</p>

CIERRE

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Podimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? ¿lograron identificar el peso de cualquier objeto? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron realizar expresiones de peso de los objetos.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	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.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) realiza seriaciones			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3	X		

4.	NIÑO 4	X		
5.	NIÑO 5	X		
6.	NIÑO 6			X
7.	NIÑO 7			X
8.	NIÑO 8		X	
9.	NIÑO 9		X	
10.	NIÑO 10		X	
11.	NIÑO 11		X	
12.	NIÑO 12		X	
13.	NIÑO 13			X
14.	NIÑO 14			X
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16		X	
17.	NIÑO 17		X	
18.	NIÑO 18			X
19.	NIÑO 19			X
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Encuentra la figura geométrica

III. OBJETIVO: El niño reconoce figuras geométricas

IV- PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuras geométricas hechas de cartulina (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo, etc.) • Cinta adhesiva

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	El niño reconoce figuras geométricas	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no reconocen figuras geométricas

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ENCUENTRA LA FIGURAGEOMÉTRICA”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños figuras geométricas de diferentes colores y formas (están pegadas alrededor de todo el aula) propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con las figuras que están pegadas en la pared? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ENCUENTRA LA FIGURA GEOMÉTRICA”</p> <p>La investigadora invita a los niños a buscar las figuras geométricas por el aula, deben de encontrar una figura específica que les mencione (por ejemplo, “encuentren un círculo”).</p> <p>Cuando encuentren la figura, en voz alta dirán que figura es y lo pegaran en la pizarra. Tendrá un minuto para competir entre ellos</p> <p>Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Qué estrategias utilizaron para encontrar las figuras?</p> <p>Les recordare la importancia de la agrupación en la clasificación y como ayuda a organizar mejor la información.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Cuáles son la figuras geométricas?,¿Qué les pareció la actividad de hoy?, ¿Qué es lo que más les gusto?,¿Para que hicimos esta actividad?, ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron?, ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los</p>

niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron reconocer las figuras geométricas.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) reconoce las figuras geométricas			
Nº	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6	X		
7.	NIÑO 7		X	

8.	NIÑO 8			X
9.	NIÑO 9			X
10.	NIÑO 10			X
11.	NIÑO 11			X
12.	NIÑO 12			X
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14		X	
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16			X
17.	NIÑO 17			X
18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19		X	
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Encuentra la forma

III. OBJETIVO: El niño (a) relaciona objetos por su forma

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formas hechas de cartulina • Cinta adhesiva • Objetos cotidianos con diferentes formas (ejemplo: pelota redonda, caja cuadrada, vaso cilíndrico, libro rectangular, etc.)

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	El niño relaciona objetos por su forma	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas no reconocen objetos por su forma

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ENCUENTRA LA FORMA”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños figuras de diferentes formas (pegadas en la pizarra) y objetos cotidianos que están esparcidos en todo el aula, propiciamos el diálogo con preguntas ¿Porqué hay figuras pegadas en la pizarra? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ENCUENTRA LA FORMA”</p> <p>La investigadora pide a los niños reunirse en dos grupos, cada integrante de cada grupo buscará objetos cotidianos que tengan formas similares a los que he colocado en la pizarra, les mostrare un forma específica y pediré que encuentren objetos en el aula que tengan esa forma. Por ejemplo, si muestro un círculo en la pizarra el niño buscará una pelota redonda. Una vez encuentre un objeto con la forma adecuada, pueden colocarlo debajo de la forma correspondiente en la pizarra, sumando un punto para su grupo, el equipo que acumula más puntos gana, todos los integrantes de cada grupo debe de repetir lo mismo</p> <p>Les recordare la importancia de participar en el juego y de reconocer las formas de los objetos.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p>

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron relacionar objetos por su forma.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) relaciona objetos por su forma			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4			X
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6		X	
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8		X	

9.	NIÑO 9		X	
10.	NIÑO 10			X
11.	NIÑO 11			X
12.	NIÑO 12		X	
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14		X	
15.	NIÑO 15		X	
16.	NIÑO 16			X
17.	NIÑO 17	X		
18.	NIÑO 18	X		
19.	NIÑO 19	X		
20.	NIÑO 20	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mide y compara

III. OBJETIVO: El niño fija relaciones de medida (largo-corto)

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinta métrica • Objetos cotidianos de diferentes longitudes (cuerdas, lápices, juguetes, cajas, etc.)

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	El niño fija relaciones de medida (largo-corto)	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no fijan relaciones de medida (largo-corto)

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “MIDE Y COMPARA”</p> <p>La investigadora les muestra a los niños una cinta métrica y objetos cotidianos de diferentes longitudes y tamaños (cuerdas, lápices, juguetes, cajas, libros, etc.) estarán organizados en una mesa para que los niños puedan observar propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué haremos el día de hoy? ¿Qué objetos observan en la mesa? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “MIDE Y COMPARA”</p> <p>La investigadora reparte a cada niño una cinta métrica y coloca objetos sobre su mesa. Invitare a los niños a medir y comparar la longitud de diferentes objetos, tomaran un objeto y lo medirán utilizando la cinta métrica les ayudare a colocar el extremo de la cinta en un extremo del objeto y a leer la medida en el otro extremo. Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar iniciare un dialogo con las siguientes preguntas ¿Cuál es más largo, el lápiz o la cuerda? ¿Cuál es el objeto más corto? ¿Cuál es el objeto más largo?</p> <p>Les recordare la importancia de fijar relaciones de medida (largo-corto).</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños lograron fijar relaciones de medida (largo-corto).	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) fija relaciones de medida (largo-corto)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4			X
5.	NIÑO 5			X
6.	NIÑO 6		X	
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8		X	
9.	NIÑO 9		X	
10.	NIÑO 10		X	
11.	NIÑO 11		X	

12.	NIÑO 12		X	
13.	NIÑO 13			X
14.	NIÑO 14	X		
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16		X	
17.	NIÑO 17		X	
18.	NIÑO 18			X
19.	NIÑO 19	X		
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: A formar una torre

III. OBJETIVO: El niño reconoce formas bidimensionales

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Cilindro de cartulina • Conos de cartulina • Latas

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	El niño reconoce formas bidimensionales	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas que no reconocen formas bidimensionales

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “A FORMAR UNA TORRE”</p> <p>La investigadora invita a jugar libremente con los cuerpos geométricos del aula, inicia un diálogo con las siguientes preguntas ¿Qué formas tienen esos cuerpos geométricos? ¿Con todos se puede construir? Les muestra un cono y un cilindro de cartulina, comparan sus formas y las describen.</p> <p>Invita a los niños a clasificar sólidos geométricos con forma de cono y cilindro que encuentran el salón realiza las siguientes preguntas ¿Cuáles tienen formas cilíndricas y cuáles tienen forma de cono? ¿Qué características parecidas tienen? ¿Pueden rodar?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “A FORMAR UNA TORRE”</p> <p>La investigadora pide formar dos equipos, a cada grupo se le entregara latas.</p> <p>Trasladaran las latas de un lugar a otro formando una torre, el primero que termine suma un punto para su equipo, el equipo que acumule más puntos será el ganador.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
---	----------------------------------

Los niños y niñas lograron reconocer formas bidimensionales	Ninguna.
---	----------

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) reconoce formas bidimensionales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		X
2.	NIÑO 2	X		
3.	NIÑO 3		X	
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6		X	
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8		X	
9.	NIÑO 9			X
10.	NIÑO 10			X
11.	NIÑO 11			X
12.	NIÑO 12	X		
13.	NIÑO 13	X		

14.	NIÑO 14	X		
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16			X
17.	NIÑO 17	X		
18.	NIÑO 18	X		
19.	NIÑO 19	X		
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo el cilindro, el cono y la esfera”

III. OBJETIVO: El niño reconoce formas tridimensionales

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> •

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	El niño reconoce formas tridimensionales	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no reconocer formas tridimensionales

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>La investigadora cuenta a los niños el cuento: Carlitos y los cuerpos geométricos. Inicia un dialogo con preguntas: ¿Qué juguetes tenia Carlitos? ¿Qué les dijo su mamá?</p> <p>¿Es verdad que el cilindro y la esfera son planos como las figuras geométricas? ¿A qué objetos se parecen el cilindro, el cono y la esfera ?</p> <p>¿Qué cuerpos geométricos conoces? ¿Por qué son cuerpos geométricos?</p>
DESARROLLO
<p>Les presento el tema “CONOCIENDO EL CILINDRO, EL CONO Y LA ESFERA”</p> <p>La profesora muestra a los niños cuerpos geométricos como el cilindro, el cono y la esfera luego pregunta: ¿Qué objetos del salón se parecen a ellos? (lastas, pelota, etc)</p> <p>Los niños observan los cuerpos geométricos y los objetos, los comparan estableciendo semejanzas</p> <p>Pedimos a los niños que manipulen los materiales (cilindro, cono y esfera), explicamos que son cuerpos geométricos porque tienen volumen.</p> <p>Desarrollan una ficha, en la cual identifican el cilindro, el cono y la esfera</p>
Cierre
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto?</p> <p>¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ?</p> <p>¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .</p> <p>Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.</p>

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron reconocer las formas tridimensionales.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) reconoce formas tridimensionales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1	X		
2.	NIÑO 2		X	
3.	NIÑO 3		X	
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6		X	
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8		X	
9.	NIÑO 9		X	
10.	NIÑO 10		X	
11.	NIÑO 11		X	

12.	NIÑO 12		X	
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14			X
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16		X	
17.	NIÑO 17		X	
18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19			X
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Dónde estoy?

III. OBJETIVO: El niño se ubica así mismo en el espacio (cerca-lejos)

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Objetos pequeños (muñecas, pelotas, bloques) • Cinta adhesiva

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus	El niño se ubica así mismo en el espacio (cerca-lejos)	Guía de observación

			<p>movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas.</p> <p>Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>		
--	--	--	---	--	--

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas no se ubican así mismo en el espacio (cerca-lejos)

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “¿DÓNDE ESTOY?”</p> <p>La investigadora invita a los niños salir al patio, donde encontraran varios objetos ubicados en diferentes distancias, iniciara un dialogo con las siguientes preguntas ¿Qué haremos el día de hoy?</p>

¿A qué distancia están ubicados los objetos? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?

La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.

DESARROLLO

Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “¿DÓNDE ESTOY?”

La investigadora invita a los niños a pararse en un punto específico del área de juego. Por ejemplo, puedes decirles que se paren en el centro, le muestra un objeto y pregunta al niño si está cerca o lejos de donde está parado por ejemplo ¿Está la pelota cerca o lejos de donde estas parado? Cada niño debe de caminar hacia al objeto si está cerca o señalarlo si está lejos. Luego el niño se ubicara en diferentes puntos del área de juego y encontrara los objetos cercanos y lejanos desde distintas perspectivas. Todos los niños tendrán que participan

CIERRE

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida . Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Niños y niñas lograron ubicarse a sí mismos en el espacio (cerca-lejos)	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en él espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) se ubica así mismo en el espacio (cerca-lejos)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1		X	
2.	NIÑO 2		X	
3.	NIÑO 3		X	
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6		X	
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8			X
9.	NIÑO 9			X
10.	NIÑO 10			X
11.	NIÑO 11			X
12.	NIÑO 12			X

13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14		X	
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16			X
17.	NIÑO 17			X
18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19		X	
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Coloca y nombra en el espacio

III. OBJETIVO: El niño ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, fuera)

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Objetos pequeños (bloques, pelotas, muñecos, etc.) • Caja grande

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus	El niño ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)	Guía de observación

			<p>movimientos y accional desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otrolado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>		
--	--	--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no ubican objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)

VI. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “COLOCA Y NOMBRA EN EL ESPACIO” La investigadora reúne a todos los niños en un círculo y ubica una caja en el centro, dentro de la caja hay diferentes objetos inicia el dialogo con las siguientes preguntas ¿Qué haremos el día de hoy? ¿Qué objetos visualizan? ¿Podríamos crear un juego con esta caja lleno de cosas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “COLOCA Y NOMBRA EN EL ESPACIO”</p> <p>La investigadora muestra a los niños varios objetos, pide que cada uno tome uno y coloque en diferentes posiciones de acuerdo a lo que mencione. Por ejemplo "Coloca el muñeco arriba de la</p>

mesa", "Pon la pelota abajo de la mesa" o "Mete el bloque dentro de la caja". Animo a todos los niños a participar en el juego y elogio sus respuestas.

Les recordare la importancia de ubicar objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, fuera).

CIERRE

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida . Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Ubicar objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) ubica objetos en el espacio (arriba, abajo, dentro, afuera)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1			X
2.	NIÑO 2			X
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4			X
5.	NIÑO 5		X	
6.	NIÑO 6		X	
7.	NIÑO 7		X	
8.	NIÑO 8		X	
9.	NIÑO 9		X	
10.	NIÑO 10		X	
11.	NIÑO 11		X	

12.	NIÑO 12		X	
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14			X
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16		X	
17.	NIÑO 17		X	
18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19			X
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Encuentra a tus amigos

III. OBJETIVO: El niño expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante-hacia atrás)

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje? <ul style="list-style-type: none"> • Niños

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	El niño expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante- hacia atrás)	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños y niñas que no expresan la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante-hacia atrás)

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “ENCUENTRA A TUS AMIGOS”</p> <p>La investigadora invita a los niños salir al patio, les pide que empiecen a caminar a cierta distancia de su compañero propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué creen que haremos el día de hoy? ¿Podríamos crear un juego? ¿Qué nombre le pondríamos al juego? Pido a los niños que señalen su mejor amigo y describan su ubicación.</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “ENCUENTRA A TUS AMIGOS”</p> <p>La investigadora explica a los niños que van a encontrar a sus amigos en diferentes ubicaciones, para ello deben dividirse en dos grupos, un grupo tendrá que cubrirse los ojos con las manos mientras el otro grupo es ubicado en diferentes lugares del patio. Una vez ubicados pediré al grupo que abran los ojos y encuentren a sus compañeros, animando a expresar la ubicación de sus amigos utilizando palabras como "cerca", "lejos", "encima de", "debajo de", "al lado de", "junto a", "detrás de" y "delante de" Por ejemplo, "Encuentra a María que está cerca del tacho de basura" o "Busca a Juan que está detrás de la silla".</p> <p>Después de que todos los niños hayan tenido la oportunidad de jugar, reuniré a los niños para una breve asamblea con preguntas ¿Cómo ubicación a sus compañeros? ¿Qué estrategias utilizaron? Les recordare la importancia del juego.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que</p>

no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida.

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Los niños y niñas lograron expresar la ubicación de sus amigos relacionado a su desplazamiento.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) expresa la ubicación de sus amigos relacionado al desplazamiento (hacia adelante-hacia atrás)			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1		X	
2.	NIÑO 2		X	
3.	NIÑO 3		X	
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5		X	

6.	NIÑO 6			X
7.	NIÑO 7			X
8.	NIÑO 8			X
9.	NIÑO 9			X
10.	NIÑO 10			X
11.	NIÑO 11			X
12.	NIÑO 12			X
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14		X	
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16			X
17.	NIÑO 17			X
18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19		X	
20.	NIÑO 20			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Viaje en el tiempo

III. OBJETIVO: El niño (a) reconoce nociones temporales

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos que representen actividades cotidianas (despertarse, comer, jugar, dormir, etc.)

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	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.	El niño reconoce nociones temporales	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan agrupaciones

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “VIAJE EN EL TIEMPO”</p> <p>La investigadora pega en la pizarra varias tarjetas que representan diferentes actividades cotidianas (dibujos de una cama para representar "dormir", un plato para "comer", un balón para "jugar", etc.) propiciamos el dialogo con preguntas ¿Qué imágenes ven en la pizarra? ¿lo pueden describir? ¿Qué figuras observan? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “VIAJE EN EL TIEMPO”</p> <p>La investigadora explica a los niños que van hacer un viaje en el tiempo para hablar sobre los diferentes momentos del día, para ello les mostrare tarjetas y pregúntale al niño qué momento del día representa esa actividad (por ejemplo, "¿cuándo te cepillas los dientes?", "¿cuándo te vas a dormir?"). Una vez que el niño haya identificado el momento del día, pediré que coloque la tarjeta en la pizarra en el lugar correcto de la secuencia temporal (día o noche). Les mostrare diferentes tarjetas y preguntare al niño sobre los momentos del día en que ocurren esas actividades. Animare al niño a utilizar palabras como "antes", "después", "ayer", "hoy" y "mañana" para describir la secuencia temporal de las actividades.</p> <p>Por ejemplo, puede decir "me cepillo los dientes después de cenar", "ayer fui al parque", "hoy vamos a jugar al fútbol" o "mañana es mi cumpleaños"</p> <p>Les recordare la importancia de reconocer las nociones temporales.</p>

CIERRE

Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Podimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos hoy? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida . Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Realizar agrupaciones.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	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.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) reconoce nociones temporales			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1		X	
2.	NIÑO 2		X	

3.	NIÑO 3		X	
4.	NIÑO 4		X	
5.	NIÑO 5			X
6.	NIÑO 6			X
7.	NIÑO 7			X
8.	NIÑO 8			X
9.	NIÑO 9			X
10.	NIÑO 10			X
11.	NIÑO 11			X
12.	NIÑO 12		X	
13.	NIÑO 13		X	
14.	NIÑO 14		X	
15.	NIÑO 15		X	
16.	NIÑO 16			X
17.	NIÑO 17		X	
18.	NIÑO 18		X	
19.	NIÑO 19		X	
20.	NIÑO 20		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E.I.** : N° 780 FUNDO EL TINGO
- **Lugar** : HUANUCO
- **Edad** : 5 AÑOS
- **Nombre del investigador** : Villanueva Piñan Adela

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El detective de la longitud

III. OBJETIVO: El niño reconoce longitud de objetos

IV. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificar la actividad de aprendizaje • Elaboración de materiales didácticos 	<p>¿Qué recursos o materiales se usara en esta actividad de aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cinta métrica • Objetos de diferentes longitudes (cuerdas, lápices, juguetes, libros, etc.)

V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos	El niño reconoce longitud de objetos.	Guía de observación

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Actitudes que se muestran en estudiantes
búsqueda de la excelencia	Niños que no realizan agrupaciones

VII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

INICIO
<p>Usando una voz suave les comunico el tema del día “EL DETECTIVE DE LA LONGITUD” La investigadora les muestra a los niños en una mesa varios objetos de diferentes longitudes y tamaños, cuerdas, lápices, juguetes, libros, etc. Propicio el dialogo con preguntas ¿Qué haremos con estos objetos? ¿Qué es lo que ven? ¿Podríamos crear un juego con estas tarjetas? ¿Qué nombre le pondríamos al juego?</p> <p>La investigadora recomienda que todos participen y estén atentos a sus indicaciones.</p>
DESARROLLO
<p>Para causar expectativa usando una voz suave les menciono el nombre del juego “EL DETECTIVE DE LA LONGITUD”</p> <p>La investigadora invitara a todos los niños a ser detectives especialistas en medir longitudes y comparar objetos, le entregara a cada uno una cinta métrica, les explicare como usar la cinta métrica.</p> <p>Cada niño debe de elegir un objeto que se encuentra en la mesa y deberá de medir utilizando la cinta métrica, le ayudare a colocar el extremo de la cinta en un extremo del objeto y a leer la medida en el otro extremo. Luego invitare a los niños a comparar la longitud del objeto con otros objetos. Por ejemplo, pregúntale: "¿Es el lápiz más largo o más corto que la cuerda?", "¿Cuál es más largo, el libro o el juguete?".</p> <p>Animare al niño a ordenar los objetos según su longitud, desde el más largo al más corto, o viceversa.</p> <p>Les mencionare a los alumnos la importancia de su participación durante el juego.</p>
CIERRE
<p>Dialogamos con preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Para que hicimos esta actividad? ¿Tuvieron dificultades? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Hubo algo que no les gusto de la actividad? ¿Pudimos aprender algo nuevo hoy? ¿nos servira lo que aprendimos</p>

hoy ? ¿de que se trato el juego? Invitamos a que los niños cuenten lo que jugamos de de manera resumida .

Me despido diciéndoles que estoy contenta que todos participaron en el juego, que sepan que los quiero mucho y que mañana los estaré esperando con una actividad muy divertida.

VIII. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué logro los estudiantes con esta actividad	¿Qué dificultades se observaron?
Realizar agrupaciones.	Ninguna.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA	Matemáticas			
DESEMPEÑO	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.			
GRADO Y SECCIÓN	5 AÑOS			
Investigadora				
Ítems	El niño (a) reconoce longitud de objetos.			
N°	ESTUDIANTE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1.	NIÑO 1		X	
2.	NIÑO 2			X
3.	NIÑO 3			X
4.	NIÑO 4			X
5.	NIÑO 5			X
6.	NIÑO 6			X
7.	NIÑO 7			X
8.	NIÑO 8			X
9.	NIÑO 9			X
10.	NIÑO 10			X

11.	NIÑO 11			X
12.	NIÑO 12			X
13.	NIÑO 13			X
14.	NIÑO 14			X
15.	NIÑO 15			X
16.	NIÑO 16			X
17.	NIÑO 17			X
18.	NIÑO 18			X
19.	NIÑO 19			X
20.	NIÑO 20			X