



**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 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 403 SEÑOR DE QUINUAPATA,
AYACUCHO - 2024**

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

AUTOR

**CUADROS CORONADO, VANESA
ORCID:0000-0001-8896-0919**

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° 0267-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **20:20** horas del día **24** 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
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA 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 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 403 SEÑOR DE QUINUAPATA, AYACUCHO - 2024**

Presentada Por :
(3107191253) **CUADROS CORONADO VANESA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, 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

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
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 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 403 SEÑOR DE QUINUAPATA, AYACUCHO - 2024 Del (de la) estudiante CUADROS CORONADO VANESA , asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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, 06 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres, a mi querido papito Juan quien han sido mi modelo a seguir por ser constante en lo que hacen; a mis hijas por darme las fuerzas de seguir luchando en este camino que se me hizo muy largo y también para darles mejores oportunidades por ser mi motivación, para salir adelante día a día, por enseñarme a tener perseverancia y alcanzar mis metas. También a mi gran apoyo, mi compañero de vida, mi esposo quien día a día me empuja a luchar y no rendirme en el camino y mi familia quienes durante este proceso de formación me han dado todo el amor y apoyo necesario para centrarme en la vida como mejor ser humano; por ser mi soporte, gracias a ustedes, soy quien soy.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de existir y acompañarme en el camino de la vida, iluminar mi mente, darme salud, sabiduría para culminar exitosamente en mi etapa profesional. A los docentes por ser fuentes de inspiración para mi profesión, y también agradecer a mi alma mater UNIVERSIDAD LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE por darme esta oportunidad de pertenecer a ésta excelente y acogedora institución.

Índice general

| | |
|---|----------|
| Dedicatoria..... | iv |
| Agradecimiento | v |
| Índice general | vi |
| Lista de Tablas..... | ix |
| Lista de figuras | x |
| Resumen | xi |
| Abstract..... | xii |
| I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO..... | 6 |
| 2.1. Antecedentes..... | 6 |
| 2.2. Bases teóricas | 9 |
| 2.2.1. Juegos didácticos | 9 |
| 2.2.1.1. Definición de juegos didácticos..... | 9 |
| 2.2.1.2. Definición de Juego | 10 |
| 2.2.1.3. Tipos de juegos..... | 11 |
| 2.2.1.4. Definición de la Didáctica | 13 |
| 2.2.1.5. Importancia de los juegos didácticos | 13 |
| 2.2.1.6. Teorías del juego | 14 |
| 2.2.2. El Aprendizaje en el área de matemática..... | 18 |
| 2.2.2.1. Definición de aprendizaje en matemática..... | 18 |
| 2.2.2.2. El aprendizaje infantil..... | 19 |

| | |
|---|----|
| 2.2.2.3. ¿Cómo es el aprendizaje de los niños en la etapa preescolar?..... | 20 |
| 2.2.2.4. Relación de enseñanza - aprendizaje | 20 |
| 2.2.2.5. Importancia del aprendizaje en el área de matemática | 21 |
| 2.2.2.6. Teorías que sustentan el aprendizaje en el área de matemática..... | 21 |
| 2.2.2.7. Dimensiones del aprendizaje en el área de matemática | 23 |
| 2.2.2.8. Indicadores de aprendizaje en el área de matemática:..... | 24 |
| 2.2.3. Relación entre la variable independiente y la dependiente..... | 25 |
| 2.3. Hipótesis | 25 |
| III. METODOLOGÍA..... | 26 |
| 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación..... | 26 |
| 3.3. Variables. Definición y operacionalización..... | 29 |
| 3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información..... | 32 |
| 3.5. Método de análisis de datos..... | 33 |
| 3.6. Aspectos éticos | 34 |
| IV. RESULTADOS | 36 |
| V. DISCUSIÓN | 45 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 49 |
| VII. RECOMENDACIONES | 51 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 52 |
| ANEXOS | 56 |
| Anexo 01. Matriz de consistencia..... | 56 |
| Anexo 02. Instrumento de recolección de información..... | 58 |
| Anexo 03. Validez del instrumento | 59 |
| Anexo 04. Confiabilidad del instrumento..... | 68 |
| Anexo 05. Formato de Consentimiento informado | 69 |

| | |
|---|----|
| Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información (carta) | 71 |
| Anexo 07. Evidencias de ejecución (base de datos y sesiones)..... | 72 |

Lista de Tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo | 26 |
| Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio sexo | 27 |
| Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables de estudio | 28 |
| Tabla 4. Nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre test en niños de 3 años | 35 |
| Tabla 5. Aplicación de las sesiones de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años | 37 |
| Tabla 6. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante una comparación del pre test y pos test en los niños de 3 años | 39 |
| Tabla 7. Prueba de rango de Wilcoxon | 42 |
| Tabla 8. Nivel de significancia según la prueba de rangos de Wilcoxon | 43 |

Lista de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1. Distribución del nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre test | 36 |
| Figura 2. Gráfico de barras del diseño y aplicación de las sesiones de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años | 37 |
| Figura 3. Gráfico de barras del nivel de aprendizaje mediante el pre y post test | 40 |

Resumen

Esta investigación surge a raíz de las diferentes dificultades de aprendizaje que se identificaron en los niños de 3 años en el área de matemática, de cómo agrupar, diferenciar cantidades y dificultad en su noción espacial. Por lo cual, se ha planteado como objetivo general determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata. La metodología empleada es de tipo cuantitativo, con un nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 150 niños y la muestra 26 niños de 3 años. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento lista de cotejo, la cual fue validada por juicio de 3 expertos y sometida a pruebas de confiabilidad por la prueba de wilcoxon. Los resultados principales arrojaron que en el pre test el 62% de los niños obtuvieron un nivel de aprendizaje de inicio en el aprendizaje en el área de matemática, posteriormente con el post test se llegó a un 73 % de los niños demostrando que están en un nivel de logro previsto y con un nivel de significancia $p=0.00$ siendo menor a 0.05; aceptando la hipótesis alterna (H_i). Concluyendo que los niños sí lograron en gran porcentaje que los juegos didácticos si mejoraron el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años.

Palabras clave: aprendizaje, juegos didácticos, matemática.

Abstract

This research arises from the different learning difficulties that were identified in 3-year-old children in the area of mathematics, how to group, differentiate quantities and difficulty in their spatial notion. Therefore, the general objective has been set to determine how educational games improve learning in the area of mathematics in 3-year-old children at the I.E.I. No. 403 Lord of Quinuapata. The methodology used is quantitative, with an explanatory level and pre-experimental design. The population was 150 children and the sample was 26 3-year-old children. The observation technique and the checklist instrument were used, which was validated by the judgment of 3 experts and subjected to reliability tests by the Wilcoxon test. The main results showed that in the pre-test, 62% of the children obtained a beginning level of learning in the area of mathematics, later with the post-test, 73% of the children were reached, demonstrating that they are in a expected level of achievement and with a significance level $p=0.00$ being less than 0.05; accepting the alternative hypothesis (H_i). Concluding that the children did achieve in a large percentage that the didactic games did improve learning in the area of mathematics in 3-year-old children.

Keywords: learning, educational games, mathematics.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema en la actualidad que aún persisten en los niños de preescolar, que aún no se familiarizan y tienen dificultades, es en el área de matemática, pero cuando hablamos de las dificultades de los niños, eso no quiere decir que los niños no sean inteligentes o que no se están esforzando lo suficiente, algunos niños no aprenden al mismo ritmo que otros, unos necesitan más tiempo y práctica para aprender las habilidades matemáticas, el tipo de apoyo también es importante en su enseñanza. Las matemáticas les resultan aburridas a los niños, muestran desinterés, generalmente el inconveniente está en las estrategias, la falta de métodos que no utilizan los docentes en las aulas de clase y los niños generalmente aprenden mediante los juegos y que mejor que vaya dirigido con las matemáticas para tener motivación, incentivar la curiosidad de los niños en aprender las matemáticas.

Es de suma importancia abordar en el área de matemática el aprendizaje, en las instituciones educativas del nivel inicial, ya que es el nivel donde los niños desarrollan sus diversas habilidades que formarán parte de su desarrollo integral y uno de los grandes retos que tienen los docentes del nivel inicial es lograr que los niños desarrollen sus habilidades matemáticas básicas con un aprendizaje significativo y espontáneo en los niños. A sí mismo el aprendizaje en las matemáticas son herramientas básicas para comprender y ser partícipe en el medio que los rodea. Resolución de problemas: Los niños que aprenden matemáticas desde una edad temprana pueden desarrollar habilidades para analizar situaciones, identificar posibles soluciones y tomar decisiones informadas. (Inicial, 2023)

A nivel internacional en la investigación de la Universidad Mayor de San Andrés (UMSA) Bolivia (2022) donde menciona que en la actualidad uno de los grandes problemas académicos que se ven más seguidos como los problemas en el aprendizaje en las matemáticas, puede ser por varias causas entre ellos tenemos un escaso desarrollo de habilidades básicas como la noción espacio temporal, lateralidad, y mucho de los docentes mantienen sus enseñanzas con métodos y estrategias muy mecanizada, memorística y tradicional, lo que influye en la forma de aprender de los niños, principalmente desde el nivel inicial.

Arias, et al (2023) En América Latina y el caribe menciona que los estudiantes tienen un bajo desempeño en el área de matemática, además , existe un alto inequidad en los aprendizajes, en promedio el 88% de los estudiantes más pobres de la región tienen bajo desempeño en matemática comparando con el 55% de los estudiantes con recursos económicos altos.

A nivel nacional en el departamento de la Libertad, provincia de Trujillo existe un estudio que identificó una problemática en el área de matemática en niños, nos menciona que los niños tienen poco conocimientos en el las matemáticas, mostrando escasa participación o interacción con la profesora, se sienten temerosos, aburridos, emuestran su desinterés esto siendo una de las causas por el cual los niños tienen el rechazo por las matemáticas. El autor observando la problemática de la Institución, estudió y aplicó los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de mateática dónde se obtuvo que un 25% de niños obtuvieron un destacado logro, un 50% de logro previsto, el 25% en proceso y el 0% de niños en inicio, concluyendo que los juegos didacticos sí logró un aprendizaje significativo. (Vela, 2021)

En la Región de Ayacucho, Provincia Huamanga en la Institución educativa dónde se realizó la investigación, se vio diferentes dificultades de aprendizaje en el área de matemática de los niños, ya que no muestran interés por las matemáticas, la falta de apoyo de los padres de familia, la falta de estrategias por parte de los docentes, como el uso o la aplicación de los juegos didácticos como herramienta para desarrollar sus capacidades, conocimientos y así poder lograr o despertar el interés en los niños, de esa manera poder afrontar o resolver diferentes problemas, dificultades relacionados en su aprendizaje en las matemáticas. También el poco desarrollo de habilidades en el área de matemática de las nociones de agrupación, los niños no tienen conocimiento de agrupar objetos por su color, tamaño, grosor, peso; como también en diferenciar o relacionar las cantidades con los números, o representar los números con sus respectivas cantidades y la noción espacial que los niños aún no reconocen sus lateralidades, no conocen las expresiones muchos pocos, dentro fuera y para ello se tiene que trabajar en los niños con diferentes estrategias para lograr nuestros objetivos.

Marín y Castaño (2020) mencionan que en su investigación encontraron varios factores que afectan el aprendizaje del área de las matemáticas en los niños como: pocas estrategias pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje, espacios reducidos, recurso didáctico limitado, poco acompañamiento en tareas escolares de los padres de familia y esto genera en los niños y niñas desmotivación, desinterés para el aprendizaje en el área de las matemáticas.

La matemática es importante ya que es fundamental en la educación y en el desarrollo de un niño; de ello a corto y largo plazo si un niño aprende matemáticas.

A corto plazo: se dan dificultades en el jardín, ya que el área de matemática es parte esencial del currículo escolar, porque el niño al tener problemas no estará al nivel de los niños que sí saben.

Los niños y niñas al no saber las matemáticas tienen baja autoestima, ya que pueden sentirse frustrados y tener dudas de sus habilidades así afectando su autoestima. También para resolver problemas cotidianos, porque las matemáticas se utilizan en muchas situaciones cotidianas como contar los juguetes.

A largo plazo las consecuencias pueden generar limitaciones en su aprendizaje en las matemáticas, sin un buen rendimiento de las matemáticas y el niño tendrá menos opciones en su aprendizaje en el futuro.

Las habilidades matemáticas son esenciales para el manejo del dinero y las finanzas personales y sin estas habilidades el individuo tendrá problemas para administrar su dinero, también problemas para entender conceptos complejos y las matemáticas ayuda de manera positiva en su desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad para resolver problemas, sin estas habilidades puede ser más difícil para un individuo entender y trabajar con conceptos complejos.

Es importante recordar que todos los niños aprenden a su propio ritmo y que luchar con las matemáticas no significa que un niño no pueda tener éxito en la vida. Para ello los docentes tienen un gran trabajo utilizando recursos pedagógicos, estrategias, juegos didácticos, materiales didácticos, concretos y lograr en los niños un aprendizaje significativo.

Para mi variable 1 juegos didácticos escogí la teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Chateau; que sostiene que los niños se desarrollan con el juego, es ahí donde muestra su inteligencia, habilidades; de esta manera los niños y niñas muestran su personalidad. Para mi variable 2 aprendizaje en el área de matemática se utilizó la teoría de aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner ya que menciona que, el desarrollo del aprendizaje se sustenta en que las actividades que realiza los niños, que la docente selecciona y entrega problemas o situaciones para que los niños puedan involucrarse en ello para así poder resolverlos ellos mismos. Con ambas teorías, muestro que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática Ambas variables van de la mano para un solo propósito

que los niños y niñas se involucren en el aprendizaje de las matemáticas usando los juegos didácticos.

Hoy por hoy en la Región de Ayacucho aún se encuentran problemas de aprendizaje como en nuestra Institución Educativa Inicial dónde realizamos las prácticas pre profesional, así mismo la aplicación de la investigación, se vio que mayoría de las docentes no aplican estrategias de aprendizaje significativo, como el juego, de ese modo hay un mínimo desarrollo de las capacidades, habilidades en el área de matemática, además los niños no muestran el interés de aprender, los niños tienen dificultades de hacer agrupaciones simples como: agrupar objetos por su color, forma, tamaño, en diferenciar cantidades con sus números que les corresponde, la falta de conocimiento de sus lateralidades, como diferenciar izquierdo y derecho.

El enunciado del problema ¿de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024? Y como objetivo general de la investigación general es de Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024. A sí mismo en los objetivos específicos tenemos 3:

Identificar el nivel de aprendizaje mediante el pre test en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024.

Diseñar y aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024.

Evaluar si los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática con el pre y pos tes en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024.

Esta investigación fue desarrollada para dar solución a las dificultades o problemas que encontramos en los niños de 3 años, en cuanto al aprendizaje de las matemáticas, también esta investigación va a permitir estimular la enseñanza en el área de matemática de los niños, resolviendo problemas de su vida cotidiana realizando los juegos didácticos; porque el juego establece una de las formas más importantes donde los niños obtienen conocimientos y sus competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego como la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

En la justificación teórica se realizó con el propósito de aportar al conocimiento de que los juegos didácticos mejoran el aprendizaje del área de matemática, cuyos resultados podrían ser propuestas para estudios posteriores, como mencionan las diferentes teorías la teoría estructuralista de Piaget, teoría sociocultural del juego de Vygotsky que nos menciona el juego es un proceso de sustitución; es la realización ilusoria de deseos inalcanzables; sugiere que la imaginación es una nueva estructura que falta en la conciencia de la primera infancia; se trabajó teorías para el aprendizaje en el área de matemática las teorías de teoría del aprendizaje de Davis Ausubel donde nos menciona que los niños conseguir que la nueva información quede integrada en sus conocimientos y en su cultura previos. Esta teoría acepta que ese aprendizaje significativo pueda ser obtenido y fomentado a través de diversas metodologías y como también la teoría por descubrimiento de Bruner citado por Arce et al, (2019) que nos menciona que el desarrollo del aprendizaje se sustenta en la actividad del alumno, y que la docente selecciona y proporciona a los alumnos situaciones de problemas o enigmas que les den oportunidades y de ese modo se involucren de forma activa en las resoluciones con la suficiente motivación y curiosidad.

En la justificación práctica se realizó por que existe la necesidad de incorporar los juegos didácticos en las instituciones educativas del nivel inicial para así mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años, porque los niños aprenden jugando, a través de ello pueden comunicar diferentes necesidades y situaciones que les ayuden a desarrollar habilidades cognitivas, físicas y sociales como: diferenciar objetos por tamaño, grosor, color; a su vez conocer su noción espacial, entre otros.

En la justificación metodológica de ésta investigación se realizó ya que puede ser utilizada en otras investigaciones, como también el instrumento listo de cotejo para su respectiva evaluación a los niños, ésta investigación fue validado por expertos y tiene confiabilidad para poder ser aplicado en investigaciones futuras, como también se utilizó la metodología es de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A nivel internacional

En esta investigación que lleva como título diseño de juegos didácticas interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en niños de nivel inicial, Cortez (2020) tiene como objetivo diseñar juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de nivel inicial, además el autor usa una metodología de juego – trabajo y experiencias de aprendizaje que consiste en organizar, adecuar e implementar diferentes espacios de aprendizajes llamados rincones, dónde los niños aprendan jugando, para el recojo de información se realizó mediante la encuesta a los docentes y a los niños de 4 años del nivel de inicial a través de la lista de cotejo y de esa manera evaluar las competencias en el nivel de inicial, entre sus principales resultados tenemos a través de la encuesta fue a los docentes que un 68% y 31.3% nos dice que los juegos interactivos si fortalecen y desarrollan habilidades matemáticas y finalmente se llegó a una conclusión que se debería de aplicar la tecnología con juegos interactivos para reforzar su conocimiento de aprendizaje - enseñanza en el área habilidades matemáticas en las aulas, ya que promueven aprendizajes significativos.

Cahuaya (2022) de Bolivia, en su tesis titulado Actividades lúdicas con materiales reciclados para el desarrollo de la noción lógico matemática en niños de la segunda sección del nivel inicial de la Unidad Educativa 4 de julio, tiene como objetivo general es determinar la influencia de las actividades lúdicas con material reciclado en el desarrollo de la noción lógico matemática en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa de julio, además el autor usa una metodología es de tipo explicativo, con un diseño cuasi – experimental y el autor llegó a una conclusión Una vez concluido la aplicación del Programa Matemática con mis manitos, tras transcurrir los tres meses trabajando con los niños del nivel inicial, se pudo observar un cambio significativo en su relación social, comunicativa, lúdica, psicológica, creativa y moral. A sí mismo llegó a una conclusión con los resultados obtenidos que trascendieron en que los niños demostraban mayor seguridad en sí mismos al momento de jugar y demostrar sus conocimientos adquiridos dentro del proceso y mayor predisposición para aprender.

Larriva y Murillo (2020), en su investigación que lleva como título El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias en la zona 3 de San Miguelito, tiene como objetivo es si los maestros utilizan y aplica los juegos didácticos en la enseñanza de la matemática, el autor usó como metodología de tipo descriptivo y transversal, esta investigación se realizó con una población de 1000 maestros y se tomó de muestra de 157 maestros a quien se aplicó la encuesta, utilizando como técnica la encuesta que se desarrolló con 14 preguntas respecto a los juegos, entre sus principales resultados tenemos De los encuestados, el 63% de los maestros de las escuelas públicas aplican juegos en el área de Aritmética, mientras que el 18% aplican juegos en Geometría, y de tercer lugar en Medidas con 11% y de último se encuentra que solo un 8% utilizan los juegos en el área de Estadística y finalmente concluimos que los maestros señalan que el uso de los juegos didácticos en la enseñanza de la matemática les ayudaría a lograr entusiasmos a los estudiantes en el estudio de la matemática además de lograr aprendizajes significativos.

A nivel nacional

García y Taboada (2021) en su investigación sobre los juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento matemático en preescolares, Universidad Santo Toribio, su objetivo fue proponer un programa didáctico para potenciar el pensamiento matemático a partir de la clasificación y seriación; la metodología que aplicó fue de diseño pre experimental y trabajaron con una población de 18 niños y niñas; como instrumento, aplicaron una ficha de observación y concluyeron que: en la prueba diagnóstica, los niños y niñas muestran falencias o dificultades en la noción de seriación, más del 70% se sitúa en el nivel no logrado; el programa para potenciar las nociones matemáticas, permitió despertar el interés y también la motivación de los participantes.

Becerra (2021) en su tesis titulado juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N° 008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021, tuvo como objetivo general es de determinar si el taller de los juegos didácticos estimulan el aprendizaje en el área de matemática, utilizó una metodología de tipo de investigación aplicada, con un diseño pre experimental, realizó con una población de 289 estudiantes, con una muestra de 20 niños, para recolectar la información se utilizó la técnica de

observación y como instrumento utilizó el cuestionario. Concluyendo que los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje, que se trabajó en un solo grupo experimental dichos logros finales en el pre test se observó que se ubicaron en proceso el 90%, el 0% en inicio y en logro esperado en 10%, y luego de aplicar el post test se observó que en el grupo experimental se ubicaron en logro esperado el 95% , el 5% en proceso y el 0% en inicio. Se comparó entre el post test y post test obteniendo como resultado finales que se logró un 100% los niños han mostrado una gran mejora en sus capacidades en el área de matemática por medio de los juegos didácticos.

García y Taboada (2021) en su investigación de tesis que lleva como título juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años, tiene como objetivo general de diseñar el programa juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático, la metodología que utilizó fue de tipo cuantitativo, de diseño descriptiva – pre positiva y como instrumento se realizó prueba diagnóstica. Concluye que los niños tienen falencia en las nociones de clasificación y seriación; en cuanto a la dimensión de clasificación el 78% de los niños se encuentran en un nivel no logrado, el 17% en el nivel semi logrado y el 5% en el nivel no logrado, en la dimensión de seriación el 72% de los niños se sitúa en un nivel no logrado, el 33% en el nivel semi logrado y el 5% nivel logrado.

A nivel local y regional

Villar (2021) en su investigación que lleva como título juegos didácticos en los niños de Educación Inicial del área de matemática de la Institución Educativa N° 403 Señor de Quinuapata del distrito San Juan Bautista - Ayacucho - Perú-2020, tiene como objetivo general describir si el uso de juegos didácticos en los niños de 5 años, en esta investigación se utilizó la metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo no experimental, con una población de 150, muestra es de 15 estudiantes, la técnica fue la observación, el instrumento la lista de cotejo, los resultados fueron: en el nivel alto por 33% 5 estudiantes, en un nivel medio encontramos un 47% 8 estudiantes, en un nivel bajo por 20% 6, llegando a la conclusión que la mayoría de los estudiantes de la I.E Nro. 403 Señor de Quinuapata, están en un proceso de aprendizaje en un nivel medio donde el uso de los juegos didácticos mejoran el aprendizaje.

Marin (2022) en su tesis que lleva como título Juegos Didácticos Y El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños De 4 Años En La Institución Educativa San Francisco De Asis Ayacucho 2020, tiene como objetivo general determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación tipo cuantitativa de nivel descriptivo y con diseño correlacional. Con una población de 36 estudiantes y muestra de 12 estudiantes, la técnica que utilizó la observación y como instrumento lista de cotejo, llegando a una conclusión según sus resultados obtenidos que existen relación moderada entre las variables de la investigación y que aprueba la hipótesis de su investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Definición de juegos didácticos

Prior (2020) Define el juego didáctico como una actividad que promueve o estimula alguna forma de aprendizaje en un niño de una manera fácil y divertida. Disponemos de una amplia gama de juegos educativos que son de uso común como en la casa y la escuela. Algunos de los ejemplos clásicos son los juegos de bloques, las sopas de letras y los rompecabezas.

Ricce y Ricce (2021) el juego didáctico constituye una estrategia socializadora que tiene como objetivo desarrollar habilidades matemáticas en los tiempos de los procesos sincrónicos y asincrónicos, del mismo modo las habilidades sociales en el proceso, ya que cada individuo desarrolla sus capacidades de diferentes maneras, para ello es importante identificar las competencias del docente para tolerar el desempeño escolar. Dentro de ello cita a Herreros y Sanz, donde menciona que los juegos didácticos son herramientas pedagógicas y hacen posible mejorar los estándares de aprendizaje y logro de los objetivos.

Los juegos didácticos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y didáctica; el aprendizaje mediante juegos didácticos tiene un papel vital en su enseñanza ya que les ofrece la oportunidad de colaborar, comunicarse y desarrollar distintas capacidades (memoria, concentración, etc) mientras se divierten.

Utilizar herramientas innovadoras es la clave para mejorar la educación, por eso buscamos herramientas y juegos que sean didácticos, educativos que no solo mejoren el aprendizaje de los niños, sino que también aumenten las expectativas de los profesores. Como

menciona Higuera Rodríguez & Molina Ruiz (2020) que los juegos didácticos son una estrategia aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas, son conceptos que se fueron trabajando, pero a falta de conocimiento de los docentes y no poder aplicarlos de tal forma cita a Gomes y Friedrich (2001) que nos dice que el juego en la enseñanza se entiende no como un propósito, sino como contenido didáctico específico, prestando la acción divertida, que sirve a la adquisición de nuevos conocimientos. En la literatura se utilizan varios términos como juego didáctico, juego educativo y juego pedagógico, para denominar actividades metafóricas que conducen a la enseñanza de las propiedades del juego.

2.2.1.2. Definición de Juego

Araujo (1996) menciona que el juego es una actividad espontánea y desinteresada, permitiendo tener normas que son escogidas libremente, que debe ser observada, por lo tanto, el juego, aunque presupone la libertad de acción tiene que estar dirigido a superar obstáculos que se les presente y por ello los niños utilizan los juegos no sólo como una representación de lo que vivió sino como una experiencia única.

Sabina & Ferreira (2004)

Analiza el juego como un fenómeno cultural y muestra que ciertos rituales practicados por los hombres tienen un carácter lúdico, aunque al principio no fue con ese fin. Por ejemplo el deporte surgió al principio como actividad de supervivencia y poco a poco se fue convirtiendo en una actividad lúdica, pero aún conservando las reglas y comportamientos originales. (Huizing (1980)

La palabra juego proviene de la palabra latín *iocus*, que quiere decir broma; un juego es una actividad que es desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener, otra de las funciones del juego es desarrollar las habilidades, destrezas intelectuales, motoras y sociales.

El juego es socializador porque se aprende a compartir, crea lazos afectivos entre los niños, gratificante y cada uno puede ser lo que quiera en su mundo, donde todo es posible.

Para Kishimoto (2004)

El uso de los juegos ayuda en la exploración y desarrollo del conocimiento, debido a la motivación interna, propia de lo lúdico, ya que el trabajo pedagógico necesita la oferta de estímulos externos y la influencia de los

otros, así como la sistematización de conceptos en otras situaciones que no sean juegos. El uso de juegos es un buen soporte para estimular la construcción del conocimiento, el juguete educativo conquistó un espacio definitivo en la educación de la primera infancia. (Kishimoto 2004, p.43).

2..2.1.3. Tipos de juegos

En los niños de 3 años de edad se caracterizan por la enorme energía que desprenden ya que son muy activos que les gusta jugar a toda clase de juegos donde tiene que ver mucho el movimiento; no obstante, también les entusiasma pintar, moldear plastilinas, escuchar cuentos, disfrazarse y jugar a ser (empieza la etapa del juego simbólico).

Según Sara Tarrés (2021) menciona algunos juegos que favorecen a esta edad en los niños y niñas como:

- *Bloques de construcción*, son juegos con los que los niños de 3 años pueden pasar largos ratos apilando bloques tras bloques, haciendo largas filas, casas o castillos, y con este tipo de juegos los niños y niñas aprenden a desarrollar sus capacidades visio espaciales, además de aprender conceptos matemáticos sencillos como son los números, cantidades, sumas simples y realizar seriaciones sencillas que se les pida.
- *Juegos de mesa para niños de 3 a 4 años*, Aquí se requiere la ayuda del adulto porque debe organizarse el trabajo y ofrecerles un modelo de juego. Por ejemplo, juego de memoria.

El juego en la infancia es una actividad fundamental y central en el desarrollo de los niños, ya que en ello usan sus habilidades cognitivas, el niño es capaz de comprender el entorno y desarrollar su pensamiento. Además, los tipos de juegos juegan un papel crucial en su desarrollo social; jugando con otros niños, aprenden a compartir, a comunicarse, son más empáticos, los juegos son representaciones de la vida diaria y los niños usan sus emociones.

- *El juego funcional*, en este tipo de juego surgen en la etapa de desarrollo en los dos primeros años de vida, ya que implica repetir una acción solo para obtener un resultado o recompensa inmediatos.

En los primeros dos años de vida, los niños encuentran miles de cosas nuevas todos los días de su vida cotidiana, es aquí donde han desarrollado su coordinación sensorial y física, utilizan su cuerpo para aprender a través de actividades como gatear, caminar, también aprenden sobre las propiedades de los objetos mordiendo, golpeando o sacudiéndolos, además desarrollan la interacción social aprendiendo a sonreír, tocar a los demás e incluso esconderse.

- *El juego simbólico*, en este tipo de juego se da en el estadio pre operacional ya que va desde los dos a los siete años edad, se trata del juego más representativo de la infancia y es cuando el niño simula situaciones, objetos o personajes que no se encuentran presentes en el momento del juego. Gracias a ello, comprenden y asimilan el entorno, aprenden conocimientos sobre los roles establecidos y desarrollan su lenguaje. Además, desarrollan su imaginación y su creatividad.
- *El juego de reglas*, la regla está presente en el juego del niño en etapas anteriores a las operaciones concretas. Estas reglas, son utilizadas también en el juego simbólico, sirven para realizar otros tipos de juegos reglados, con participación o no del adulto. El niño sabe en todo momento qué debe hacer, como por ejemplo el juego de las escondidas.

Hay diferencias entre los juegos con reglas en niños pequeños con los más mayores. Los más pequeños juegan por su cuenta y no tienen en consideración al equipo. El premio es algo individual y ganar solo significa reanudar el juego. En cambio, en los más mayores, el equipo se organiza para poder ganar juntos y respetando las reglas.

- *Juego de construcción*, este juego aparece ya desde el primer año de vida y se realiza en el mismo tiempo que se ejecutan los demás juegos, este juego va creciendo a lo largo de los años, perfeccionándose al servicio del juego que predomina en cada etapa. Los juegos de construcción ayudan a potenciar la creatividad y el control corporal. Además, aumenta la capacidad de concentración y la memoria visual, desarrollando capacidades de análisis y de síntesis.

2.2.1.4. Definición de la Didáctica

La palabra proviene de la palabra griega didaskein (enseñar) y tékne (arte), entonces didáctica quiere decir el arte de enseñar.

Torres y Girón (s.f.) cita a Nérici y él menciona que la didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarle a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable.

Una de las ramas de la pedagogía es la didáctica que se encuentra en las Ciencias de la Educación y ésta se ocupa del estudio, la intervención en el proceso de enseñanza – aprendizaje con el único objetivo de optimizar los métodos, técnicas y herramientas utilizados.

2.2.1.5. Importancia de los juegos didácticos

Andrade (2020) menciona que los niños y niñas menores de 5 años de manera natural exploran, experimentan, juegan y crean, las diferentes actividades que se dan en diferentes medios como en la naturaleza y su cultura, de esa manera interactúan entre ellos.

Es importante el juego en esta etapa de la vida de los niños y niñas más conocida como el periodo preescolar que consta de 3 a 5 años; las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas. Durante este periodo tiene buen resultado la estimulación y el aprendizaje, con las diferentes actividades de juego, leer o cantar, ya sea en las instituciones de preescolar o en casa, el juego en el periodo preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que los rodea, además de utilizar y desarrollar la imaginación y sus creativities.

Aprender jugando es una actividad que fomenta o estimula alguna forma de aprendizaje en un niño de una manera fácil y divertida. Disponemos de una amplia gama de juegos de bloques, como la sopa de letras y el rompecabezas, cabe señalar que estos juegos son muy importantes para el desarrollo normal de los niños de hoy porque los niños no aprenden todo a través de la pantalla.

Los juegos didácticos son una excelente herramienta para mejorar en el área de matemáticas ya que ayudan a desarrollar habilidades cognitivas y lógicas de una manera divertida y participativa, por ello mencionamos algunos juegos didácticos para mejorar las habilidades matemáticas:

1. **Juegos de mesa;** los clásicos como el ajedrez, dominó, sudoku y son excelentes opciones para desarrollar habilidades matemáticas como el razonamiento lógico, la resolución de problemas y el pensamiento estratégico
2. **Juegos de carta;** Los juegos de cartas como el UNO, el juego de la memoria con cartas numéricas, pueden ayudarte a practicar operaciones matemáticas básicas, como sumas, restas y comparaciones de números.
3. **Juegos digitales;** En la actualidad, existen numerosas aplicaciones y juegos en línea diseñados específicamente para mejorar las habilidades matemáticas.
4. **Rompecabezas matemáticos;** Los rompecabezas y acertijos matemáticos son ideales para desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Puedes encontrar libros con una variedad de desafíos matemáticos o buscar en línea sitios web especializados en este tipo de actividades.

2.2.1.6. Teorías del juego

➤ Teoría estructuralista de-Piaget

Tripello cita a Piaget, y menciona que Piaget consideraba que los juegos y los juguetes lo usaban como material útil para el desarrollo psicomotor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje de los niños, lo que abriría inmediatamente la línea de Piaget a la profundización del estructuralismo en el juego. El camino teórico desde el estudio de la dinámica interna en la actividad mental de los niños. De niño, Piaget incorpora mecanismos lúdicos a su estilo y forma de pensar.

Piaget describió el desarrollo intelectual y lo dividió en una serie de estadios:

- Estadio sensorio – motor (0 – 2 años), donde el juego se caracteriza por ser funcional.
- Estadio pre – operacional (2 – 6 años), el juego simbólico.
- Estadio operacional concreto (6 – 12), el juego es reglado.
- Estadio de operaciones formales (12 o más), su juego se caracteriza también por ser reglado.

➤ **Teoría sociocultural del juego**

Vygotsky (1933) por lo que se refiere que el juego es un proceso de situación; es la ejecución ilusoria de deseos inalcanzables; sugiere que la imaginación es una nueva estructura que falta en la conciencia de la primera infancia y que representa un tipo especial de actividad consciente humana. Crea un contexto ficticio y el significado/estructura de las cosas, donde el aspecto semántico, el significado de las palabras, el significado de los objetos domina y determina su comportamiento; enfatiza que el niño en el juego no es un símbolo, sino una esperanza, el cumplimiento de un deseo, formando las categorías básicas de la realidad que se transmiten a través de las emociones; insiste en que una característica esencial de los juegos son las reglas que se traducen en efectos.

Teoría metafísica

Platón (427 - 347 A.C) En su teoría menciona o se centra en el arte, la expresión del individuo, ya que relaciona el arte con el juego ya que considera hacer poesía imitando la realidad y lo hacemos a modo de juego; Platón defiende que el juego y el ejercicio como fuente de placer y de modo que el juego debía ser un instrumento que prepare a los niños para su vida adulta, observando en el proceso de socialización y transmiten valores y también que los niños asimilen su cultura de dónde proceden.

Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo

Chateau (1958) se refiere a que los niños se desarrollan mediante el juego, señala que la felicidad que los niños obtienen del juego es felicidad moral, cree que el juego en los niños tiene el mismo papel que el trabajo en los adultos y el juego tiene un punto final con su autoafirmación, los niños muestran su inteligencia, voluntad y carácter dominante en el juego. Chateau propone la siguiente clasificación de los juegos:

- Juegos sin ninguna regla: juegos funcionales, juegos hedonísticos, juegos con algo nuevo, juegos de destrucción, juegos en desorden, juegos de arrebatos y juegos solitarios.
- Juegos reglados: juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, juegos sociales, juegos figurativos, juegos de proeza, juegos de competición, danza y ceremonias.

2.2.1.7. Beneficios del juego en el desarrollo

Desde un enfoque cognitivo, Piaget afirma que el juego es la actividad más agradable que todo individuo experimenta desde su etapa inicial, creando un conjunto de experiencias para formar aprendizajes significativos, ganar conocimientos, habilidades, destrezas, hábitos y normas con la finalidad de ayudar a los niños y niñas a alcanzar metas propias de la edad en la que se encuentran en nuestra investigación de 3 años de edad.

A través del juego los niños y niñas se benefician como:

Desarrolla la coordinación de sus movimientos, conociendo su cuerpo y sus posibilidades de acción en un espacio determinado.

Comprende su entorno y desarrollan habilidades de pensamiento lógico, análisis, memoria, imaginación y creatividad. A sí mismo adquieren hábitos y valores.

2.2.1.8. Dimensiones

Planificación

MINEDU (2019) el concepto de planificación se refiere al arte de imaginar y diseñar métodos con el fin de que los niños aprendan. La planificación del trabajo pedagógico nos permite tomar decisiones sobre el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje, de modo que implica pensar, diseñar y organizar como los espacios, acciones, recursos y estrategias; para así poder generar condiciones que ayuden a los niños al desarrollo de sus competencias.

La planificación es el proceso de toma de decisiones para lograr un futuro deseado, teniendo en cuenta las condiciones actuales y los factores internos y externos que pueden afectar el logro de las metas. (Jiménez, 1982)

Organizamos y planificamos el desarrollo de actividades antes de la escuela para promover el buen desarrollo y comprensión de los niños.

En la práctica pedagógica se organizan a través de la planificación anual que es a largo plazo y la planificación a corto plazo.

Ejecución

S.f. (2022) la ejecución es realizar, en este medio sentido significa realizar o formular, dónde la ejecución realiza, en este sentido significa realizar o formular algo, realizar una acción o tarea, o poner algo en práctica. Por tanto, se puede hablar de la ejecución, revisión, proyectos o trabajos de construcción de programas informáticos. Durante la ejecución nos daremos a conocer los propósitos de las actividades para activarlas, de ese modo llegaremos a nuestro objetivo.

Evaluación

Aliaga & Figueroa (s.f.) La evaluación es la actividad o proceso sistemático de identificar, recopilar o procesar datos sobre elementos o hechos de aprendizaje para evaluarlos primero y tomar decisiones basadas en estas evaluaciones. García Ramos, (1989). Se realizan valoraciones para niños a partir de los 3 años, teniendo en cuenta las capacidades que queremos conseguir con el niño.

Indicadores de los juegos didácticos:

- Presenta la sesión correspondiente a los juegos didácticos.
- Señala el área que se integra a los juegos didácticos.
- Expone el propósito de la sesión de los juegos didácticos.
- Indica el tiempo de la sesión de los juegos didácticos.
- Presenta los procesos pedagógicos del área de matemática.
- Proporciona materiales a utilizar en la estrategia juegos didácticos.
- Utiliza un lenguaje matemático con los niños.
- Despierta el interés de los niños con los materiales de los juegos didácticos.
- Precisa los desempeños en el contexto de cada dimensión.
- Utiliza instrumentos de evaluación.
- Evalúa los aprendizajes de los juegos didácticos con una finalidad de mejorar o conseguir una mejor adaptación al medio físico y social.

2.2.2. El Aprendizaje en el área de matemática

Según Joy (2021) la educación de las matemáticas se enfoca en todos los aspectos que establecen en el proceso de aprendizaje – enseñanza, dentro de ello los docentes utilizan estrategias para proporcionar conocimientos y ser orientadoras en para el beneficio del aprendizaje de los niños.

El aprendizaje viene del término latín *aprehendivus* que significa aprendiz y *apprēhendēre* que significa aprender. El aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelven.

El aprendizaje es un proceso que adquiere el ser humano a lo largo de su vida y es una adquisición de conocimientos de algo por medio de un estudio, experiencias, y con ello adquirimos diferentes habilidades sobre todo valores, ya sea a través de la experiencia, la instrucción, la observación o el razonamiento.

2.2.2.1. Definición de aprendizaje en matemática

Bruner (2006) señala que el aprendizaje en las Matemáticas es transcendental, porque a través del aprendizaje los niños pueden comprender el mundo y resolver sus problemas cotidianos, porque de esa manera pueden desarrollar su pensamiento lógico y de esa manera entender y comprender las matemáticas.

Kahvedjian (s.f.), El trabajo matemático que resuelve diferentes situaciones y crea nuevos problemas siempre debe partir de los conocimientos previos de los niños y los contenidos matemáticos que ocurren en la vida cotidiana. Si nuestra sugerencia a los niños es que agrupen y rotulen los elementos agrupados, este ejercicio no requiere de ninguna demostración previa porque el concepto de grupo, colección y elemento es el concepto inicial que llevarán.

El aprendizaje en el área de matemática es básico para una buena comprensión y de esa manera manejar nuestra realidad, las matemáticas son muy necesarias en nuestra vida diaria.

Graells (2001) los procesos cognitivos individuales que llevan a la asimilación de información (hechos, conceptos, procedimientos, valores) y la creación de nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos) son conocidos como

aprendizaje. Estos conocimientos se pueden aplicar en diferentes contextos donde se han aprendido.

MINEDU (2016) El aprendizaje en la edad temprana depende fundamentalmente de la experiencia directa y sensorial de los niños con su entorno, objetos y personas, experiencia siempre filtrada y traducida por la forma particular de cada niño de ver el mundo en el contexto de su cultura y entorno. Sin embargo, no todos los niños perciben y asocian sus experiencias de la misma manera, porque las personas vienen al mundo con diferentes sensibilidades, diferentes estímulos en la realidad. Algunos son más receptivos a los estímulos sociales y se activan más rápidamente al interactuar con otras personas. Lo mismo sucede con algunos estímulos sonoros, otros con las palabras, otros con su emotividad y estados conscientes, otros con su movimiento corporal, otros con la comunicación con formas, espacios y relaciones. La inteligencia humana es tan versátil. Por lo tanto, la educación en la temprana edad debe ofrecer a los niños oportunidades de aprendizaje muy diversas y que utilicen su curiosidad natural y su deseo de explorar, al mismo tiempo que les permitan aprender a su propio estilo, sus propias oportunidades para crear conocimiento sobre el mundo y con la capacidad de moverse en él.

2.2.2.2. El aprendizaje infantil

El aprendizaje en lo cognitivo en niños y niñas de 3 años, se da con los juegos imaginativos en su vida diaria, como con los juegos de construcción, también le vienen muy bien para desarrollar el área de motricidad. Nieto (2022) menciona en su artículo que el cerebro del niño de 3 años es capaz de guardar, recordar y organizar información. Los niños aprenden por imitación es así como desarrolla algunas zonas de su cerebro; además aprenderán a reconocer los números del 1 al 10, luego hasta el 20; colocar los peluches u otros juguetes en fila.

Es la etapa del primer acercamiento de los niños a la formación escolar, en esta etapa es primordial el desarrollo de los niños para convertirse en adultos funcionales, el aprendizaje se divide en dos bloques:

1° comprende de 0 a 3 años de edad.

2° comprende de 3 a 6 años de edad.

Las prácticas educativas deben de estar basadas en el juego, la exploración, la autonomía y sobre todo afecto entre compañeros, docentes, fomentando así los vínculos de convivencia y la comunicación.

2.2.2.3. ¿Cómo es el aprendizaje de los niños en la etapa preescolar?

La educación preescolar lo es todo para la formación de habilidades que ayudan a las personas a adentrarse en su entorno. Durante estos años los niños y niñas experimentan un gran desarrollo cognitivo. En la Institución educativa los profesores son responsables de fortalecer los aprendizajes de casa y situarlos en un entorno académico con la ayuda de los recursos educativos en los salones como las actividades con las matemáticas como contar, dibujos para colorear y si hablamos de actividades grupales que ayuden en sus habilidades emocionales y sociales, se realiza con los juegos ya que estos favorecen los procesos de aprendizaje mediante la interacción entre ellos.

La manera de cómo aprenden los niños en esta etapa de 3 años y se analiza en el área de matemáticas:

Las habilidades matemáticas durante el jardín los niños y niñas desarrollan aptitudes suficientes para contar e identificar los números, escribir los números del 1 al 10, identifican secuencias, resolver problemas sencillos, reconocer figuras geométricas

Un estudio científico revela que los niños en la edad temprana de 3 años aprenden por medio de la observación y experimentación, pero es necesario que los niños tengan la posibilidad de aprender mediante juegos didácticos o interactivos. Los niños en la etapa de preescolar su proceso de aprendizaje es muy diferente de acuerdo a las edades, ya que los niños pequeños necesitan actividades que les permitan desarrollar sus habilidades motrices básicas y sociales.

2.2.2.4. Relación de enseñanza - aprendizaje

La enseñanza está relacionada con el aprendizaje y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender y el aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado, con medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar.

Masters (2017) En esta parte del proceso la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante y el docente debe tomar en cuenta el contenido, la aplicación de técnica, estrategias didácticas para enseñar a aprender y la formación de valores en el estudiante.

El aprendizaje es la forma de cómo se manifiesta nuestra inteligencia y ésta se desarrolla de manera estructurada, ya que requiere una secuencia lógica y psicológica.

2.2.2.5. Importancia del aprendizaje en el área de matemática

Chávez (2020) menciona que las matemáticas están presente en cualquier lugar y situación en la nuestras vidas cotidianas, todos tenemos la capacidad de desarrollar las competencias matemáticas, capaces de resolver problemas y así construir nuevos aprendizaje.

La importancia del aprendizaje en el área de matemática tiene como objetivo desarrollar ciertas habilidades que le permiten resolver problemas y construir respuestas para comprender el mundo desde un punto de vista ligado a las matemáticas y por ende es importante comprender a qué nos referimos cuando mencionamos a las habilidades matemáticas. Las Matemáticas forman parte activa de las primeras experiencias de los niños, ya que son instrumento básico que les permite ordenar, establecer relaciones, situar en el espacio y el tiempo los objetos que los rodean y constituyen su entorno.

Las matemáticas influyen en las actitudes y valores de los niños y niñas porque ofrecen una base sólida, seguridad en los métodos y confianza en los resultados. Todo esto crea en los niños y niñas una disposición consciente y favorable para emprender acciones que conducen a la solución de los problemas a los que se enfrentan todos los días. Además, el aprendizaje de las matemáticas es importante porque favorece en la formación de valores en los niños, determinando sus actitudes y su comportamiento.

2.2.2.6. Teorías que sustenta el aprendizaje en el área de matemática

- **Teoría de aprendizaje por descubrimiento**

Arce et al. (2019) cita a Jerome Bruner (1915 - 2016) nos dice que el desarrollo del aprendizaje se sustenta en la actividad del alumno, y que la docente selecciona y proporciona a los alumnos situaciones de problemas o enigmas que les den oportunidades y de ese modo se involucren de forma activa en las resoluciones con la suficiente motivación y curiosidad.

Durante el trabajo activo de los alumnos en la situación o problema planteado, se producen procesos como la observación, la experimentación, la comparación, la discriminación, o la formulación de hipótesis o conjeturas. Se trata de que el alumno se enfrente a algunos de los procesos y prácticas de investigación propios de las disciplinas, para que lleguen a generar aprendizaje y conocimiento por sí mismos (a su nivel), estimulando el desarrollo de heurísticas y estrategias metacognitivas.

- **Teoría del aprendizaje significativo**

David Ausubel (1918-2008) Para que realmente pueda considerarse que un estudiante ha desarrollado un aprendizaje, este ha de resultar significativo para él o ella, es decir, ha de llegar a conseguir que la nueva información quede integrada en sus conocimientos y en su cultura previos. Esta teoría acepta que ese aprendizaje significativo pueda ser obtenido y fomentado a través de diversas metodologías. De hecho, esta teoría suele asociarse más al uso de metodologías docentes de tipo expositivo-participativo, pero en las que el docente conoce y tiene siempre presente el bagaje y cultura previos de los estudiantes al articular, desarrollar y presentar los nuevos contenidos y plantea acciones y tareas para fomentar la generación de asociaciones por cada alumno. Y Bruner nos da tres condiciones para la construcción de un aprendizaje significativo.

Detección de los conocimientos previos del alumno hecho por la docente.

La necesidad de que el alumno quiera y tenga disposición para realizar esas asociaciones con sus conocimientos y cultura previos, lo que permitirá incorporar de forma significativa nuevos conocimientos a su bagaje.

Planteamiento de los docentes de presentaciones de los nuevos conocimientos que sea potencialmente significativos para los alumnos como incluir organizadores previos y organizadores gráficos de la información, ir de lo general a lo particular; plantear preguntas o tareas que inciten generar relaciones con sus conocimientos previos o con el mundo real, o que consoliden el conocimiento.

2.2.2.7. Dimensiones del aprendizaje en el área de matemática

▪ Dimensión de agrupación:

Cuando el niño agrupa por las semejanzas, formando un grupo con determinados elementos, da origen al número como clase. Es decir, ayuda a que el niño comprenda que cada número representa un conjunto de elementos, una categoría, pueden ser por forma, color, tamaño o como se les ocurra a los niños con la inspección de la docente.

Al agrupar y ordenar objetos los niños se instruyen en sus habilidades de clasificar y organizar información y éste estimula su pensamiento lógico, con ello puede reconocer patrones y establecer relaciones entre diferentes elementos y finalmente promueve su desarrollo del razonamiento matemático y de esa manera tener la capacidad de resolver problemas.

▪ Dimensión noción de cantidad

La cantidad es un concepto arbitrario, es decir, cada número está asociado a una cantidad por convención social, sin conexión lógica entre ese número y la cantidad que representa. Por ejemplo, el número 2 no tiene nada que ver con la magnitud de dos. Es importante aprender este concepto arbitrario y abstracto para comenzar a comprender el lenguaje de las matemáticas y luego poder realizar operaciones, razonar y trabajar con números en la vida cotidiana y las tareas profesionales.

La noción de cantidad hace referencia a la capacidad de un objeto o conjunto de objetos para aumentar o disminuir y poder ser medido o numerado. Es una habilidad cognitiva que se va desarrollando en los niños a medida que van creciendo y adquieren conocimientos matemáticos.

▪ Dimensiones de noción espacial

Álvarez (2021) Menciona que el individuo y todas las cosas cumplen su función en el espacio, desde que nace que se encuentra en un espacio, las cosas que mira están en un espacio el desplazamiento que realizan es en un espacio. El niño en su primer año de vida percibe el espacio desde la experiencia de su desplazamiento y a partir de los dos años percibe desde su ubicación y con ello las nociones de arriba – abajo, encima – debajo, delante – atrás; conforme va creciendo también va construyendo su lenguaje y de ese modo logra construir las representaciones mentales de la espacialidad.

Es fundamental este proceso en los niños, debido que su ubicación, de tiempo y espacio lo realizan diariamente, con las personas que lo rodean desde el contexto social, educativo, y

familiar, por eso es fundamental el rol de los diferentes docentes que hacen parte en el transcurso de aprendizaje – enseñanza dentro del salón de clase.

2.2.2.8. Indicadores de aprendizaje en el área de matemática:

- ✓ Crea relaciones entre los objetos de su entorno según sus características de los objetos según su peso.
- ✓ Crea relaciones entre los objetos de su entorno según sus características de los objetos según su color.
- ✓ Crea relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos según su tamaño.
- ✓ Realiza agrupaciones de imágenes según corresponda.
- ✓ Crea relaciones entre los objetos de su entorno según sus características de los objetos según su forma.
- ✓ Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad muchos, pocos.
- ✓ Identifica los números del 1 al 5.
- ✓ Utiliza material concreto hasta contar del 1 al 5.
- ✓ Reconoce la cantidad de elementos que se les presenta.
- ✓ Representa la cantidad de objetos con los números.
- ✓ Utiliza expresiones como arriba - abajo, que descubren las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
- ✓ Se ubica con destreza y sigue las pistas que se le indica.
- ✓ Ubica con facilidad los objetos dentro y fuera.
- ✓ Representa su noción espacial al realizar dibujos que se les indica.
- ✓ Se ubica con facilidad cuando se le indica atrás – adelante.

2.2.3. Relación entre la variable independiente y la dependiente

Los juegos didácticos guardan relación con el aprendizaje en el área de matemática, ya que los juegos son herramientas de aprendizaje que pueden ser utilizadas para la enseñanza de las matemáticas y que los niños aprendan jugando y la aplicación con juegos didácticos en una sesión se motiva desde el comienzo hasta el final, originando en los niños entusiasmo, interés y agarrarle el gusto a aprender las matemáticas.

El juego didáctico en todos los estudios resaltan su importancia en el aprendizaje de matemática, así vemos en el trabajo de Aristizábal, et al. (2016) se aprecia que la aplicación de los diferentes juegos desarrollados como estrategias en matemática, propiciaron en los estudiantes, situaciones de integración, interacción, liderazgo, confrontación de ideas y generación de estrategias para dar resolución a los problemas o desafíos planteados, además guían el aprendizaje y hacen que este sea más duradero, brindando una experiencia real que estimula la actividad de los estudiantes.

2.3. Hipótesis

La aplicación de los juegos didácticos que permiten mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N° 403 señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

- ✓ **Hipótesis alterna (Hi)**, la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N° 403 señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.
- ✓ **Hipótesis nula (Ho)**, la aplicación de los juegos didácticos no mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N° 403 señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

En el presente estudio de investigación se utilizó el nivel explicativo, ya que el estudio va más allá de la descripción de conceptos, se enfoca más en explicar las razones dónde la variable independiente tiene una influencia en la dependiente. Ander (2017) menciona el nivel explicativo como el comportamiento de una variable en función a otra, por ser un estudio de causa efecto y deben cumplir otros criterios de causalidad. El control estadístico es variado con el fin de descartar asociaciones aleatorias, causales entre las variables independiente y dependiente.

El tipo de investigación fue cuantitativo por la recolección de datos y la presentación de los resultados, se utilizaron procedimientos estadísticos. Según Ander (2017) menciona que la investigación cuantitativa está basada en un estudio y análisis de la realidad a través de diferentes procedimientos y que se basa en la medición, éste permitiendo un mayor nivel de control y obtener explicaciones que serán contrastadas a partir de la hipótesis y los resultados de ésta investigación se basa en la estadística.

El diseño de investigación fue de tipo pre experimental, porque se realizó con un grupo de niños para la aplicación de los juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática y según León y Montero (1997) menciona que son diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post test. Tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir que nos dará a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:



Dónde:

GE: Grupo experimental

O: Niños 3 años I.E.I. N° 403 señor de Quinuapata

01: Pre – test aplicado al grupo pre experimental

O2: Post – test aplicado al grupo pre experimental

X: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024.

3.2. Población y muestra

Población

Se consideraron a los estudiantes del nivel inicial de la I.E.P. N° 403 señor de Quinuapata, que cuenta con 6 aulas de 3,4 y 5 años, haciendo un total de 150 niños, según se muestra en la tabla 1. De acuerdo al autor Arias (2006), define a la población como un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación, esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

| Grupos de edad/secciones | Sexo | |
|--------------------------|---------|---------|
| | Varones | mujeres |
| 3 años solidarios | 14 | 12 |
| 3 años cariñosos | 13 | 13 |
| 4 años respetuosos | 13 | 11 |
| 4 años amorosos | 13 | 12 |
| 5 años armoniosos | 11 | 13 |
| 5 años honestos | 14 | 11 |
| Total | 78 | 72 |

Nota. *Elaboración propia*

✓ **Criterios de inclusión y exclusión**

Inclusión

- Los niños y niñas de 3 años están matriculados en el año 2024.
- Los niños y niñas de 3 años del aula cariñoso asisten regularmente a clases.
- Los padres de familia firmarán el consentimiento informado, sin distinción alguna.

Exclusión

- Niños cuyos padres de familia no firmaron el consentimiento informado.
- Niños que no asisten regularmente.

Muestra

Se realizó en el aula cariñoso de 3 años de edad del nivel inicial, que cuenta con 26 niños, con la edad de 3 años (tabla 2), y según Tamayo y Tamayo (2006), define la muestra como: el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada.

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio según sexo

| Grupos de edad/sección | de | Sexo | | Total |
|------------------------|----|---------|---------|-------|
| | | varones | mujeres | |
| 3 años cariñosos | | 13 | 13 | 26 |

Nota. *Elaboración propia*

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables de estudio

| VARIABLE | DEFINICIÓN OPERATIVA | | | ESCALA DE MEDICIÓN | CATEGORÍAS O VALORACIÓN |
|------------------------------------|--|---|--|-----------------------|---|
| | DIMENSIONES | INDICADORES | | | |
| Independiente Juegos didácticos | Los juegos didácticos son propuestas pedagógicas basadas en las estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje de los niños y se demostrarán a través de 15 sesiones. | <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p> | <p>-Presenta la sesión correspondiente a los juegos didácticos.</p> <p>-Señala el área que se integra los juegos didácticos.</p> <p>-Expone el propósito de la sesión de los juegos didácticos.</p> <p>-Indica el tiempo de la sesión de los juegos didácticos.</p> <p>-Presenta los procesos pedagógicos del área de matemática</p> <p>-Proporciona materiales a utilizar en la estrategia juegos didácticos.</p> <p>-Utiliza un lenguaje matemático con los niños</p> <p>-Despierta el interés de los niños con los materiales de los juegos didácticos</p> <p>-Precisa los desempeños en el contexto de cada dimensión</p> <p>-Utiliza instrumentos de evaluación</p> | <p>Escala ordinal</p> | <p>-Inicio</p> <p>-Proceso</p> <p>-Logro previsto</p> |

pues de esta manera logra desarrollar el pensamiento lógico, además el saber matemáticas ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Noción espacial

Reconoce la cantidad de elementos que se les presenta.

Representa la cantidad de objetos con los números.

Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Se ubica con destreza y sigue las pistas que se le indica.

Ubica con facilidad los objetos dentro y fuera.

Representa su noción espacial al realizar dibujos que se les indica.

Se ubica con facilidad cuando se le indica atrás – adelante

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

- **Técnicas de recolección de datos**

En la presente investigación se utilizó la técnica de observación y según Arias (2006) define la observación como una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o sociedad en función a los objetivos de investigación.

- **Instrumentos de recolección de datos**

En la presente investigación se utilizó el instrumento de lista de cotejo y de acuerdo a Barriga (2002) menciona que la lista de cotejo es un instrumento que permite observar y registrar si aparece alguna conducta durante el período de observación, de este modo el formato se nos hace sencillo y los ítems serán dicotómicos.

El estudio de investigación se realizó con el instrumento lista de cotejo, con el cual se utilizó para recabar datos de los niños de 3 años, fue estructurada con 15 ítems, 3 dimensiones de aprendizaje en el área de matemática, dónde cada dimensión consta de 5 ítems como: dimensión de agrupación 5 ítems, dimensión de cantidad 5 ítems y la dimensión de noción espacial consta de 5 ítems), por ende las puntuaciones que se dio es por SI (1) – NO (0).

- **Validez del Instrumento**

La validez de instrumento se refiere al grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir éste tiene tres tipos de validez como contenido, criterio y de constructo. Y para validar el contenido se realizó mediante un juicio de expertos, Hernández et al., (2010) definen la validez como el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir, está definida por Cuervo y Escobar (2008) como opinión de personas que son reconocidas por otros expertos por su trayectoria en el tema que puedan dar información, juicios y valoraciones.

La validez de instrumento elaborado con la lista de cotejo fue valorado y evaluado por tres expertos, que están dedicados a la docencia de Educación Inicial con el grado de licenciadas, magister y doctorados. Se les entregó la ficha de validación del instrumento para que puedan evaluar y cada una de ellas evaluó los ítems de cada dimensión, de modo que fue validada.

- **Confiabilidad del Instrumento**

La confiabilidad es un instrumento de medición que se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo, produce resultados iguales. Hernández Sampieri et al., (2013), la confiabilidad también es un grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes.

Para la confiabilidad se realizó mediante la prueba piloto con 10 niños de la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata – Ayacucho, de un salón diferente de 3 años, se utilizó el programa de Excel para los datos, también se utilizó la prueba de K Richardson y como resultado se obtuvo una prueba de consistencia de 0.88 que está dentro de un nivel muy alto de confiabilidad del instrumento y concluye que es confiable el instrumento.

3.5. Método de análisis de datos

- Luego de haber obtenido los permisos respectivos para la aplicación del instrumento de recolección de datos en la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024, se procedió a la aplicación de los instrumentos en sesiones, posteriormente se elaboró la base de datos usando la hoja de cálculo Excel 18 y luego se realizó el tratamiento descriptivo de la información por medio de tablas y gráficos de barras.
- Se aplicó el análisis inferencial para probar la hipótesis usando la SSPS versión 25, se realizó en primera instancia el análisis de normalidad de los datos obtenidos con la prueba de normalidad, de la cual los datos obtenidos no presentan una distribución normal, permitiendo la prueba de Wilcoxon para contrastar la hipótesis de investigación.

La verificación de la hipótesis se planteó de lo ejecutado bajo los criterios siguientes: a) descripción de hipótesis de trabajo; b) delimitación del rango de significancia o error que el investigador deberá asumir; c) la elección de la prueba estadística; d) las estimaciones del p-valor y e) la decisión que ha asumido.

Procedimientos:

- ❖ Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo.
- ❖ La gestión para la ejecución de la investigación se presentó una carta de presentación a la dirección de la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata, para poder ejecutar la investigación y fue aceptada por la directora, donde se me presentó con la docente de aula de 3 años – aula cariñosos; luego se procedió a realizar y conformar los expedientes para la realización de la prueba piloto y obtuvimos la aprobación de los tres expertos para aplicar nuestro instrumento.
- ❖ Para la recolección de datos se aplicó el pre test a los niños utilizando el instrumento listo de cotejo y se realizó de manera presencial y cada sesión duró 45 minutos.
- ❖ Para la ejecución se diseñaron 15 sesiones con duración de 45 minutos, utilizando diversas estrategias de los juegos didácticos para así mejorar el aprendizaje en el área de matemática.
- ❖ Finalmente se aplicó el post test en los niños de 3 años, de esa manera se evaluó el aprendizaje en el área de matemática.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se hizo énfasis a los principios éticos utilizados para fines académicos exclusivamente.

- Respeto y protección de los derechos de los intervinientes, para realizar la investigación se tomó en cuenta a todos los niños de la sección cariñosos de 3 años, para lo cual se dio el respeto para con los niños, se cuidó la identidad de cada uno de ellos, en los documentos que se entregaron a la Universidad y logrando la confidencialidad.
- Libre participación por voluntad propia, En la investigación de tesis, el juego didáctico mejora el aprendizaje del área de matemática, para lograr esta investigación se les informó a todos los padres de familia, se dio a conocer el

propósito de la investigación, de tal manera que los padres tienen la libertad de participar o no en ella, por voluntad propia la participación de sus hijos.

- Beneficencia y no maleficencia, En esta investigación se desarrolló en beneficio de los niños y con las evidencias de las problemáticas encontrados se aseguró el pleno desarrollo de las actividades para el bienestar de los niños, con los preceptos de no causar daño alguno, se respetó los horarios ya establecidos para ellos y de esa manera se logró desarrollar positivamente.
- Integridad y honestidad, En la investigación se realizó con toda la transparencia e imparcialidad en la difusión de los resultados de la investigación de los juegos didácticos que mejoran el aprendizaje en el área de matemática, desarrollando sus habilidades de los niños de 3 años.
- Justicia, en la investigación de los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática., se tomó todas las precauciones razonables y no se dio prácticas injustas, se desarrolló todas las actividades conjuntamente, sin distinción alguna, los materiales entregados también serán por igual, se dará el trato de igualdad a todos los niños de 3 años.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

La presente investigación fue organizada de manera clara, dónde se da resultados al objetivo general de esta investigación que es: Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.P. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024. Así mismo se organizó los resultados de los objetivos específicos.

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre test en niños de 3 años en la I.E.P. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

Tabla 4

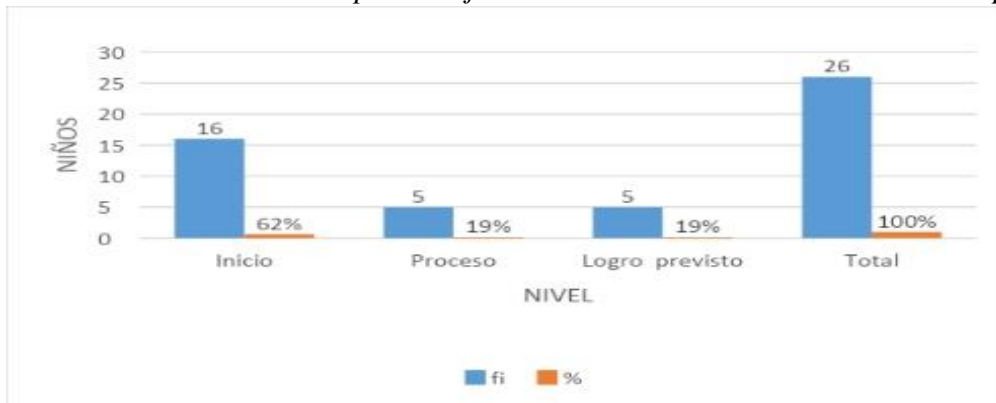
Nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre test en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024.

| Niveles de logro de aprendizaje | Fi | % |
|---------------------------------|-----------|-------------|
| Inicio | 16 | 62% |
| Proceso | 5 | 19% |
| Logro previsto | 5 | 19% |
| Total | 26 | 100% |

Nota. Lista de cotejo del pre test, aplicado el 2024.

Figura 1

Distribución del nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante el pre test



Nota. Datos tomados de la tabla 4

En la figura 1 de la tabla 4, se observa que un 62% de niños de 3 años se encuentran en un nivel de aprendizaje de inicio; el 19% de niños y niñas se encuentran en un nivel de aprendizaje en proceso y el 19% de niños y niñas se encuentran en un nivel de aprendizaje logro previsto.

Se concluye que los niños de 3 años están en un nivel de aprendizaje de inicio en el aprendizaje del área de matemática, en el momento del pre test que se realizó; ya que los niños de 3 años aún les dificulta tener una noción de cómo agrupar los objetos por su color, tamaño, peso; falta de conocimiento de diferenciar las cantidades, relacionar números con cantidad y aún no se ubican o desconocen su lateralidad.

Objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

Tabla 5

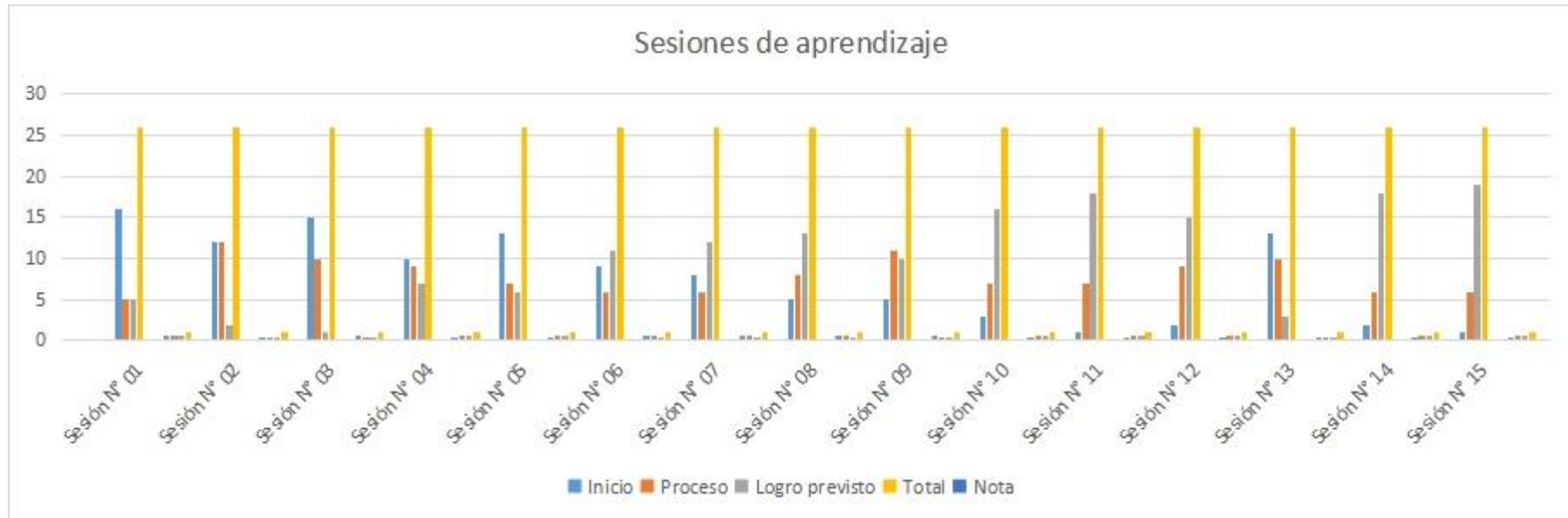
Aplicación de las sesiones de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años.

| Niveles de logro de aprendizaje | | Sesión N° 01 | | Sesión N° 02 | | Sesión N° 03 | | Sesión N° 04 | | Sesión N° 05 | | Sesión N° 06 | | Sesión N° 07 | | Sesión N° 08 | | Sesión N° 09 | | Sesión N° 10 | | |
|---------------------------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|---|--------------|---|--------------|---|----|
| | | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi |
| Inicio | 16 | 62% | 12 | 46% | 15 | 58% | 10 | 38% | 13 | 50% | 9 | 35% | 8 | 31% | 5 | 19% | | | | | | |
| | 5 | 19% | 3 | 12% | 1 | 4% | 2 | 8% | 13 | 50% | 2 | 8% | 1 | 4% | | | | | | | | |
| Proceso | 5 | 19% | 12 | 46% | 10 | 38% | 9 | 35% | 7 | 27% | 6 | 23% | 6 | 23% | 8 | 31% | | | | | | |
| | 11 | 42% | 7 | 27% | 7 | 27% | 9 | 35% | 10 | 38% | 6 | 23% | 6 | 23% | | | | | | | | |
| Logro previsto | 5 | 19% | 2 | 8% | 1 | 4% | 7 | 27% | 6 | 23% | 11 | 42% | 12 | 46% | 13 | | | | | | | |
| | 50% | 10 | 38% | 16 | 62% | 18 | 69% | 15 | 58% | 3 | 12% | 18 | 69% | 19 | 73% | | | | | | | |
| Total | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | | | | | | |
| | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | | | | | | | |

Nota. Sesiones de aprendizaje, aplicado a los niños y niñas de 3 años

Figura 2

Gráfico de barras del diseño y Aplicación de las sesiones de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años.



Nota. *Aplicación de las sesiones de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.*

De la tabla 5 y figura 2, de los resultados que se obtuvieron después de la aplicación de las 15 sesiones de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años, mediante las sesiones aplicadas fueron marchando su nivel de aprendizaje de inicio con un 16%, se fue desarrollando las sesiones y los niños fueron avanzando en sus niveles de aprendizaje y así cumplir con la meta, logrando un nivel de logro previsto.

En conclusión, que, si fueron de mucha ayuda para los niños de 3 años, la aplicación de los juegos didácticos así pues mejoraron su nivel de aprendizaje en el área de matemática como ubicarse, tener la noción espacial con el juego de la búsqueda del tesoro, tener equilibrio al momento de lanzar las pelotas de trapo a una canasta.

Objetivo específico 3: Evaluar si los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática con el pre test y post test, en niños de 3 años en la I.E.P. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

Tabla 6

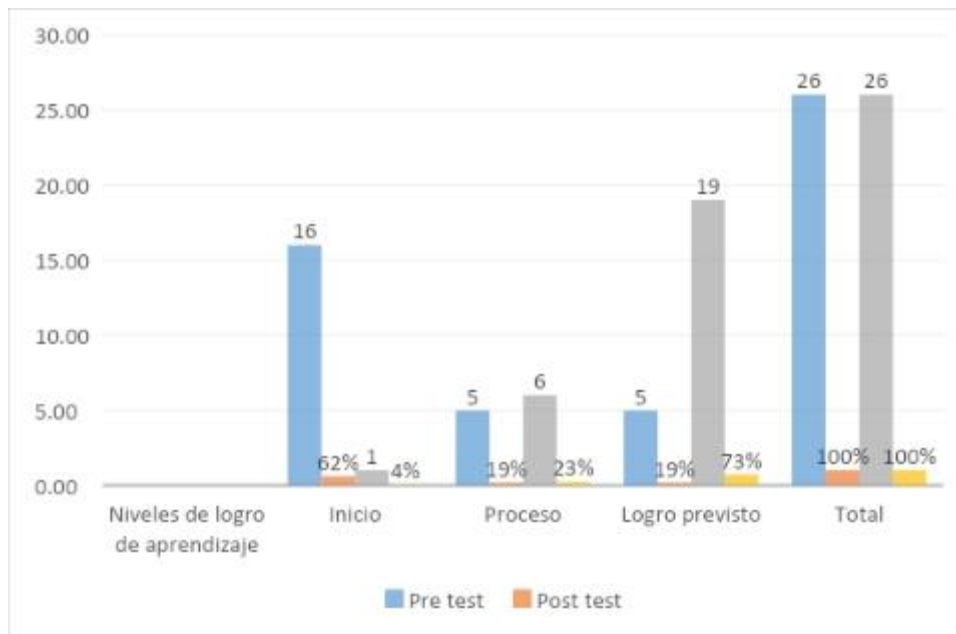
Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de matemática mediante una comparación del pre test y post test en los niños de 3 años.

| Niveles de logro de aprendizaje | Pre test | | Post test | |
|---------------------------------|----------|------|-----------|------|
| | Fi | % | fi | % |
| Inicio | 16 | 62% | 1 | 4% |
| Proceso | 5 | 19% | 6 | 23% |
| Logro previsto | 5 | 19% | 19 | 73% |
| Total | 26 | 100% | 26 | 100% |

Nota. Resultados de la aplicación del pre test y post test, realizado en el 2024.

Figura 3

Gráfico de barras del nivel de aprendizaje mediante el pre test y post test.



Nota. Datos tomados de la tabla 6

De la tabla 6 y figura 3 se observa la comparación, se evaluó con el pre test y post test; dónde los niños de 3 años con el pre test un 62% de 16 niños de 3 años obtuvieron un nivel de aprendizaje de Inicio y con el post test un 73% de 19 niños de 3 años se encuentran en un nivel de logro previsto.

Concluyendo que los juegos didácticos si mejoran el aprendizaje en el área de matemática no será en un 100%, pero si hay una gran diferencia de cómo empezaron y como culminaron; ya que los niños se mostraron contentos con lo aprendido.

4.2. Resultado inferencial:

En la presente investigación se formuló la hipótesis de estudio por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento paramétrico que se tomará en la prueba de hipótesis y se siguió el siguiente procedimiento.

- **Planteamiento de hipótesis:**

Ho: Los datos tiene una distribución normal.

Hi: Los datos no tienen una distribución normal.

- **Nivel de significancia:**

Confianza 95%

Significancia 5% (alfa) = 0.05

- **Estadístico a utilizar:**

La prueba de normalidad al ser evaluado la distribución mediante el coeficiente de Shapiro Wilk son para las muestras de valores menores de 0,05.

Prueba de normalidad

| Estadísticos de prueba | |
|---------------------------------|---------------------|
| | POSTES - PRETES |
| Z | -4,465 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |
| a. Prueba de rangos con signo | |
| b. Se basa en rangos negativos. | |

Nota. *prueba estadística realizadas con el software spss*

- **Criterios de decisión:**

P valor: 0,00 es menor que 0,05; los datos registrados en el pre test no presentan una distribución normal.

P valor: -4,465, los datos registrados en el post test, no presenta una distribución normal.

Los resultados de la prueba de normalidad nos orientan a utilizar el tratamiento no paramétrico y para ello se utilizó el SPSS versión 25.

Procedimiento de la prueba no paramétrica Wilcoxon:

a) Descripción de la hipótesis de investigación:

Hi: La aplicación de los juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

Ho: La aplicación de los juegos didácticos no mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

b) Delimitación del rango de significancia:

Confianza 95%

Significancia: alfa 0.05(5%)

c) Elecciones de la prueba estadística:

Prueba de Wilcoxon para las muestras relacionadas con distribución no normal

d) Estimación del p-valor:

Tabla 7

Prueba de rango de Wilcoxon

| | | Rangos | | |
|----------------------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Post test – Pre test | Rangos negativos | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Rangos positivos | 26 ^b | 13,50 | 351,00 |
| | Empates | 0 ^c | | |
| | Total | 26 | | |

a) A. Postes < Pretes
b) B. Postes > Pretes
c) C. Postes = Pretes

En esta tabla se observa que en la prueba de wilcoxon, se analizaron a 26 niños que corresponden a la muestra, donde se observa (0) rangos negativos, 26 rangos positivos y 0 empates.

Tabla 8

Nivel de significancia según la prueba de rangos de wilcoxon

| Estadísticos de prueba^a | |
|---|----------------------|
| | POS TES – PRE TES |
| Z | -4,465 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |
| a. Prueba de rangos con signo | |
| b. Se basa en rangos negativos. | |

d) Estimación del P valor

El p – valor es 0,00

e) Decisión asumida

Si p – valor es menor a 0,05 se rechaza el Ho.

El p – valor es mayor e igual a 0,05 se acepta Ho y se rechaza Hi.

En conclusión, se acepta la hipótesis alternativa, los juegos didácticos si mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.

V. DISCUSIÓN

Objetivo general: Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024. De acuerdo a los resultados que se obtuvieron al término de la investigación en los cuales se comprueba que la hipótesis permitió confirmar el resultado de significancia de $p=0,00$ es menor que $0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), es decir que los juegos didácticos si mejoran el aprendizaje en el área de matemática; ya que existe una diferencia significativa de logro previsto en el aprendizaje en el área de matemática, obtenida del pre y post test. Así mismo se compara los resultados que coinciden con Pérez (2021) en su tesis titulada Juegos didácticos para estimular la enseñanza en el área de matemática en niños de 3 años, los datos menores o iguales a 30, según la prueba de Wilcoxon, el valor de p es menor a 0.5 por lo que se rechaza H_0 y se acepta que los datos provienen de una distribución normal, por ello al contrastar los resultados de la aplicación del taller juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática. Se llegó a una conclusión de que ambas, que los juegos didácticos si mejoran de manera positiva el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años, y se pudo notar la diferencia de antes y después de la aplicación con apoyo de las sesiones de aprendizaje. Así mismo tenemos un sustento teórico de una teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1918-2008) menciona que un niño pueda desarrollar su aprendizaje y sea significativo, tiene que conseguir nuevas formas de conocimiento en su entorno y acepta en su teoría que ese aprendizaje significativo pueda ser obtenido y fomentado por diversas metodologías y es más por los docentes que buscan integrar, que los niños sean participativos y de esa manera desarrollen sus habilidades. Los juegos didácticos son una excelente herramienta para mejorar en el área de matemáticas ya que ayudan a desarrollar habilidades cognitivas y lógicas de una manera divertida y participativa.

Objetivo específico 2: Identificar el nivel de aprendizaje mediante el pre test en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024. Los resultados obtenidos en la muestra investigada el nivel de aprendizaje en el área de matemática antes de aplicar los juegos didácticos en los niños de 3 años, se observó que los niños de 3 años de un 62% de 16 niños se encuentran en un nivel de aprendizaje de inicio; el 19% de niños se encuentran en un nivel de aprendizaje en proceso y el 19% de niños se encuentran en un nivel de aprendizaje logro previsto.

Por otro lado, los resultados obtenidos coinciden con Becerra (2021) en su tesis titulado Juegos didácticos para mejorar en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N° 008 Niños mensajeros de la Paz, en sus resultados menciona que al aplicar el pre test observó que el 90% de niños se ubicaron en proceso, el 0% en inicio y en logro esperado un 10% y luego de aplicar el post test observó que el grupo experimental se ubicaron en logro esperado un 95%, el 5% en proceso y 0% en inicio, concluyendo que los niños mostraron una gran mejora en sus capacidades en el área de matemática por medio de los juegos didácticos. Además Bruner (2006) señala que el aprendizaje en el área de matemática el estudiante aprende y resuelve problemas cotidianos, de esa manera logra desarrollar su pensamiento lógico, ayudando en su enseñanza y aprendizaje y como sustento teórico tenemos a Bruner que menciona en su teoría de aprendizaje por descubrimiento nos dice que el desarrollo del aprendizaje se sustenta en la actividad del alumno, y que la docente selecciona y proporciona a los alumnos situaciones de problemas o enigmas que les den oportunidades y de ese modo se involucren de forma activa en las resoluciones con la suficiente motivación y curiosidad.

Por ello concluimos que los niños de 3 años están en un nivel de aprendizaje de inicio en el área de matemática, se identificó variedad de dificultades en los niños de 3 años y que también les dificulta tener una noción de cómo agrupar los objetos por su color, tamaño, peso; falta de conocimiento de diferenciar las cantidades, relacionar números con cantidad y aún no se ubican o desconocen su lateralidad. Los niños muestran poco interés en el área de matemática, ya que esta área es muy importante en el desarrollo de los niños ya que ayuda a desarrollar sus habilidades cognitivas como el pensamiento lógico para la resolución de problemas que se les presente en su vida cotidiana; también con estos resultados podemos afirmar que el aprendizaje de la matemática es fundamental en el proceso de aprendizaje para el desarrollo de sus capacidades en los niños de 3 años.

Objetivo específico 2: Diseñar y Aplicar los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024. En los resultados que se obtuvieron después de diseñar y aplicar de las 15 sesiones de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática se observó que los niños están en inicio con un 62%, se fue desarrollando las sesiones y los niños fueron progresando en su aprendizaje y logrando un nivel de logro previsto. La aplicación de las sesiones sí fueron de mucha ayuda para los niños de 3 años, se aplicó estrategias como los juegos didácticos, obteniendo resultados positivos.

Por otro lado, los resultados que se desarrollaron coinciden con la tesis de Cortez (2020) que lleva como título diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en niños de nivel inicial, en sus resultados observó que la aplicación de los juegos interactivos si fortalecen y desarrollan habilidades matemáticas y llega a una conclusión que los docentes deberían de aplicar la tecnología con juegos interactivos para reforzar el proceso de enseñanza, ya que promueven aprendizajes significativos. Como sustento teórico tenemos al autor Aristizábal, et al. (2016) que menciona que la aplicación de los diferentes juegos desarrollados como estrategias en matemática, propiciaron en los estudiantes, situaciones de integración, interacción, liderazgo, confrontación de ideas y generación de estrategias para dar resolución a los problemas o desafíos planteados, además guían el aprendizaje y hacen que este sea más duradero, brindando una experiencia real que estimula la actividad de los estudiantes. De esta manera concluimos como las sesiones son importantes desde que planificamos y ejecutamos con los niños y éstas sean utilizadas por los docentes para variar sus estrategias, métodos para la enseñanza y aprendizaje de los niños, en nuestro caso para niños de 3 años que utilizamos los juegos didácticos y así poder mejorar el aprendizaje en el área de matemática.

Objetivo específico 4: Evaluar si los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática con el pre y post test en niños de 3 años en la I.E.I. N° 403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024. A partir de los resultados que se obtuvieron mediante la evaluación con el pre y post - test, haciendo una comparación de cómo los niños de 3 años iniciaron, de 62% de niños están en un nivel de aprendizaje de inicio y después de las aplicaciones de las sesiones y la evaluación del post test se llegó a un resultado un 73% de niños de 3 que se encuentran en un nivel de aprendizaje de logro previsto. Del mismo modo, tenemos un autor que coincide con nuestro resultado en su trabajo de investigación de Becerra (2021) en su tesis llamado Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en los niños de tres años en la Institución Educativa N°008 Niños mensajeros de la Paz, dónde se aplicó el pre test se observó un 90% de niños que encontraron en un nivel de proceso en su aprendizaje y luego de la aplicación del post test se vio una gran diferencia y se llegó a un 95% de logro esperado y con ello concluye que se logró que los niños mejoraron sus capacidades en el área de matemática a través de los juegos didácticos. Dónde la Minedu (2016) menciona que los aprendizajes de los niños en la edad temprana aprenden con la observación y experimentación mediante los juegos didácticos donde se les permita desarrollar sus habilidades básicas. Se concluye que existe una diferencia significativa antes y después de la aplicación de los juegos didácticos mejorando el aprendizaje en el área de matemática, se puede afirmar que es elemental aplicar diversas estrategias en las aulas para un buen rendimiento, desarrollar sus habilidades en los niños.

VI. CONCLUSIONES

En esta investigación se determinó la aplicación de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años. Lo importante de la aplicación de las sesiones de los juegos didácticos fue que se utilizaron materiales concretos, donde los niños puedan manipular y de esa manera ayudó en el aprendizaje en el área de matemática. El resultado de la prueba de hipótesis nos muestra que tiene una significancia de $p=0.000$ menor a 0.05; se determinó claramente su efectividad para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años, esto nos evidencia que las aplicaciones de los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática de manera significativa en los niños.

En el primer objetivo específico: el análisis de datos comparados al iniciar la evaluación de los niños de 3 años en su nivel de aprendizaje con el pre test en el área de matemática. Donde el 62% de los niños se ubicaron en el nivel de inicio de aprendizaje en el área de matemática, porque se observó que los niños de 3 años, no tuvieron el interés en las matemáticas, no reconocía los números, no diferenciaban las cantidades con los números, aún se dificultan en agrupar objetos por su color, forma y tamaño. Lo menos relevante fue que un bajo porcentaje 19% de niños alcanzaron el nivel de logro previsto, ya que hubo niños, que, si tenían la noción de contar los números hasta el número 5 y 10 y se les facilitaba reconocer números con sus cantidades, agrupar los objetos por su forma, color, tamaños y también tienen conocimiento de sus lateralidades.

En el segundo objetivo específico, de esta investigación se diseñaron y aplicaron los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años. La implementación de las sesiones que fueron 15, que fueron diseñados con todos los procesos pedagógicos, didácticos en el área de matemática, utilizando juegos didácticos, relacionándolo con temas que son necesarias para el aprendizaje en el área de matemática; como reconocer los números del 1 al 3 en la cual se aplicó el juego del dado jugueterón, donde se lanza el dado saliendo un número y los niños recogen ganchos para colocar en sus aros de acuerdo al número que salió en el dado; otro tema fue conocemos las expresiones mucho - poco, para ello se aplicó el juego con globos, donde agrupamos a los niños pidiéndoles que agarren el color de globo (trabajamos solo con 2 colores) de su preferencia y con mi ayuda contamos los globos de un color y la otra

de otro color y preguntando a los niños donde hay muchos globos y donde hay pocos globos, obteniendo resultados positivos

El tercer objetivo específico, el análisis de datos comparados nos permitió aceptar que la aplicación de los juegos didácticos mejoraron el aprendizaje en el área de matemática, esto nos quiere decir que antes de aplicar los juegos didácticos obtuvimos que un 62% de niños estuvieron en un nivel de aprendizaje de inicio y después de aplicar los juegos didácticos obtuvimos que un 73% de niños obtuvieron un nivel de aprendizaje logro previsto, por ello concluimos que la aplicación de los juegos didácticos aportaron una mejora significativa en cuanto al aprendizaje del área de matemática logrando identificar los números que se les menciona con sus cantidades, representar las cantidades con los números que corresponda, identificar sus nociones espaciales, las expresiones muchos – pocos, dentro – fuera, agrupar elementos u objetos por su color, tamaño y forma.

VII. RECOMENDACIONES

- ❖ Recomendaciones desde el punto de vista metodológico, para estudios posteriores se recomienda el uso de otro diseño de investigación, de tal modo pueda tener un grupo con el que se pueda comparar en la conclusión de los resultados y se sugiere emplear otros instrumentos de evaluación que permitan recoger información confiable de los juegos didácticos que mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años.
- ❖ Recomendación desde el punto de vista académico, se recomienda a la Universidad ULADECH, realizar capacitaciones para los estudiantes para una mejora de las sesiones en el tema de los juegos didácticos.
Propiciar la participación de las estudiantes de la universidad de Educación Inicial en las actividades en relación a las actividades de los juegos didácticos para un buen aprendizaje en el área de matemática en niños y niña de 3 años.
- ❖ Recomendaciones prácticas, se recomienda fortalecer las capacidades pedagógicas, buscar estrategias, métodos de enseñanza para un buen aprendizaje de los niños de la Institución Educativa, en relación a los temas de aprendizaje de los juegos didácticos para mejorar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años.
Se recomienda también a la plana docente de la I.E.I. implementar sus aulas con materiales didácticos, buscar metodologías variadas para ser aplicados en los juegos didácticos, de esta manera los niños impulsarán sus habilidades cognitivas en diferentes áreas de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A., C. A. (2020). *Diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en niños de nivel inicial*. (T. d. licenciatura, Compiler) Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato.
- Álvarez, E. E. (2021, Noviembre 26). Las nociones matemáticas en preescolares. exigencias y posibilidades de aporte desde el hogar. *Imaginario Social*.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*.
- Arias Ortiz, E., Bos, M., Giambruno, C., & Zoido, P. (2023, Diciembre 5). *PISA 2022: ¿Cómo le fue a América Latina y el Caribe?* Retrieved from Enfoque Educación: <https://blogs.iadb.org/educacion/es/pruebas-pisa-2022-america-latina-caribe/#:~:text=En%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%2C%20tres%20de%20cada%20cuatro,niveles%20m%C3%A1s%20bajos%20de%20desempe%C3%B1o.>
- Barrote , L., & Muñoz Escalano, J. M. (2019). *Aprendizaje y enseñanza de las matemáticas*. Madrid.
- Becerra, C. R. (2021). *Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N° 008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021*. Chiclayo, Perú.
- Cahuaya Quispe, L. P. (2022). *Actividades lúdicas con materiales reciclados para el desarrollo de la noción lógico matemática en niños de la segunda sección del nivel inicial de la Unidad Educativa 4 de Julio*. La Paz, Bolivia.
- Chávez, M. A. (2019). *El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la Escuela de Educación básica 21 de Abril, Ciudad de Riobamba Periodo 2018 - 2019*. *Trabajo de titulación*. Riobamba, Ecuador.
- Chavez, P. C. (2020). *La matemática en el nivel inicial*. Retrieved from Dirección General de Educación Básica Regular .
- Cóira Sabina, M. A., & Ferreira de Lucena, R. (2004). *juegos y juegos en Educación nfantil*. Papyrus Editora.

- Corcino, M. (2013). *Escuela de Organización Industrial*. Retrieved from Habilidades y destreza en una persona: <https://goo.gl/eEK1hL>
- Enciclopedia. (2024). *Concepto de enseñanza*.
 Enseñanza. Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/enseñanza/>. Última edición: 12 de agosto de 2022. Consultado: 10 de enero de 2024
 Fuente: <https://concepto.de/ensenanza/#ixzz8OQuryuTP>
- García Córdova, L. A., & Taboada Mio, A. J. (2021). JUEGOS DIDÁCTICOS DE CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN PARA POTENCIAR EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS . *TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL*. Chiclayo, Perú.
- G. (2021). *diseños de investigación experimental*.
- Higueras Rodriguez, L., & Molina Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje. *Profesorado, Revista de Curriculum y Formación del profesorado*, 24(1), 266-283.
- Marin, A. B. (2022). JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASIS AYACUCHO 2020. Ayacucho, Perú.
- Marin Mazo, M. M., & Castaño Bustamante, A. M. (Junio de 2020). *Factores que afectan el aprendizaje en el área de matemática en niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa María Montessori de la ciudad de Medellín*.
- MINEDU. (2019). *La Planificación en la Educación Inicial. Guía de orientaciones*. Retrieved from Dirección General De Educación Básica Regular Dirección de Educación Inicial: chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://siteal.iep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/la_planificacion_en_la_educacion_inicial_guia_de_orientaciones.pdf
- Nataly, P. A. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años de la Institución Educativa Mentas Brillantes*. Trujillo, Perú .

- Nieto, L. (2022). Lo que aprenden los niños de 3 años. *Aprendizaje en Guiainfantil*.
- Larriva de Pallares, M., & Murillo, M. (2020). *El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias*. Universidad de Panamá, Panamá.
- Ortega, C. (2016). Muestreo no probabilístico. *QuestionPro*.
- Osa, A. D. (29 de Enero de 2020). *La importancia de las matemáticas en la vida*. Obtenido de Smartick
- Prior, O. (14 de Agosto de 2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*. Obtenido de Afrikable.
- Quispe, C. E. (2018). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo. Tesis de Licenciatura. Trujillo, Perú*
- RAE. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*.
- Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizonte Revista de investigación en ciencias de la Educación*.
- Rus Arias, E. (2020). Tipos de investigación . *Economipedia*.
- Sanchez Snchez, N. (2018). *Juegos didácticos y rendimiento académico en matemáticas de los estudiantes. Tesis bachillerato. Celendin, Perú*.
- Sierra Gonzales, R., Sosa Ramirez, K., & Gonzalez Garibay, V. (2020). Lista de cotejo. *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*.
- Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. (n.d.). *Didáctica General* (Vol. 9). Colección pedagógica formación inicial de docentes centroamericanos de Educación Primaria o Básica.
- Unknown. (17 de Julio de 2015). Concepto de juego. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Vela, G. (2021). JUEGOS DIDÁCTICOS Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°265 DIVINO NIÑO JESÚS DE TOCACHE, 2021. *TESIS PARA OPTAR TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL* . Trujillo, Perú.

Villar Rojas, S. (2021). Juegos didácticos en los niños de Educación Inicial del área de matemática de la Institución Educativa N° 403 Señor de Quinuapata del Distrito San Juan Bautista - Ayacucho - Perú - 2020. Ayacucho, Perú.

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Título: *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática*

| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | METODOLOGÍA |
|---|--|---|--|---|
| <p>¿De qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024?</p> | <p>Objetivo general Determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.</p> <p>Objetivos específicos -Identificar el nivel de aprendizaje mediante el pre test en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024. -Diseñar y aplicar los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho -</p> | <p>Hi: La aplicación de los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024</p> <p>Ho: La aplicación de los juegos didácticos no mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403</p> | <p>Variable 1 Dimensiones: Planificación Ejecución Evaluación</p> <p>Variable 2 Dimensiones: Agrupación Cantidad Noción espacial</p> | <p>Tipo de investigación Cuantitativa</p> <p>Nivel de investigación Explicativa</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental</p> <p>Población y muestra 150 niños y niñas; 26 niños de 3 años “cariñoso”</p> |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | <p>2024.</p> <p>- Evaluar si los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática con el pre y post test en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.</p> | <p>Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024.</p> | | |
|--|---|--|--|--|

Nota. Creación propia

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA

DATOS INFORMATIVOS

I.E.I: Edad: Sexo: Masculino () Femenino () Fecha:

Instrucciones:

Observar a cada niño en cada pregunta o ítems del instrumento, considerando las respuestas y luego ubicar a los niños y niñas en el nivel de escala.

| Nº | ITEMS | SI | NO |
|--|--|----|----|
| DIMENSION 1: AGRUPACION | | | |
| 1. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso. | | |
| 2. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características de los objetos según su color. | | |
| 3. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos según su tamaño. | | |
| 4. | Realiza agrupaciones de imágenes según corresponde. | | |
| 5. | Realiza agrupaciones de objetos según un criterio con material gráfico por su forma. | | |
| DIMENSION 2: NOCION DE CANTIDAD | | | |
| 6. | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad "muchos", "pocos". | | |
| 7. | Utiliza material concreto para contar del 1 al 3. | | |
| 8. | Relaciona el número y la cantidad del 1 al 5. | | |
| 9. | Reconoce la cantidad con elementos que se les presenta. | | |
| 10 | Representa la cantidad de objetos con los números. | | |
| DIMENSION 3: NOCION ESPACIAL | | | |
| 11 | Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | | |
| 12 | Se ubica con destreza y sigue las pistas que se le indica, respecto al espacio y ubicación. | | |
| 13 | Ubica con facilidad los objetos dentro y fuera. | | |
| 14 | Expresa su ubicación entre objetos y personas usando las expresiones cerca – lejos. | | |
| 15 | Se ubica con facilidad cuando se le indica delante – atrás | | |

Anexo 03. Validez del instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada: Jannie D. Villarreal Gonzáles

Presente.

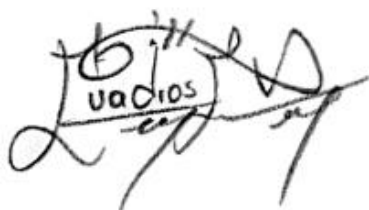
Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarla cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: VANESA CUADROS CORONADO, egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “**Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024**” y envió a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'VANESA CUADROS CORONADO', with a horizontal line drawn underneath it.

Firma de Estudiante

DNI: 70089988

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024

| | Variable 1: juegos didácticos | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---|--|------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| | | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | |
| | Variable 2: Mejorar el aprendizaje en el área de matemática | | | | | | | |
| | Dimensión 1: Agrupación | | | | | | | |
| 1 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso. | X | | X | | X | | |
| 2 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características de los objetos y por su color. | X | | X | | X | | |
| 3 | Establece relaciones entre los objetos de su entornos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos según su tamaño. | X | | X | | X | | |
| 4 | Realiza agrupaciones de imágenes según corresponde. | X | | X | | X | | |
| 5 | Realiza agrupaciones de objetos según un criterio, con material gráfico por su forma. | X | | X | | X | | |
| | Dimensión 2: Noción de cantidad | | | | | | | |
| 1 | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “muchos – pocos”. | X | | X | | X | | |
| 2 | Utiliza material concreto para contar del 1 al 3. | X | | X | | X | | |
| 3 | Relaciona el número y la cantidad del 1 al 5. | X | | X | | X | | |
| 4 | Reconoce la cantidad con elementos que se les presenta. | X | | X | | X | | |
| 5 | Representa la cantidad de objetos con los números. | X | | X | | X | | |
| | Dimensión 3: Noción espacial | | | | | | | |
| 1 | Utiliza expresiones como “arriba – abajo”, que muestran las relaciones que establecen entre su | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|---|--|--|
| | cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | | | | | | | |
| 2 | Se ubica con destreza y sigue las pistas que se le indica, respecto al espacio y ubicación. | X | | X | | X | | |
| 3 | Ubica con facilidad los objetos con la expresión “dentro – fuera”. | X | | X | | X | | |
| 4 | Expresa su ubicación entre objetos y personas usando las expresiones “cerca – lejos”. | X | | X | | X | | |
| 5 | Se ubica con facilidad cuando se le indica con las expresiones “delante – atrás”. | X | | X | | X | | |

Recomendaciones:

.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Licenciada Jannie Dorian Villarreal Gonzáles DNI: 09325088



CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada: Mayra Yanina Romaní Córdova

Presente.

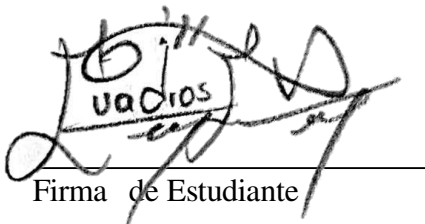
Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarla cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: VANESA CUADROS CORONADO, egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “**Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024**” y envió a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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


Firma de Estudiante

DNI: 70089988

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024

| | Variable 1: juegos didácticos | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---|--|------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| | | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | |
| | Variable 2: Mejorar el aprendizaje en el área de matemática | | | | | | | |
| | Dimensión 1: Agrupación | | | | | | | |
| 1 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso. | X | | X | | X | | |
| 2 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características de los objetos y por su color. | X | | X | | X | | |
| 3 | Establece relaciones entre los objetos de su entornos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos según su tamaño. | X | | X | | X | | |
| 4 | Realiza agrupaciones de imágenes según corresponde. | X | | X | | X | | |
| 5 | Realiza agrupaciones de objetos según un criterio, con material gráfico por su forma. | X | | X | | X | | |
| | Dimensión 2: Noción de cantidad | | | | | | | |
| 1 | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “muchos – pocos”. | X | | X | | X | | |
| 2 | Utiliza material concreto para contar del 1 al 3. | X | | X | | X | | |
| 3 | Relaciona el número y la cantidad del 1 al 5. | X | | X | | X | | |
| 4 | Reconoce la cantidad con elementos que se les presenta. | X | | X | | X | | |
| 5 | Representa la cantidad de objetos con los números. | X | | X | | X | | |
| | Dimensión 3: Noción espacial | | | | | | | |
| 1 | Utiliza expresiones como “arriba – abajo”, que muestran las relaciones que establecen entre su | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|---|--|--|
| | cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | | | | | | | |
| 2 | Se ubica con destreza y sigue las pistas que se le indica, respecto al espacio y ubicación. | X | | X | | X | | |
| 3 | Ubica con facilidad los objetos con la expresión “dentro – fuera”. | X | | X | | X | | |
| 4 | Expresa su ubicación entre objetos y personas usando las expresiones “cerca – lejos”. | X | | X | | X | | |
| 5 | Se ubica con facilidad cuando se le indica con las expresiones “delante – atrás”. | X | | X | | X | | |

Recomendaciones:

.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Licenciada Mayra Yanina Romaní Córdova DNI: 42516135



Mayra Yanina Romaní Córdova
 LIC. EDUCACIÓN INICIAL
 PROF DE AULA



CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada: Magister Katy Diana De La Cruz Quispe

Presente.

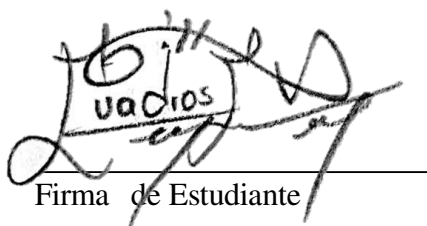
Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarla cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: VANESA CUADROS CORONADO, egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “**Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho - 2024**” y envió a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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



Firma de Estudiante

DNI: 70089988

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años en la I.E.I. N°403 Señor de Quinuapata, Ayacucho – 2024

| | Variable 1: juegos didácticos | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---|--|------------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|---------------|
| | | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | Cumple | No cumple | |
| | Variable 2: Mejorar el aprendizaje en el área de matemática | | | | | | | |
| | Dimensión 1: Agrupación | | | | | | | |
| 1 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso. | X | | X | | X | | |
| 2 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características de los objetos y por su color. | X | | X | | X | | |
| 3 | Establece relaciones entre los objetos de su entornos según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos según su tamaño. | X | | X | | X | | |
| 4 | Realiza agrupaciones de imágenes según corresponde. | X | | X | | X | | |
| 5 | Realiza agrupaciones de objetos según un criterio, con material gráfico por su forma. | X | | X | | X | | |
| | Dimensión 2: Noción de cantidad | | | | | | | |
| 1 | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “muchos – pocos”. | X | | X | | X | | |
| 2 | Utiliza material concreto para contar del 1 al 3. | X | | X | | X | | |
| 3 | Relaciona el número y la cantidad del 1 al 5. | X | | X | | X | | |
| 4 | Reconoce la cantidad con elementos que se les presenta. | X | | X | | X | | |
| 5 | Representa la cantidad de objetos con los números. | X | | X | | X | | |
| | Dimensión 3: Noción espacial | | | | | | | |
| 1 | Utiliza expresiones como “arriba – abajo”, que muestran las relaciones que establecen entre su | X | | X | | X | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|---|--|---|--|--|
| | cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | | | | | | | |
| 2 | Se ubica con destreza y sigue las pistas que se le indica, respecto al espacio y ubicación. | X | | X | | X | | |
| 3 | Ubica con facilidad los objetos con la expresión “dentro – fuera”. | X | | X | | X | | |
| 4 | Expresa su ubicación entre objetos y personas usando las expresiones “cerca – lejos”. | X | | X | | X | | |
| 5 | Se ubica con facilidad cuando se le indica con las expresiones “delante – atrás”. | X | | X | | X | | |

Recomendaciones:

.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()
 Nombres y Apellidos de experto: Magister Katy Diana De La Cruz Quispe DNI: 28275876



Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Prueba piloto

| APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA | | | | | | | | | | | | | | | lista de cotejo | |
|--|--|--|--|---|-----------------------------------|--|---|--|--|--|---|--|---|-------|-----------------|------------------------------------|
| AGRUPACIÓN | | | | CANTIDAD | | | | | ESPACIAL | | | | | TOTAL | | |
| Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su color. | Agrupación de objetos de su entorno según su tamaño grande-pequeño | Realiza agrupaciones de imágenes de animales según corresponde por su forma de alimentación. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su forma. | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad "muchos", "pocos" | Identifica los números del 1 al 3 | Utiliza material concreto para contar del 1 al 5 | Reconoce y menciona la cantidad de elementos que se le pregunta | Representa la cantidad de objetos con los números. | Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", con objetos que hay en su entorno. | Se ubica con destreza y sigue las pistas que se le indica con respecto al espacio y ubicación. | Ubica con facilidad los objetos con las expresiones dentro y fuera. | Expresa su ubicación entre objetos usando las expresiones cerca-lejos. | Se ubica con facilidad cuando se le indica con las expresiones delante-atrás. | | SI | 1 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | NO | 0 |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | E | 50.66666667 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | σ2 | 27.91863905 |
| 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 10 | k | 12 Reactivos |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 10 | | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | kr20 | -0.68886362 Prueba de consistencia |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | | |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 8 | | |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 11 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | | |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 5 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 13 | | |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 12 | | |

Anexo 05. Formato de Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)
(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

.....Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación:

.....

.....

Procedimientos:

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

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

.....

Beneficios:

.....

.....

.....

Costos y/ o compensación: La investigación no generará gasto alguno en los padres de familia.

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 ciei@uladech.edu.pe

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.

Participante:

Fecha:

Investigador:

Fecha:

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



Chimbote, 19 de abril del 2024

CARTA N° 0000000474- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**JANNIE DORIANA VILLARREAL GONZALES
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°403 SEÑOR DE QUINUAPATA**

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 3 AÑOS EN LA I.E.I. N°403 SEÑOR DE QUINUAPATA, AYACUCHO - 2024, que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL, a cargo de VANESA CUADROS CORONADO, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 70089988, durante el período de 15-04-2024 al 17-05-2024.

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



Recido 22/04/24



www.uladech.edu.pe/

email: cooperacion@uladech.edu.pe

Telf.: (043) 343444 Cel: 948560463

Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote - Perú

Anexo 07. Evidencias de ejecución (base de datos y sesiones)

Pre test

| N° | Apellidos y Nombres | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso. | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su color. | | Agrupa objetos de su entorno según su tema o grande - pequeño. | | Realiza agrupaciones de imágenes de animales según corresponde por su forma de alimentación. | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su forma. | | Nivel de logro |
|----|-----------------------|---|---------------|--|----|--|----|--|----|--|----|----------------|
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| | | 1 | Naomi Lizbeth | | X | | X | | X | | X | |
| 2 | Alexis Evans | X | | X | | | | X | X | | X | Logro previsto |
| 3 | Ruben | | X | | X | | X | | X | | X | Inicio |
| 4 | Ayrton Mbatpe | | X | | X | | X | | X | | X | Inicio |
| 5 | Alexander Fidel | X | | | X | X | X | | X | | X | Progreso |
| 6 | ADIR LUIS | | X | | X | X | X | | X | | X | Progreso |
| 7 | Kaori Ivana | X | | | X | X | X | | X | | X | Logro previsto |
| 8 | Ángel Félix | X | | X | | X | X | | X | | X | Logro previsto |
| 9 | Lupita Blanca Camila | X | | X | | X | X | | X | | X | Logro previsto |
| 10 | Anghely Shelimy | | X | X | | X | | X | X | | X | Progreso |
| 11 | Flavia Thais | | X | | X | | X | X | | | X | Inicio |
| 12 | Nain Eliseo | | X | | X | X | X | | X | X | X | Inicio |
| 13 | Abril Yorca Valentina | | X | | X | | X | | X | | X | Inicio |
| 14 | Zoé Itzel | | X | | X | | X | | X | | X | Inicio |
| 15 | Violet Valentine | | X | | X | | X | | X | | X | Inicio |
| 16 | Jose Saul | | X | | X | | X | | X | | X | Inicio |

| Niveles de logro (Según baremo) | | |
|---------------------------------|------------|---|
| NIVELES | INTERVALOS | |
| Inicio | 0 | 1 |
| Proceso | 2 | 3 |
| Logro previsto | 4 | 5 |

Post test

| Apellidos y Nombres | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso. | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su color. | | Agrupa objetos de su entorno según su tamaño grande - pequeño. | | Realiza agrupaciones de imágenes de animales según corresponde por su forma de alimentación. | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su forma. | | Nivel de logro | |
|---------------------|---|----|--|----|--|----|--|----|--|----|----------------|----------------|
| | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | | |
| Estudiante 001 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Progreso |
| Estudiante 002 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 003 | | X | | X | | X | | X | | X | X | Inicio |
| Estudiante 004 | | X | | X | | X | | X | | X | | Progreso |
| Estudiante 005 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 006 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 007 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 008 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 009 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 010 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 011 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 012 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 013 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 014 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 015 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 016 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Progreso |
| Estudiante 017 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 018 | X | | | X | X | | X | | X | | X | Progreso |
| Estudiante 019 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 020 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |
| Estudiante 021 | X | | X | | X | | X | | X | | X | Logro previsto |

Base de datos de las sesiones

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y |
|---------------------------------|---|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|----|------|----|
| Niveles de logro de aprendizaje | Sesión N° 01 | | Sesión N° 02 | | Sesión N° 03 | | Sesión N° 04 | | Sesión N° 05 | | Sesión N° 06 | | Sesión N° 07 | | Sesión N° 08 | | Sesión N° 09 | | Sesión N° 10 | | Sesión N° 11 | | Si | | |
| | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi |
| Inicio | 16 | 62% | 12 | 46% | 15 | 58% | 10 | 38% | 13 | 50% | 9 | 35% | 8 | 31% | 5 | 19% | 5 | 19% | 3 | 12% | 1 | 4% | 4 | 15% | 2 |
| Proceso | 5 | 19% | 12 | 46% | 10 | 38% | 9 | 35% | 7 | 27% | 6 | 23% | 6 | 23% | 8 | 31% | 11 | 42% | 7 | 27% | 7 | 27% | 7 | 27% | 9 |
| Logro previsto | 5 | 19% | 2 | 8% | 1 | 4% | 7 | 27% | 6 | 23% | 11 | 42% | 12 | 46% | 13 | 50% | 10 | 38% | 16 | 62% | 18 | 69% | 18 | 69% | 15 |
| Total | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 |
| Nota | Sesiones de aprendizaje, aplicado a los niños y niñas de 3 años | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| Agrupación | | | | | | | | | | |
|---------------------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|
| Niveles de logro de | Sesión N° 01 | | Sesión N° 02 | | Sesión N° 03 | | Sesión N° 04 | | Sesión N° 05 | |
| | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % |
| C | 16 | 62% | 12 | 46% | 15 | 58% | 10 | 38% | 13 | 50% |
| B | 5 | 19% | 12 | 46% | 10 | 38% | 9 | 35% | 7 | 27% |
| A | 5 | 19% | 2 | 8% | 1 | 4% | 7 | 27% | 6 | 23% |
| Total | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% |
| Fuente: | | | | | | | | | | |

| Noción de cantidad | | | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------------------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|
| Niveles de logro de | Sesión N° 01 | | Sesión N° 02 | | Sesión N° 03 | | Sesión N° 04 | | Sesión N° 05 | |
| | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % |
| C | 9 | 35% | 8 | 31% | 5 | 19% | 5 | 19% | 3 | 12% |
| B | 6 | 23% | 6 | 23% | 8 | 31% | 11 | 42% | 7 | 27% |
| A | 11 | 42% | 12 | 46% | 13 | 50% | 10 | 38% | 16 | 62% |
| Total | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% | 26 | 100% |
| Fuente: | Lista de cotejo aplicado a los niños | | | | | | | | | |

| Noción espacial | | | | | | | | | | |
|---------------------|--------------|---|--------------|---|--------------|---|--------------|---|--------------|---|
| Niveles de logro de | Sesión N° 01 | | Sesión N° 02 | | Sesión N° 03 | | Sesión N° 04 | | Sesión N° 05 | |
| | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % |
| | | | | | | | | | | |

Activar Windows

15 Sesiones que se aplicaron

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título: Jugamos a agrupar objetos por su peso

| | | | |
|--|--|--|--|
| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 16 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos jugando a agrupar objetos según su peso. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan. <p>Motivación</p> <p>Para motivar a los niños presentamos un video</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://www.youtube.com/watch?v=e6ZuHX4tjxI con el título “Pesado y liviano para niños” luego la docente invita recorrer a los niños dentro del aula, previa coordinación se colocarán materiales concretos de diferentes pesos. Y en par de cajas se colocarán los materiales de acuerdo a su peso. - La docente comunica a los niños el propósito de la clase “Aprenderemos a agrupar objetos según su peso” <p>Saberes previos</p> <p>¿Conocen objetos pesados?, ¿Conocen objetos livianos?</p> <p>Conflictos cognitivos</p> <p>¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |
| DESARROLLO | <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>Se les propone a los niños el siguiente juego: “buscamos objetos parecidos en el peso”.</p> <p>Procedimiento de la información</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Materiales concretos |

| | | |
|---------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra dejará en el salón materiales de diferentes pesos como objetos pesados – livianos y la maestra agrupará en dos grupos y los niños buscarán los objetos y pondrán en dos cajas en una pondrán los materiales pesados y en la otra los livianos y ¿qué grupo ganará? - Luego de aplicar el juego didáctico contarán cuantos objetos de peso pesado y liviano hay. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños cuantos materiales u objetos hay pesados y livianos. - Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando y agrupando los objetos pesados y no pesados. | |
| CIERRE | Reflexión | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a diferenciar los materiales pesados y no pesados? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Laura Manrique, L. E. (s.f.). *Pesado y liviano para niños - matemáticas*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=e6ZuHX4tjxI>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|---|----|
| | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su peso. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | | X |
| 7 | Estudiante 07 | X | |
| 8 | Estudiante 08 | x | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | | X |
| 11 | Estudiante 11 | | X |
| 12 | Estudiante 12 | | X |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | | X |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | | X |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | | X |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Título: Jugamos a agrupar figuras por su color

| | | | |
|--|---|--|---|
| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 17 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a diferenciar y agrupar objetos por colores. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su color. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p>Motivación</p> <p>Para motivar a los niños presentamos una canción de los colores</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>De colores, de colores se visten los campos en la primavera. De colores, de colores son los pajaritos que vienen de afuera. De colores, de colores es el arco iris que vemos lucir. Y por eso los grandes amores, de muchos colores me gustan a mí.</p> </div> <p>Saberes previos</p> <p>¿Conocen los colores primarios?, ¿Qué colores les gusta?, ¿Cuántos colores conocen?</p> <p>Conflictos cognitivos</p> <p>¿Ustedes saben que aprenderemos el día de hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <p>- Videos</p> <p>- Equipo de sonido</p> |

| | | |
|------------|--|--|
| | | |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra lanzará globos de colores en el salón, mientras la docente menciona los colores los niños atraparán los globos. - Los niños establecen relaciones de objetos agrupándolos de colores y lo pegan en la pizarra. <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños cuantos colores aprendimos hoy?. - Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando y agrupando los globos por colores. | <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes de colores. - Materiales concretos - Globos de colores. |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a diferenciar a agrupar los globos por colores? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

ABC.com, C. Á. (2020). *Juegos educativos para niños*. Obtenido de <https://arbolabc.com/canciones-infantiles/de-colores>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su color. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | | X |
| 6 | Estudiante 06 | | X |
| 7 | Estudiante 07 | | X |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | | X |
| 12 | Estudiante 12 | | X |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | | X |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título: Jugamos a agrupar objetos por tamaño

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|--|---|---|---|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 18 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a diferenciar y agrupar objetos por tamaño grande – pequeño. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Agrupar objetos de su entorno según su tamaño grande – pequeño. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan. <p>Motivación Para motivar a los niños presentamos un video https://www.youtube.com/watch?v=DTnMPGWpTgU con el título “Los pimpollos, pequeño – grande”</p> <p>Saberes previos ¿Conocen animales grandes?, ¿Conocen animales pequeños?, ¿Conocen objetos grandes?, ¿Conocen objetos pequeños?</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy? Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |
| DESARROLLO | <p>Búsqueda de estrategias Procedimiento de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? - La maestra después de dar las indicaciones propone hacer un juego llamado “Atrapar globos” <p>Representación del material concreto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra dejará en el salón globos grandes y pequeños y la maestra deberá | | <ul style="list-style-type: none"> - Globos - Imágenes de tamaños diferentes. |

| | | |
|---------------|--|--|
| | <p>gritar ‘¡pelotas!’ y decir de qué tipo son; si son grandes o si son pequeñas. Los niños tendrán que ir por aquellas del tamaño que se haya ordenado.</p> <p>- Luego de aplicar el juego didáctico contarán cuantos globos grandes y pequeñas hubo.</p> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <p>- Preguntamos a los niños cuantos globos grandes y pequeños hubo.</p> <p>- Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando y agrupando grandes y pequeños.</p> | |
| CIERRE | Reflexión | |
| | <p>- Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a diferenciar lo grande y pequeño?</p> | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Pimpollos, L. (s.f.). *Programa infantil de TV Perú - de la canción grande y pequeño*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=DTnMPGWpTgU>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**LISTA DE COTEJO**

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Agrupa objetos de su entorno según su tamaño grande – pequeño. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | | x |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | X | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | | X |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | | X |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | | X |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Título: Nos divertimos jugando con los animales

| | | | |
|---|---|--|--|
| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 19 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Aprendemos jugando a agrupar imágenes de animales dónde corresponde por su forma de alimentos. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Realiza agrupaciones de imágenes de animales según corresponde por su forma de alimentación. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan. <p>Motivación Para motivar a los niños presentamos una caja de sorpresa a los niños, haciendo que adivine que será lo que se encontrará dentro de la caja y uno a uno se sacará siluetas de animales, siluetas de las diferentes frutas .</p> <p>Saberes previos ¿Conocen a los animales ?, ¿Conocen esas frutas?, ¿Conocen a más animales que comen lo mismo?.</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy? Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias Procedimiento de la información</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Materiales concretos - Imágenes |

| | | |
|---------------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? - La maestra después de dar las indicaciones propone hacer un juego llamado “ me gusta comer” <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra mostrará imágenes de animales y siluetas de frutas, verduras, en la pizarra y a cada niño dirá, dónde la docente comunica su propósito de la clase de hoy. La maestra mencionará a los niños que animales comen lo mismo y con ayuda de los niños agruparemos por su alimentación de los animales. - Los niños deberán de agrupar o poner los alimentos donde corresponde. - </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños cuantos animales comen lo mismo - Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando y la alimentación de cada animalito presentado, formando en rupos. | |
| CIERRE | <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Realiza agrupaciones de imágenes de animales según corresponde por su forma de alimentación. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | | X |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | X | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | | X |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | | X |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | | X |
| 18 | Estudiante 18 | X | |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | | X |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | x |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Título: Jugamos a agrupar figuras por su forma

| | | | |
|---|--|--|--|
| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 22 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a agrupar objetos según su forma. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su forma. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p>Motivación</p> <p>La maestra colocará materiales concretos de diferentes formas. Luego se invitará a los niños, entonando una canción a guardar a guardar los juguetes a su sitio y cada niño recogerá los objetos a las cajas que estarán colocadas en el medio del salón. Luego se colocarán las cajas al frente de la pizarra.</p> <p>Se les hará sentar en U se les interroga: ¿Qué objetos guardaron? ¿Qué forma tiene?</p> <p>Se les comunica el propósito de la sesión: “El día de hoy jugaremos a agrupar objetos por su forma.</p> <p>Saberes previos</p> <p>¿Conocen las formas de los objetos encontrados?, ¿Cuántas formas tenemos dentro del salón?</p> <p>Conflictos cognitivos</p> <p>¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento de la información</p> <p>- Se les propone a los niños el siguiente juego: buscando sus iguales</p> | | <p>Materiales concretos</p> <p>Figuras geométricas</p> |

| | | |
|---------------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Se le entrega a cada niño unas figuras geométricas con diferentes formas interroga a ¿que se jugará? <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos material concreto: - Los niños agrupan los bloques por su forma Preguntamos ¿Qué observamos? pedimos que lo agrupen según sus criterios iguales por su forma ¿Cómo lo hemos ordenado? - </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños cuantas figuras crearon con las figuras geométricas por su forma. - Retroalimentamos lo aprendido, a agrupar objetos de diferentes formas con las figuras geométricas. | |
| CIERRE | Reflexión | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a conocer las formas? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**LISTA DE COTEJO**

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según su forma. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | x |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | | X |
| 6 | Estudiante 06 | | X |
| 7 | Estudiante 07 | X | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | | X |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | | X |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | | X |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | | X |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | x |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06
Título: Nos divertimos con Muchos – pocos

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|---|--|--|--|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 23 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprendemos a diferenciar y comparar de muchos - pocos. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “muchos”, “pocos”. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan. <p>Motivación Para motivar entonamos una canción de los globos de lindos colores https://www.youtube.com/watch?v=K0JXO3IL100 nos movemos todos</p> <p>Saberes previos ¿Les gustó la canción?, ¿Qué color es tu favorito?</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias Procedimiento de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra después de dar las indicaciones propone hacer un juego llamado “hacemos burbujas de colores” | | <ul style="list-style-type: none"> - Globos - Imágenes |

| | | |
|---------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra mostrará imágenes con siluetas y globos dando las indicaciones respectivas y con las expresiones de muchos – pocos. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra dejará por grupo materiales para realizar las burbujas. Los niños observarán como la docente realiza o crea las burbujas de colores y dirá las expresiones si hay muchas burbujas o pocas burbujas. </div> <ul style="list-style-type: none"> - Luego de aplicar el juego didáctico los niños dirán si hubo muchas o pocas burbujas. <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños si hubo muchos o pocas burbujas. - Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando las expresiones muchos o pocas burbujas. - La maestra entregará las hojas de aplicación para plasmar lo aprendido. | |
| CIERRE | <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a diferenciar muchos o pocos? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**LISTA DE COTEJO**

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|---|----|
| | | Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad “muchos”, “pocos”.. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | | X |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | X | |
| 14 | Estudiante 14 | X | |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | | X |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | | X |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Título: Jugamos a contar hasta el número 3

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|---|--|------------------------------------|--|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 24 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprendemos a diferenciar y comparar de muchos - pocos. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. | Identifica los números del 1 al 3. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p style="text-align: center;">Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p>Motivación Para motivar a los niños entonamos una canción de los números Estos son los números que vamos a aprender tenemos que estudiarlos al derecho y al revés muy bien niños El 1 es como un palito El 2 es como un patito y La 3 como la serpiente con la cola al revés. nos movemos todos</p> <p>Saberes previos ¿Les gustó la canción?, ¿Qué números mencionamos?, ¿Saben cómo es los números?</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |

| | | |
|------------|---|--|
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra después de dar las indicaciones propone hacer un juego llamado “hoy crearemos plastilinas, para formar los números” - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Qué materiales necesitaremos?, ¿Podemos aprender jugando? <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra mostrará imágenes con siluetas de los números del 1 al 3 dando las indicaciones respectivas. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra dejará por grupo materiales para realizar las plastilinas. Primero daos las indicaciones y pasos para crear nuestra plastilina y luego los niños observarán como la docente realiza o crea las plastilinas y dirá que formemos los números del 1 al 3. - Luego de aplicar el juego didáctico los niños dirán si lograron representar los números del 1 al 3 con las plastilinas. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños si lograron. - Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando las expresiones muchos o pocas burbujas. - La maestra entregará las hojas de aplicación para plasmar lo aprendido. | <ul style="list-style-type: none"> - Globos - Imágenes |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a reconocer los números del 1 al 3? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|------------------------------------|----|
| | | Identifica los números del 1 al 3. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | X | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | | x |
| 14 | Estudiante 14 | X | |
| 15 | Estudiante 15 | X | |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | | X |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Título: Jugamos a contar del 1 al 5

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|---|--|--|--|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 25 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: los niños aprenderán a contar con material concreto del número 1 al 5. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. | Utiliza material concreto para contar del 1 al 5 | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p style="text-align: center;">Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p style="text-align: center;">Motivación</p> <p>Para motivar a los niños presentamos un video https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt7 con el título “El twist de los ratoncitos”</p> <p style="text-align: center;">Saberes previos</p> <p>¿Les gustó la canción?, ¿De qué trataba?, ¿Cuántos ratoncitos hubo?, ¿Conocen los números hasta el 5?</p> <p style="text-align: center;">Conflictos cognitivos</p> <p>¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> <p>La maestra propone el propósito de la clase y también menciona un juego.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |

| | | |
|------------|---|--|
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra después de dar las indicaciones menciona el juego llamado “coloreamos el agua y hacemos caminitos de colores” - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra mostrará los materiales a los niños, mientras menciona la cantidad de colores, recalando los números de colores que se va a trabajar, recipientes, etc. - Los niños reconocen los números con las cantidades que la docente va mostrando, los niños tocarán los materiales y dirán las cantidades representando con números del 1 al 5. - Luego de aplicar el juego didáctico contarán cuantos caminitos de colores logramos realizar. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños cuantos colores usamos, ¿reconocen los números con las cantidades? - Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando y agrupando grandes y pequeños. | <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes de siluetas de los números - Imágenes de siluetas. |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a contar los números del 1 al 5? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

infantil, E. r. (s.f.). *El twist de los ratoncitos - michi guau*. Obtenido de video: <https://www.youtube.com/watch?v=gqpgZBtUt78>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Utiliza material concreto para contar del 1 al 5 | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | x |
| 2 | Estudiante 02 | x | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | | X |
| 7 | Estudiante 07 | | X |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | | X |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | | X |
| 20 | Estudiante 20 | | X |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Título: ¡Me divierto con los números!

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|--|--|---|--|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 26 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: los niños reconocerán los números jugando y se divierten. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. | Reconoce y menciona la cantidad de elementos que se les pregunta. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p style="text-align: center;">Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p style="text-align: center;">Motivación</p> <p>Para motivar a los niños presentamos un cuento de los 5 paticos</p> <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=lns_2OgDTc</p> <p style="text-align: center;">Saberes previos</p> <p>¿Les gustó el cuento?, ¿Cuántos paticos hubo en el lago?, ¿Cómo se sintió la mamá pata?</p> <p style="text-align: center;">Conflictos cognitivos</p> <p>¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> <p>La maestra propone el propósito de la clase y también menciona un juego didáctico.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |

| | | |
|------------|---|--|
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra después de proponer en hacer un juego llamado “El dado loco” - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra dará algunas indicaciones y mostrará los materiales con los que se hará el juego, se le entregará a cada niño – niña un aro, 5 ganchos y la maestra da las indicaciones una vez más, y lanzará el dado loco y el número que salga los niños – niñas reconocerán la cantidad y de acuerdo a ello colocarán los ganchos en el aro. - Luego de aplicar el juego didáctico los niños reconocen la cantidad de ganchos que tienen en sus aros y contarán. Cada niño – niña saldrá a la pizarra a decir lo aprendido. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños cuantos ganchos tienen en cada uno de su aro. - Retroalimentamos lo aprendido, a reconocer las cantidades del 1 al 5 con los elementos entregados. | <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes de siluetas de los números <li style="padding-left: 20px;">Ganchos <li style="padding-left: 20px;">-Aros <li style="padding-left: 20px;">-Dado |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a reconocer los números presentados? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ticeducadmvr. (s.f.). *Cuento para niños del número 5.* (video) Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=lns_2OgDTc4

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Reconoce y menciona la cantidad de elementos que se les pregunta | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | | X |
| 8 | Estudiante 08 | | X |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | | X |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | X | |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | | X |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | | X |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10
Título: Jugamos a diferenciar cantidades

| | | | |
|---|--|---|---|
| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 29 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: los niños y niñas aprendan la cantidad relacionando con los objetos. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo | Representa la cantidad de objetos con los números | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan. <p>Motivación Para motivar a los niños la docente les contará una historia de los patitos desobedientes, de modo que recordaremos los números del 1 al 5.</p> <p>Saberes previos ¿Cuántos patitos tenía la señora pata?, ¿Cuántos patitos se metieron a nadar?, ¿Cuántos patitos escucharon a la mamá pata?,</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra dejará pelotas escondidas dentro del salón de tres colores y para el juego se pedirá a los niños formar tres grupos, dónde se les pedirá a los niños a buscar las pelotas escondidas, pero tendrán que buscar el color que les tocó a su grupo. Y tendrán un </div> | | <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes con los números - Pelotas de trapo pequeñas |

| | | |
|---------------|--|--|
| | <p>determinado tiempo el que lo realice a tiempo en encontrar sus pelotas y la cantidad será el ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego de aplicar el juego didáctico contarán los niños cuantas pelotas lograron encontrar. De manera ordenada la docente pedirá a un representante de cada grupo y llevarlos a la pizarra para contar cuantas pelotas y colocar el número que corresponde en cada caja con las pelotas. <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños cuantos globos grandes y pequeños hubo. - Retroalimentamos lo aprendido, diferenciando y agrupando grandes y pequeños. | |
| CIERRE | Reflexión | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a diferenciar la cantidad con sus números? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Representa la cantidad de objetos con los números. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | X | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | | X |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | X | |
| 17 | Estudiante 17 | | X |
| 18 | Estudiante 18 | X | |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | X | |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Título: Aprendeos a reconocer arriba - abajo

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|---|---|---|---|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 30 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Aprenderemos jugando a reconocer las expresiones arriba – abajo. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", con objetos que hay en su entorno.. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p>Motivación Para motivar a los niños presentamos una canción “ el baile del GORILA” https://www.youtube.com/watch?v=d80h0xmEjbl</p> <p>Saberes previos ¿Les gustó la canción?, ¿Dónde ponemos las manos?, ¿Cómo hacen los gorilas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Escribimos sus respuestas en la pizarra y subrayamos las palabras arriba – abajo. ● La docente da a conocer el propósito de la sesión de la clase del día de hoy. <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>· Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <p>- Videos</p> <p>- Equipo de sonido</p> <p>Tv</p> |

| | | |
|------------|---|---|
| | | |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias</p> <p style="text-align: center;">La docente relata una historia con las siluetas de imágenes mencionando las expresiones arriba – abajo.</p> <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta los materiales en la pizarra con distintas siluetas, relatando una historia de la amiguita Rosy que visitó el parque. - Luego se les dará pelotas a cada niño y colocamos sillas en filas y les diremos a los niños el juego que realizaremos que se llama “ la pelota juguetona”, dónde la maestra gritará la pelota juguetona quiere estar arriba y los niños pondrán arriba de las sillas, luego la pelota juguetona quiere estar abajo y los niños pondrán a la pelota debajo de la silla y lo realizaremos en de modo lento y rápido, para ver la agilidad de los niños. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿Todos los niños pusieron arriba de la silla las pelotas?, ¿Todos escucharon poner las pelotas debajo de la silla? <p>Retroalimentamos lo aprendido, para conocer los términos arriba – abajo.</p> <p>Finalmente se les entregará una hoja de aplicación para que pinten los objetos arriba de la silla y pondrán en círculo los que están debajo de la silla.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes con los números - Siluetas de imágenes - Hojas de aplicación <p>Materiales concretos</p> |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a diferenciar lo arriba - abajo? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", con objetos que hay en su entorno. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | X | |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | | x |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | | X |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | x | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | X | |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Título: Jugamos a buscar el tesoro

| | | | |
|--|--|---|--|
| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 01 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos jugando a reconocer nuestra ubicación. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Se ubica con destreza y sigue las pistas que se les indica con respecto al espacio y ubicación. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan. <p>Motivación Para motivar a los niños presentamos un video https://www.youtube.com/watch?v=XM4R0EA3IFg que lleva como título corriendo, corriendo voy en busca del tesoro.</p> <p>Saberes previos ¿Cómo iban los niños?, ¿Qué buscaban los niños?, ¿Cómo buscaban los niños el tesoro?</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy? Y la docente menciona el propósito de la clase.</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido Tv |

| | | |
|------------|---|---|
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias Procedimiento de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? <p style="text-align: center;">La maestra después de dar las indicaciones propone hacer un juego llamado “Búsqueda del tesoro”</p> <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra antes de comenzar las actividades esconde una caja de dulces que será el tesoro que buscarán los niños. Luego pega en un papelote con la imagen de un mapa de tesoro, y de manera ordenada saldremos al patio y nos damos media vuelta para comenzar con la búsqueda del tesoro, empezaremos cantando y la docente dirá todos con un solo pie saltando damos dos pasos, luego damos un paso a la izquierda, damos tres brincos, luego pasamos por debajo de la mesa hasta llegar a nuestra meta del tesoro. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿Cuántos saltos dimos a la derecha?, ¿Cuántos pasos a la izquierda dimos?, ¿Cuántos brincos dimos? <p>Retroalimentamos lo aprendido con una hoja de aplicación que se les entregó a cada uno de los niños que tendrán que pintar una mapa en búsqueda del tesoro.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes con los números - Siluetas de imágenes - Caja de dulces - Plumones - Cintas - Papelotes |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a reconocer nuestras ubicaciones? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|---|----|
| | | Se ubica con destreza y sigue las pistas que se les indica con respecto al espacio y ubicación. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | | x |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | | X |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | X | |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | X | |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

Título: Nos ubicamos dentro y fuera

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|---|--|---|---|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 02 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos jugando a reconocer las expresiones dentro - fuera. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Ubica con facilidad los objetos con las expresiones dentro y fuera. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p>Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p>Motivación</p> <p>Para motivar a los niños presentamos una imagen o caja en forma de pecera y dentro de ellos imágenes de peces.</p> <p>Luego se les presenta un cuento de “Aladino y el genio de la lámpara”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=QzAP3zuYljc</p> <p>Saberes previos</p> <p>¿Les gustó la pecera?, ¿Cuántos peces estaban dentro?, ¿Les gustó los peces?</p> <p>¿Quién se encontraba dentro de la lámpara?, ¿Qué salió fuera de la lámpara?</p> <p>¿Cómo salió fuera Aladino?</p> <p>Conflictos cognitivos</p> <p>¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <p>- Videos</p> <p>- Equipo de sonido</p> <p>TV</p> |

| | | |
|------------|--|---|
| | La maestra propone el propósito de la clase y también menciona un juego didáctico llamado Aladino Aladino.. | |
| DESARROLLO | <p style="text-align: center;">Búsqueda de estrategias</p> <p style="text-align: center;">Procedimiento de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra después de proponer en hacer un juego llamado “saltan, saltan como conejos” Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra dará algunas indicaciones y mostrará los materiales con los que se hará el juego. - Luego en el piso se colocará los aros en el piso o dibujar círculos en el piso, la maestra dará las indicaciones como se realizará el juego, dónde los niños prestan mucha atención y saltarán como los conejos, cuando la maestra dirá dentro los niños se pondrán dentro del círculo y dice fuera todos estarán afuera del aro. - Después de aplicar el juego didáctico los niños reconocen la expresión dentro – fuera y para fortalecer lo aprendido se les entregará fichas de aplicación. - Cada niño – niña saldrá a la pizarra a decir lo aprendido. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños si aprendieron las expresiones dentro – fuera, cuantos lograron realizarlos y retroalimentamos lo aprendido, a conocer las expresiones dentro – fuera, con hojas de aplicación que se les pedirá que peguen plastilina los objetos que están fuera y marcar con el lápiz los que están fuera. | <ul style="list-style-type: none"> - Siluetas de imágenes - Aros de colores |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a reconocer las expresiones dentro - fuera? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Hojalata, E. g. (s.f.). *El cuento de Aladino y el genio de lámpara*. Obtenido de video youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=QzAP3zuYljc>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|---|----|
| | | Ubica con facilidad los objetos con las expresiones dentro y fuera. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | X | |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | x | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | X | |
| 14 | Estudiante 14 | | X |
| 15 | Estudiante 15 | | X |
| 16 | Estudiante 16 | | X |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | X | |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | X | |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14
Título: Aprendemos a ubicar cerca - lejos

| | | | |
|---|--|--|--|
| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 03 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos jugando a ubicarnos utilizando las expresiones cerca – lejos. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Expresa su ubicación entre objetos usando las expresiones cerca – lejos. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p style="text-align: center;">Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p>Motivación Para motivar a los niños presentamos un video que se trata de una historia cerca – lejos. Del conejito tito. https://www.youtube.com/watch?v=TzXvoyROyKo</p> <p>Saberes previos ¿Qué realizó el conejito Tito?, ¿Dónde se fue el conejito Tito?, ¿Se fue cerca o lejos de la casa el conejito Tito?.</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido Tv |
| DESARROLLO | Búsqueda de estrategias Procedimiento de la información | | <ul style="list-style-type: none"> - Cintas adhesivas - |

| | | |
|---------------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? La maestra después de dar las indicaciones propone hacer un juego llamado “pies saltarines” <p style="text-align: center;">Representación del material concreto</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra pega cuadros con cintas en el piso unos cerca otros lejos, menciona a los niños el juego que realizarán el día de hoy, la maestra dirige el juego dando las indicaciones donde dice cerca y los niños dando saltos irán al cuadro que está cerca, luego dirá lejos de los cuadros igualmente los niños saltando se alejarán de los cuadros. </div> <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿Se ubicaron rápido cerca del cuadro? Retroalimentamos lo aprendido dando hojas de aplicación donde se les pedirá a los niños que colorean con tempera usando los dedos la imagen que está lejos. | |
| CIERRE | <p style="text-align: center;">Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, ¿Aprendimos a diferenciar lejos. cerca? | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|--|----|
| | | Expresa su ubicación entre objetos usando las expresiones cerca – lejos. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | | X |
| 6 | Estudiante 06 | | X |
| 7 | Estudiante 07 | x | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | | X |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | X | |
| 14 | Estudiante 14 | X | |
| 15 | Estudiante 15 | X | |
| 16 | Estudiante 16 | X | |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | X | |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | | X |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | X | |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |
| 26 | Estudiante 26 | | X |

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

Título: Jugamos y aprendemos delante - atrás

| Institución Educativa: N° 403 Señor de Quinuapata | | | |
|---|---|--|--|
| Área: Matemática | | Edad: 3 años - cariñositos | |
| Fecha: 06 / 04 / 2024 | | Tiempo: 45 min | |
| Docente: Cuadros Coronado, Vanesa | | | |
| Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos jugando a usar las expresiones delante – atrás. | | | |
| Desarrollo de las actividades de aprendizaje | | | |
| Competencia | Capacidad | Desempeño | Instrumento de evaluación |
| Resuelve problemas de cantidad | Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Se ubica con facilidad cuando se le indica con las expresiones delante – atrás.. | Lista de cotejo |
| MOMENTOS | ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS | | MEDIOS Y MATERIALES |
| INICIO | <p style="text-align: center;">Actividades permanentes</p> <p>- Recepción a los niños y se realiza las actividades permanentes de entrada: entonan canciones, saludan.</p> <p>Motivación Para motivar a los niños presentamos un video con la canción https://www.youtube.com/watch?v=TTCvlsvNYHk con el título “atrás – delante”</p> <p>Saberes previos ¿Dónde se colocó el cilindro?, ¿Quiénes están delante de la pelota?, ¿Quiénes están atrás de la pelota?</p> <p>Conflictos cognitivos ¿Ustedes saben que aprenderemos hoy?</p> <p>Proponemos normas de convivencia para el desarrollo de la sesión.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Videos - Equipo de sonido Tv |
| DESARROLLO | <p>Búsqueda de estrategias</p> <p>Procedimiento de la información</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Cintas adhesivas - |

| | | |
|---------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Mediante preguntas buscan y ejecutan sus estrategias ¿Cómo podemos realizar el juego?, ¿Necesitaremos materiales?, ¿Podemos aprender jugando? La maestra después de dar las indicaciones propone hacer un juego llamado “la pelota loca” Representación del material concreto <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - Representan el juego con material concreto, la maestra de manera ordenada mencionará a los niños que se jugará a la pelota loca, donde los niños estarán sentados cada uno en su sitio y la maestra da las indicaciones de cómo se jugarán. Lugo de dar las indicaciones lanzará la pelota y caerá al piso, la maestra preguntará a los niños dónde cayó la pelota. Ejemplo la pelota cayó atrás del asiento de Juan y la maestra dirá dónde cayó a pelota y esperamos que respondan atrás de Juan y delante de María. </div> <ul style="list-style-type: none"> - Lo realizaremos una y otra vez. <p style="text-align: center;">Formalización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños ¿Cuántas veces estuvo delante la pelota?, - ¿Cuántas veces se fue atrás la pelota loca? Retroalimentamos lo aprendido, entregando hojas de aplicación para que pinten las imágenes que están atrás de la caja dibujado en la hoja | |
| CIERRE | <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la metacognición a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Fue fácil?, Aprendimos a diferenciar con las expresiones atrás delante. | |

Referencias bibliográficas:

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

| N° | Apellidos y Nombres | Desempeños precisado | |
|----|---------------------|---|----|
| | | Se ubica con facilidad cuando se le indica con las expresiones delante – atrás. | |
| | | SI | NO |
| 1 | Estudiante 01 | | X |
| 2 | Estudiante 02 | X | |
| 3 | Estudiante 03 | | X |
| 4 | Estudiante 04 | | X |
| 5 | Estudiante 05 | | X |
| 6 | Estudiante 06 | X | |
| 7 | Estudiante 07 | x | |
| 8 | Estudiante 08 | X | |
| 9 | Estudiante 09 | X | |
| 10 | Estudiante 10 | X | |
| 11 | Estudiante 11 | X | |
| 12 | Estudiante 12 | X | |
| 13 | Estudiante 13 | X | |
| 14 | Estudiante 14 | X | |
| 15 | Estudiante 15 | X | |
| 16 | Estudiante 16 | | |
| 17 | Estudiante 17 | X | |
| 18 | Estudiante 18 | | X |
| 19 | Estudiante 19 | X | |
| 20 | Estudiante 20 | X | |
| 21 | Estudiante 21 | X | |
| 22 | Estudiante 22 | X | |
| 23 | Estudiante 23 | | X |
| 24 | Estudiante 24 | X | |
| 25 | Estudiante 25 | | X |

| | | | |
|-----------|---------------|---|--|
| 26 | Estudiante 26 | x | |
|-----------|---------------|---|--|