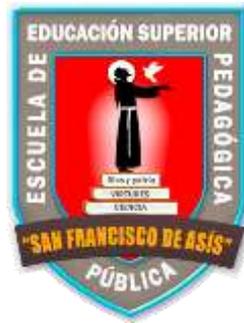


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



**Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento
matemático en los niños de 5 años de la I.E.P Emanuel 2024**

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

AUTORA:

Br. PARIONA OCHOA, Carolina Estela ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8800-5265>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica

CHINCHA ALTA - PERÚ

2024

DEDICATORIA

La presente investigación se la dedico al Creador por su gran bondad de haberme otorgado la oportunidad de cumplir con mi objetivo más anhelado.

A las personas que han estado de la mano conmigo y siempre guiándome para cumplir mis objetivos siendo la clave principal en que nunca me rinda.

Mis docentes de nuestra casa de estudio. “San Francisco de Asís”. Quien logró contribuir a que mi trabajo se desarrolle con éxito.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios a través de las oraciones por la fuerza, sabiduría y su acompañamiento constante, siendo la guía de mi caminar día a día.

A la máxima autoridad de mi casa de estudio E.E.S.P.P. “San Francisco de Asís” por brindarme una buena educación en valores y enseñarnos a ser excelentes profesionales.

A la Institución Educativa Privada “Emanuel”, por brindarme la oportunidad de ejercer la docencia. Y por orientarme en un camino de valores.

Finalmente, a mi hermano Julián Pariona y mi papá Alejandro Pariona, quienes con su apoyo constante me permitieron poder lograr mis objetivos.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR

Yo, Pariona Ochoa Carolina Estela, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pública "San Francisco de Asís", de la Región Ica; declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulado: "Los Juegos Didácticos y el Desarrollo del Pensamiento Matemático en los niños de 5 años de la I.E.P Emanuel 2024, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

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

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de la Región Ica.

Chincha, 15 de abril del 2024

Apellidos y Nombres del Autor	
PARIONA OCHOA, Carolina Estela	
DNI: 72611833	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8800-5265	

INDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria De Originalidad Del Autor/ Autores.....	iv
Indice	v
Indice de Tablas.....	vii
Indice de Figuras	viii
Resumen	ix
Abstract.....	x
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Determinación del Problema.....	1
1.2. Formulación de Problema: General y Específicos	3
1.2.1 Problema General.....	3
1.2.2 Problemas Específicos.....	3
1.3. Objetivos: General y Específicos	3
1.3.1 Objetivo General	3
1.3.2 Objetivos Específicos.....	3
1.4. Importancia Del Estudio.....	4
1.5. Justificación de la Investigación.....	4
1.5.1 Teórica.....	4
1.5.2 Práctica	4
1.5.3 Metodológica	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	5
2.1 Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”.....	5
2.2. Antecedentes de Investigación	15
2.3 Bases Teóricas	21
2.4 Definición de Términos Básicos.....	37
CAPITULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES	39
3.1 Hipótesis	39
3.1.1. Hipótesis General	34
3.1.2. Hipótesis Especifico.....	34
3.2. Variables.....	39
3.3. Operacionalización de las Variables.....	40

CAPÍTULO IV: METODOLOGIA.....	43
4.1. Enfoque de la Investigación	43
4.2. Tipo de Investigación	44
4.3. Diseño de Investigación.....	44
4.5. Población y Muestra	45
4.6 Técnica e Instrumentos de recojo de datos	47
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	50
4.8 Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	51
CAPITULO V: RESULTADOS.....	53
5.1 Presentación y análisis de resultados.....	53
5.2 Discusión de resultados	68
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
6.1 Conclusiones.....	75
6.2 Recomendaciones	77
REFERENCIAS.....	78

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Matriz de operacionalización</i>	41
Tabla 2. <i>Formula Cuasi Experimental</i>	45
Tabla 3. <i>Muestra</i>	46
Tabla 4. <i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i>	52
Tabla 5. <i>Resultados de la prueba pretest en la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones</i>	53
Tabla 6. <i>Resultados de la prueba post test en la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones</i>	54
Tabla 7. <i>Resultados de la prueba pretest en la variable juegos didácticos con sus dimensiones</i>	55
Tabla 8. <i>Resultados de la prueba post test en la variable la variable juegos didácticos con sus dimensiones</i>	56
Tabla 9. <i>Prueba de normalidad</i>	58
Tabla 10. <i>Resultado de la hipótesis general</i>	59
Tabla 11. <i>Prueba de muestras emparejadas hipótesis general</i>	59
Tabla 12. <i>Estadística de muestras emparejadas: Post test y Dimensión clasificación</i> ..	61
Tabla 13. <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas Post test y Dimensió clasificación</i>	61
Tabla 14. <i>Prueba de muestras emparejadas Post test y Dimensión clasificación</i>	61
Tabla 15. <i>Estadísticas de muestras emparejadas Post test - dimensión seriación</i>	63
Tabla 16. <i>Correlaciones de Post test - dimensión seriación</i>	63
Tabla 17. <i>Prueba de muestras emparejadas Post test - dimensión seriación</i>	63
Tabla 18. <i>Estadísticas de muestras emparejadas post test y dimensión instrucciones y reglas</i>	65
Tabla 19. <i>Correlaciones de post test y dimensión instrucciones y reglas</i>	65
Tabla 20. <i>Prueba de muestras emparejadas dimensión instrucciones y reglas</i>	65
Tabla 21. <i>Estadísticas de muestras emparejadas Post test y dimensión la ética en la axiología</i>	67
Tabla 22. <i>Correlaciones de Post test y dimensión la ética en la axiología</i>	67
Tabla 23. <i>Prueba de muestras emparejadas Post test y dimensión la ética en la axiología</i>	67

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Resultados de la prueba pre test en la variable la variable juegos didácticos con sus dimensiones</i>	55
Figura 2. <i>Resultados de la prueba pre test en la variable la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones</i>	53
Figura 3. <i>Resultados de la prueba post test en la variable la variable juegos didácticos con sus dimensiones</i>	56
Figura 4. <i>Resultados de la prueba post test en la variable la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones</i>	54
Figura 5. <i>Figura Prueba de muestras emparejadas hipótesis general</i>	60
Figura 6. <i>Prueba de muestras emparejadas Post test y Dimensión clasificación.....</i>	62
Figura 7. <i>Prueba de muestras emparejadas Post test - dimensión seriación.....</i>	64
Figura 8. <i>Prueba de muestras emparejadas dimensión instrucciones y reglas</i>	66
Figura 9. <i>Prueba de muestras emparejadas Post test y dimensión la ética en la axiología.....</i>	68

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”. Se aplicó una metodología cuantitativa, hipotético deductivo, aplicada y diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 26 niños de 5 años educación inicial de la institución educativa privada Emanuel. Como técnica se aplicó la observación y como instrumento un cuestionario. En los resultados se encontró que el grupo experimental en el pre test obtuvo un 50.0% en la selección de a veces lo que significó que la mitad de los estudiantes no se involucran y comprenden los juegos didácticos aplicados por el docente, luego de la aplicación del juego se obtuvo 46,2% en “siempre” lo que significa que luego de las estrategias aplicada los estudiantes en su mayoría comprenden y realizan de forma correcta los juegos didácticos empleados por el docente. Asimismo, el 50,00% “siempre” donde gran parte de los estudiantes luego de las prácticas aplicadas participa activamente al escuchar las indicaciones del juego implementado por el docente y consiguieron mejorar su pensamiento matemático. Se logró evidenciar que los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis general. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = - 3,258$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Palabras clave: *juegos didácticos, pensamiento matemático, niños*

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the influence of educational games on the development of mathematical thinking in 5-year-old children from the I.E.P "Emanuel". A quantitative, hypothetical-deductive, applied methodology and quasi-experimental design were applied. The population consisted of 26 5-year-old children from the private educational institution Emanuel. Observation was used as a technique and a questionnaire as an instrument. The results found that the experimental group in the pre-test obtained 50.0% in the selection of sometimes which meant that half of the students do not get involved and understand the educational games applied by the teacher, after the application of the game 46.2% was obtained in "always" which means that after the strategies applied the students mostly understand and correctly perform the educational games used by the teacher. Likewise, 50.00% "always" where a large part of the students after the applied practices actively participates by listening to the instructions of the game implemented by the teacher and managed to improve their mathematical thinking. It was possible to show that the data obtained from the 26 students (experimental group), who participated in the pre-test and post-test evaluations. The significance obtained from the pre-test is observed a value less than 0.05 which has allowed to validate the general hypothesis. In the same way, the significance has a value of 0.00 corroborating in its entirety the general hypothesis with the value of $t = - 3.258$ meaning that the null hypothesis is ignored and the alternate hypothesis is accepted.

Keywords: *educational games, mathematical thinking, children*

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

En la práctica, los juegos didácticos motivan al niño, más aún en el área de matemática, por medio de la explicación y aplicación de juegos creativos, explicativos y dinámicos, logran un mejor aprendizaje matemático. En este sentido, la educación inicial es de gran importancia en la vida de los infantes, porque es en esta etapa, donde se forja la base fundamental del aprendizaje, para que los niños desarrollen sus competencias de una manera creativa, ya que los niños desarrollan su aprendizaje jugando y explorando (Carrión, 2020).

La enseñanza de los niños es importante, así como en su desarrollo físico, cognitivo; en la dicotomía evolutiva que da como resultado que ellos mismos puedan descubrir el entorno que los rodea, cada uno tiene las capacidades para incrementar sus habilidades a medida de sus experiencias de aprendizaje. Diferentes estudios han recogido información sobre la metodología en el área de matemática que algunos educadores no aplican las estrategias lúdicas, llevándose clases tradicionales donde prima el memorismo y la repetición (Quintero, 2022).

En el año 2022 el Programa Internacional para la Evaluación de estudiantes PISA, reflejó que un gran número de países sudamericanos que alcanzaron bajos resultados en el área de matemática, entre ellos Argentina que obtuvo el puesto 66 del ranking, seguido de Colombia puesto 64, Perú en el 59, Uruguay en el lugar 53 y Chile en el puesto 52, asimismo, se reflejó que las inversiones en educación son ínfimas en estos países a diferencia de los países europeos y asiáticos (PISA, 2022).

La participación del Perú como parte de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo de Economía-OCDE (2019), el Perú obtuvo un puntaje de 400 teniendo en cuenta la medida promedio y los niveles de desempeño, en relación a la comparación con los países latinoamericanos, posicionando se en el quinto lugar de la evaluación, por encima de Colombia, Brasil y Argentina; en donde es evidente que lo planificado está dando sus resultados bajo una enseñanza vivenciada donde las actividades que trabajan los niños son en base a su realidad, entorno, lo que permite estar en las sendas

de la superación en los méritos de aprendizaje en el área de matemática (Ministerio de Educación del Perú- MINEDU, 2023).

En ese sentido, Ramírez (2021) en su investigación denominado “Proyecto de aula para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático mediante actividades lúdicas” menciona que, a través del desarrollo didáctico de los juegos influye en el desarrollo del pensamiento, fortaleciendo el conocimiento matemático en los estudiantes.

Según los resultados de evaluación censal, en el segundo grado de primaria en el año 2020, de una medida de promedio de 527 estudiantes, el 17.0 % obtuvieron un resultado satisfactorio; el 31,9% obtuvo un resultado en proceso y el 51.1 % obtuvo un resultado en inicio, estos hallazgos demuestran que no hubo logro de competencias en matemática en segundo grado. Esto evidencia a su vez que durante su permanencia en el nivel inicial no desarrollaron pertinentemente los aprendizajes que les correspondía (Ministerio de Educación del Perú- MINEDU, 2020).

En la Institución Educativa Inicial Emanuel, se ha observado que los estudiantes de 5 años tienen bajo rendimiento en el área de matemática por eso es necesario estimular las potencialidades de cada niño y fortalecer sus competencias matemáticas mediante situaciones reales acompañados del juego como estrategia principal para favorecer los aprendizajes de los estudiantes. En los hallazgos de la evaluación diagnóstica 2022 de los infantes se obtuvo un nivel inicio con un 55% de los infantes y un 45% de nivel proceso referente al desarrollo de competencias matemáticas de los niños.

El presente trabajo otorgará enormes beneficios a la institución educativa y a los estudiantes de 5 años, pues a partir de la aplicación del presente estudio se observará mejoras considerables que de seguro los resultados de la investigación servirá a muchos maestros a nivel nacional de educación inicial para mejorar sus estrategias, planificación y la didáctica al momento de implementar sus sesiones de aprendizaje.

1.2. Formulación de Problema: general y específicos

1.2.1. Problema General

¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P. Emanuel, 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación?

PE02: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación?

PE03: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas?

PE04: ¿En qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión ética en la axiología?

1.3. Objetivos: general y específicos

1.3.1. Objetivo General

OG: Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P Emanuel, 2024.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE01: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación.

OE02: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en su desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación.

OE03: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas.

OE04: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión la ética en la axiología.

1.4. Importancia del estudio

El siguiente trabajo investigativo busca difundir el fortalecimiento del desarrollo del pensamiento matemático de una forma lúdica y significativa a través de los juegos didácticos; teniendo como fin principal que los niños tengan las capacidades para resolver problemas en su vida diaria. De la misma forma, la presente investigación servirá para incrementar el conocimiento y las pautas para que los docentes puedan reforzar en la práctica los juegos lúdicos y promover el desarrollo del pensamiento matemático a través de diversas fuentes teóricas. Los niños adquieren aprendizajes al tiempo que van involucrándose en los juegos, estimulando el desarrollo de la mente, siendo más críticos, analíticos y adquiriendo un pensamiento lógico matemático.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Teórica

El estudio actual sirvió para implementar el bagaje literario y material de aspecto científico pedagógico referente a los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento matemático.

1.5.2. Práctica

Este trabajo es necesario en la práctica porque gracias a él los profesores noveles obtienen los resultados más efectivos del análisis en profundidad de la relación entre el juego educativo y el desarrollo del pensamiento matemático.

1.5.3. Metodológica

La presente investigación se justifica de manera metodológica porque será de utilidad para futuros estudios relacionados al tema, proporcionando herramientas, métodos e instrumentos que posibiliten la medición de los índices del desarrollo del pensamiento matemático en los niños, la misma que facilitará las investigaciones del personal directivo y docentes con intenciones de realizar estudios complementarios ligados al proceso de aprendizaje del niño, buscando de esta manera impulsar el servicio de calidad en las escuelas del nivel inicial para el logro y cumplimiento de las condiciones básicas de calidad emanadas por el órgano competente y regulador del sector educación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

“Todos somos hijos de Dios por la fe en Cristo Jesús. Porque todo lo que hemos sido bautizado en Cristo, de Cristo seremos revestidos” (Gálatas 3:26)

La pedagogía franciscana se ha convertido en una acción pedagógica cuando va direccionada al desarrollo de las labores colaborativas, buscando el desarrollo de las ciencias, que se consigue sin duda, desde la creación y recreación epistemológica, a partir de los nuevos saberes que logran favorecer la sociedad, el contexto académico y la sociedad del conocimiento; siempre y cuando, los saberes propendan por el enaltecimiento de toda una fraternidad cósmica-universal. En este enfoque la comunión no es sólo espiritual ni conventual, sino que, en el centro educativo, la comunicación es universal y enriquecedora, en cuanto a la acción científica se ejecute con conciencia. Todos crecen, se forman, se ven favorecidos en la medida en que se adquieren los conocimientos en general, una persona se enaltece y dignifica la vida, la comunicación, los sistemas, las habilidades críticas, el razonamiento crítico, la estética, la ética, el arte y la espiritualidad como un fenómeno trascendente (Alzate et al. 2021).

La axiología franciscana logra aportar de modo positivo pues plantea la construcción de una ética general y un humanismo integrador, que pueda añadir valor a la ciudadanía (Guerrero, 2022).

La axiología franciscana se lleva en la vida diaria, ya que esta es de gran ejemplo, a los profesionales y formadores de educación inicial, por medio de la axiología se logra inculcar, los valores y principios, el cual no todo el mundo tiene conocimiento, en la actualidad se ha convertido en una acción pedagógica, donde se aprende como parte de la formación profesional y personal; con el privilegio que busca de estar en comunión con Dios (Mairal, 2022).

Por otra parte, los fundadores, mostraron las virtudes, la axiología franciscana y el valor más grande de un buen cristiano, en este sentido, es fundamental para los futuros docentes en mi vida diaria implementar los valores franciscanos como: la espiritualidad, cultural en todo momento, la voluntad natural y afectividad, no solo

nombrarlos sino cumplirlos, actualmente, algunas instituciones educativas brindan enseñanzas del amor a Dios por medio de la axiología franciscana, siendo ejemplo al servicio, la cual distinguen a cada persona, ser único y ser transparente en todo momento debido a que ello como la calidad del ser humano, que enaltece la dignidad, el cumplimiento siempre los valores, mostrando ser transparente con el Dios todopoderoso (Colorado et al., 2021).

Cada uno de estos valores los decente deben llevarlos consigo mismos para aplicarlo en vida, dejando así enseñanzas en los corazones con el buen testimonio como cristianos. Al respecto, “San Francisco De Asís” demostró grandes prácticas y enseñanzas, con generosidad a las personas, que viven en la escasez, por ello como buenos cristianos se debe hacer la voluntad de Dios, ser individuos servidores, con el corazón para dar y recibir (Anchústegui et al., 2021).

En este sentido, la pedagogía franciscana permite al educador demostrar de forma vocacional y permanente las comunicaciones y enfoques con el trabajo colaborativo y cooperativo, que tiene como propósito inicial principal el respeto y cuidado para el desarrollo en las prácticas profesionales de forma integral con el fin de expresar el conocimiento aprendidos y lo más relevante demostrar ese amor que enseñan los padres fundadores de la axiología franciscana, con el ejemplo a vivir con sencillez y amor (Barragán et. al. 2023).

2.1.1. Nuestra Identidad como hijos de Dios:

El Papa Francisco (2014), citado por Camacho (2023), nos invita a reflexionar sobre lo importante de reconocer y afirmar nuestra identidad cristiana. De acuerdo con sus palabras, debemos sentirnos parte de un pueblo, y ese pueblo es nuestra iglesia. Este llamado del Papa nos exhorta a valorar la comunidad a la que pertenecemos y a cultivar nuestra fe como parte integral de nuestra identidad. En este sentido, es fundamental comprender que nuestra relación con la iglesia va más allá de la asistencia a los servicios religiosos, instándonos a vivir nuestra fe de manera activa y participativa en la comunidad cristiana. La identidad cristiana se caracteriza por vivir en obediencia a Dios y no en obligación, ya que abarca todas sus enseñanzas. Otro hermoso sacramento que tenemos es el matrimonio, el cual es un pacto que una pareja hace con Cristo y la Iglesia, para que su unión llegue a conocer a Dios, construya una familia bajo educación cristiana y luego se

establezca a los hijos y estos puedan modelar en sus acciones la perseverancia que sigue a Cristo y honra el plan que tiene para nosotros.” San Francisco de Asís” Un ejemplo

“San Francisco motivó a la gente que tenga más fe, con sus acciones, oraciones y por medio del evangelio buscó renovar la iglesia y la sociedad”

González et al. (2020) expresaron que es un ejemplo de virtud y dedicación que ha trascendido a lo largo de los siglos. Su legado de sencillez, humildad, amor por la naturaleza y compasión por los menos afortunados lo convierten en un modelo a seguir para todos. Fue un verdadero misionero que llevaba el evangelio a todos, encontrando a Jesucristo en los pobres y demostrando que el verdadero servicio a Dios se encuentra en el servicio a los demás. Su vida nos enseña que la verdadera grandeza no se encuentra en la riqueza material o en el poder, sino en la entrega desinteresada y amorosa hacia nuestros semejantes. Sigamos el ejemplo de San Francisco de Asís y hagamos de nuestras vidas un testimonio de bondad y compasión.

2.1.2. Una nueva propuesta de formación “Pedagogía Franciscana Mariana”

La Pedagogía Franciscana Mariana es un enfoque educativo basados en principios y resultados de la Orden Franciscana y la devoción mariana. Esta pedagogía se caracteriza por enfatizar el amor, la humildad, la sencillez y la fraternidad como pilares fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizajes.

En la Pedagogía Franciscana Mariana se busca fomentar en los alumnos la compasión, respeto por la naturaleza, solidaridad y entrega al servicio de los demás. Se promueve una educación integral que no solo se centra en el desarrollo académico, sino también en la formación de personas íntegras, sensibles y comprometidas con la sociedad.

Los educadores que siguen este enfoque pedagógico buscan ser modelos para seguir para sus alumnos, inspirándolos a vivir de acuerdo con los valores evangélicos y marianos. Se busca crear un entorno de amor, confianza y respeto mutuo en el que los estudiantes puedan crecer tanto intelectual como espiritualmente.

A continuación, vamos a detallar cuales son los principios de la pedagogía Franciscana

A. Principio por la Centralidad de la persona:

Este principio reconoce que el ser humano es el centro de toda acción educativa, y que su desarrollo integral debe ser el objetivo principal de la enseñanza. Para los Franciscanos, la persona es un ser único e irrepetible, dotado de una dignidad que debe ser respetada y fomentada en todo momento. Lo más importante que debemos recordar es que, como seres humanos, debemos aprender a reconocernos a nosotros mismos y aceptar el cambio, mientras también nos esforzamos por mejorar nuestra fuerza física a través de parábolas y canciones. Recordando que San Francisco tenía como objetivo inspirar y motivar a las personas, animándolas a modificar y mejorar sus comportamientos.

B. La esencia de ser persona:

En la tradición franciscana, el hombre es considerado como un viajero y su objetivo es conducirlo hacia un área donde debe reconocerse a sí mismo antes de aceptar a los demás. Aquellos que prefieran el diálogo tendrán la libertad de centrarse en sus propias obligaciones y responsabilidades morales, y al mismo tiempo estarán libres de responsabilidad debido al plan de Dios para sus vidas. Como docentes, nuestro objetivo es desarrollar la autoestima de los estudiantes reconocer su papel como parte valiosa del grupo. Es por esto que buscamos hacerlos pensar en temas que les ayuden a aceptarse y con ello aumentar su confianza en sí mismos.

C. La esencia de ser fraternal:

Esta pedagogía se fundamenta en la idea de que cada individuo es un ser fraternal, es decir, que debe ser tratado con amor, compasión y solidaridad. Los Franciscanos creen en la importancia de construir relaciones basadas en el respeto mutuo y la colaboración, promoviendo la igualdad y la justicia en el trato con los demás. Fuimos creados por Dios para ser personas comprometidas, generosas y modestas. En la pedagogía fraterna, el amor une a los humanos y a lo divino. San Francisco pretendía ser un padre y una madre, que se sentiría feliz cuando su prójimo se sintiera contento y triste cuando él se sintiera triste.

El objetivo de esto es ser lo más empáticos posible con nuestros vecinos, comprendiendo su situación y brindándoles apoyo cuando sea necesario. También está la creación de vínculos fraternos con quienes siguen otra religión, otra cultura y exigen respeto y aceptación, con quienes podemos desarrollar valores verdaderos para ellos. Este principio se caracteriza por encontrar en el ser humano un corazón apacible y obediente, capaz de que todos vivamos en armonía. Nosotros, como formadores, debemos ser explícitos en cuanto a que este principio nos llevará a una atmósfera de confianza, respeto, escucha activa y solidaridad entre profesores y alumnos. Nuestras clases enfatizan la autoconciencia y la capacidad de comunicarse con personas que tienen diferentes perspectivas culturales, religiosas o filosóficas, animándolas así a entablar un diálogo entre los docentes – estudiantes, estudiantes – estudiantes y docentes – docentes.

D. Ser Académico:

Existe un compromiso con la excelencia en la enseñanza y el aprendizaje. Se hace énfasis en la relevancia de ofrecer un proceso educativo de calidad que promueve el desarrollo intelectual, emocional y espiritual que ayudará a los estudiantes a enfrentar los desafíos del mundo actual con sabiduría y responsabilidad. Somos los instructores de nuestra escuela en San Francisco de Asís y trabajamos duro para encontrar estrategias y mejorar nuestro rendimiento mental, al mismo tiempo que abordamos los desafíos que presentan nuestro crecimiento y valores generales. Nos educamos y aprendemos a poner en práctica todo lo que aprendemos.

Nuestra capacidad de educarnos nos permite ganar autonomía, reconocer nuestra propia identidad y ser conscientes de nuestras acciones. Aprender significa tener una personalidad integrada con los valores que nos motivan a convertirnos en personas aceptadas por la sociedad. La adquisición de habilidades y comportamientos permite el desarrollo de un comportamiento independiente y responsable. Siguiendo las enseñanzas franciscanas, podemos establecer un vínculo con grupos auxiliares como la fraternidad donde representantes educativos como directores, maestros, compañeros y familias desempeñan diversos roles en nuestra formación.

Las lecciones que imparten están diseñadas para abarcar transformaciones integrales en nuestro crecimiento, potenciando las dimensiones emocionales y críticas de nuestra existencia. Reconocemos que nuestro trabajo va más allá de llegar a las aulas e impartir conocimientos.

"La clave es encontrar formas de resolver problemáticas relacionadas con el aula y gestionar el aprendizaje de los estudiantes de una manera que les permita aprender de forma independiente, aplicándolo a sus rutinas diarias.

2.1.3. Fundamentos de la Pedagogía Franciscana dentro del entorno escolar

A lo largo de los años nos ha resultado evidente que la pedagogía se ocupa de la adquisición de información esencial por parte de los estudiantes para uso personal.

Domingo (2021), el aprendizaje basado en la fe, inspirado en la tradición franciscana, reconoce la fe como un componente esencial de la identidad de la sociedad.

La educación debe incorporar la conexión entre fe y ciencia para una mentalidad cristiana y misionera. Trabajando de acuerdo con la pedagogía franciscana, la institución enfatiza la importancia del ser humano como una entidad distinta, una creación eterna y parte del cuerpo y alma de Dios. Como ser consciente y libre, también es sociable. Por ello la escuela tiene una responsabilidad de formar a los estudiantes para que sean capaces de afrontar la sociedad, encontrar la felicidad, la libertad y la integración como individuo y como sociedad.

Esto conduce a un proceso de aprendizaje que busca encontrar maneras para que los estudiantes moldeen sus vidas como hijos de Dios. Caracterizado por una educación cristo céntrica y mariana, una educación integral y de excelencia, abierta al cambio, a la innovación y a la democracia, reflexiva y crítica, fortaleciendo la unidad familiar.

Sin embargo, la vivencia de los valores es fundamental para formar un estudiante que tenga sentido moral y sepa ser consciente de sus derechos y cumplir con sus responsabilidades. Su respeto, libertad, responsabilidad y equidad serán el centro de nuestra atención.

Según San Francisco de Asís, debemos ser un grupo unido y respetuoso, apoyando la fe junto a Cristo, María y nuestros patronos, ya que seremos miembros activos en todos los ámbitos de la Iglesia. Nuestras vidas están moldeadas por los mismos cimientos que el camino de pureza y reverencia simbolizado por Monseñor Alfonso María de la Cruz Sardinas. Practicar las virtudes encarnadas por la Inmaculada Concepción como la pureza, la obediencia y el rezo constante del Rosario. Nuestra única herencia debe ser Cristo, según las enseñanzas sobre el Amor y el Sacrificio de la Madre Clara Del Corazón De Mara, y el llamado del Padre San Francisco a abrazar la pobreza en todas sus manifestaciones físicas y mentales.

No obstante, la vivencia de valores es indispensables en la formación de un estudiante que tenga un sentido ético y que logre reconocer sus derechos y efectuar sus deberes, aquí buscaremos que sean respetuosos, libres, responsables, justos, solidarios, respeten la creación como lo indicaba San Francisco de Asís, seremos miembros activos de la iglesia, promover la fe, bajo los ejemplos de Cristo, María y nuestros patronos.

Los pilares de nuestros fundadores son partes de nuestra propia vida, como el camino de santidad y humildad que mostro Monseñor Alfonso María de la Cruz Sardinas. Practicar las virtudes que demostraba nuestras Madre La inmaculada Concepción como su pureza, obediencia y rezar constantemente el santo rosario.

Madre Clara Del Corazón De María nos invita a considerar a Cristo como nuestra única herencia, una frase que nos invita a practicar es Amor y sacrificio, Nuestro Padre San Francisco nos invita a tener un amor a la pobreza material y espiritual.

2.1.4. Valores Franciscanos:

Una buena convivencia y llegar a ser mejores personas, se requiere de valores, que son las cualidades que nos destacan e impulsa a poder actuar, determinando nuestra conducta y expresar nuestros intereses y sentimientos. Los valores morales hacen que la persona mejore su voluntad, libertad y la razón. Los más comunes son el respeto, la justicia, humildad, la lealtad, libertad, la paz, la responsabilidad, tolerancia. (Romero, 2020)

Valiente et al. (2020) indicaban que los valores son las características positivas que muestran las personas y que cada uno adquiere las conductas como parte importante para aplicarlo en su propia vida.

Las instituciones que están bajo la congregación FIC, determina los valores que nos ayudarán a reflexionar sobre nuestras acciones, desde el lado evangelizador. Los valores son transversales, porque se encuentran en cada momento de nuestra vida.

2.1.5. Pedagogía Franciscana y nuestras Prácticas Profesionales

Al pertenecer a una institución que tiene como treceava competencia el currículo evangelizador, buscaban que nosotros tengamos una educación formativa bajo la axiología FIC, por medio de sus principios y valores, buscando que Dios sea nuestro centro y la luz en nuestro camino para nuestra vida humana, espiritual. Es por ello que, dentro de nuestras, así mismo tener siempre en consideración las virtudes de Madre Clara del Corazón de María y Monseñor Alfonso De La Cruz Sardinas

Se evidencia la carencia en valores en las escuelas, es así que obtuvimos durante nuestras prácticas, una cercanía a la realidad por la falta de valores que tienen las estudiantes, las cuales también fueron plasmadas en nuestra problemática.

Al cabo de dos años producto de la pandemia, las estudiantes se integraron nuevamente a las aulas, donde la convivencia diaria, nos mostraba comportamientos inadecuados en las estudiantes. Muchas de las estudiantes tenían actitudes de desinterés al estar presente en la clase, falta de respeto entre las estudiantes, minimizando a algunas estudiantes, por sus actitudes. Los internos de psicología y la tutora llamaban a las estudiantes que presentaban problemas conductuales y de autoestima, brindando apoyo con charlas. Se conversó con la tutora y docente del curso de inglés, sobre el comportamiento de las estudiantes, obteniendo algunas recomendaciones para poder manejar o comentarles algún incidente que se puede presentar.

Otro aspecto importante como lo señala Lozano (2021) es que las estudiantes se encuentran en una edad en el que están en la construcción de su

propia identidad y a su vez buscan ser más independientes, presentan casos de relaciones románticas y conflictos en casa.

Cantillo (2023) los docentes deben de buscar diversas formas de incentivar a los estudiantes a practicar los valores, es poder generar en ellos conciencia en los estudiantes, para ello es indispensable que los docentes y estudiantes logren establecer las normas de convivencias, las cuales serán un gran apoyo para poder mantener un clima en el aula y cumplir los valores.

Es importante promover una buena convivencia escolar, para poder solucionar ciertos conflictos, a través de la práctica de valores. Por ello nosotras como investigadoras, no solo estamos tratando de motivar a las estudiantes a que logren tener interés por aprender el idioma inglés, también por que logremos pequeños cambios en sus actitudes y ellas busquen tener una mejor convivencia en el aula.

2.1.6. Carta encíclica Fratelli Tutti del Santo Padre Francisco sobre la fraternidad y la amistad social.

La verdadera sabiduría se encontrará con la realidad. Pero hoy todo se puede crear, ocultar y modificar. Esto hace intolerable el encuentro directo con las limitaciones de la realidad. Así, entra en juego el elemento de "elección" y desarrollo el hábito de distinguir inmediatamente lo que me gusta y lo que no me gusta, lo que es atractivo y lo que es feo. Las personas con las que decides venir al mundo son elegidas por el mismo motivo. En otras palabras, hoy en día las personas o situaciones que nos hacen sentir o infelices se eliminan únicamente en las redes virtuales, creando un entorno virtual que nos separa dondequiera que vivamos. discusión o debate acalorado. Es un camino de paciencia que tiene la capacidad de registrar pacientemente las largas experiencias de los pueblos y de las naciones, pero que también consiste en silencio y dolor. La cantidad de conocimiento que nos hace quienes somos no significa que haya más inteligencia. La inteligencia no se genera mediante búsquedas frenéticas en Internet, ni es una colección de información cuya exactitud no se puede garantizar. De esta manera las personas no logran madurar en contacto con la realidad. El debate finalmente gira en torno a nueva información que es sólo horizontal y acumulativa. Pero no hay relación, no hay acceso a los fundamentos de la vida, no hay conocimiento de los prin

cipios que dan sentido a la vida. Por tanto, la libertad es una ilusión que nos venden, confundida con la libertad de explorar frente a la pantalla. El problema es que sólo los espíritus libres y aquellos dispuestos a comunicarse verdaderamente entre sí pueden seguir la confraternidad, ya sea local o internacional.

2.1.7. Carta encíclica Laudato Si del Santo Padre Francisco sobre el cuidado de la casa común.

La humanidad ha entrado en una nueva era y el poder de la tecnología nos ha dejado en una encrucijada. Somos herederos de dos siglos de grandes revoluciones: la máquina eléctrica, el tren, el teléfono, la electricidad, el automóvil, el avión, la industria farmacéutica, la medicina moderna, la computadora, etc. Deberíamos estar contentos con este progreso, y también deberíamos estar contentos con las muchas posibilidades que esta expansión nos trae, porque “la ciencia y la tecnología son hermosos productos del beneficio de Dios para la creatividad humana” [81]. Transformar eventos en objetivos significativos ha sido un rasgo característico de la humanidad desde su nacimiento y, por lo tanto, la tecnología ha ganado algo de equipamiento. No podemos dejar de valorar y apreciar la ciencia y la tecnología, especialmente la medicina, la ingeniería y las comunicaciones. Las investigaciones exitosas no sólo crean productos reales que mejoran la calidad de vida de las personas, desde bloques de construcción básicos hasta transporte público, puentes, viviendas y espacios públicos. Además, también existe la capacidad de crear belleza y la capacidad de "saltar" a las personas del mundo material al reino de la belleza. ¿Puedes negar la belleza de un avión o de unos rascacielos? Se pueden crear hermosas imágenes y música utilizando la tecnología actual. Así, quienes producen tecnología y quienes piensan en esta belleza dan un salto hacia una cierta riqueza humana en el objetivo de la belleza.

2.2. Antecedentes de investigación

Se analizó diversos antecedentes, trayendo como resultado diversos trabajos investigativos que guardan relación con nuestro Proyecto de investigación.

2.2.1. Investigaciones Internacionales

Tiván et al. (2024) “El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años, la investigación es cualitativa y descriptiva. La población de la investigación fue 25 niños de 4 a 5 años, y el método fue la observación y la herramienta utilizada fue la encuesta. Los resultados muestran que mediante el uso de actividades instruccionales los infantes alcanzan diferentes niveles de logro, desde el inicio hasta conceptos básicos, visión visual, conciencia, resolución de problemas y la necesidad de fortalecer la resolución de problemas. Se fomenta el pensamiento crítico en el aula mediante el uso de juegos, instrucción multisensorial y el uso de recursos visuales. Concluyeron que, en la fase exitosa de la enseñanza con juegos, los bebés experimentan algunas dificultades en el desarrollo visual de los ojos y por tanto en el proceso de visualización como ejercicio de clasificación, integración, comprensión de secuencias, números y tamaños. Memoria. "Matemáticas a través de Videojuegos Meteorológicos" tiene como objetivo evaluar el papel de dos videojuegos de fondo en el desarrollo de las matemáticas en su conjunto. El proceso es ocho sencillos, es variado y las herramientas que utilizan técnicas no supervisadas con personas de la organización de 15 niños son la observación y entrevistas y utilizan la guía de observación y entrevista más que las herramientas que tienen. Se ha demostrado que la gente ve las ideas científicas en los videojuegos como intentos de resolver problemas reales, no en entornos de simulación sino como una plataforma utilizada para crear problemas que abordan temas o cuestiones específicas a nivel internacional. Estas preguntas involucran a los bebés en una tarea de resolución de problemas que les exige pensar para representar el problema. Muchos estudiantes de primaria escriben y crean diagramas para resolver problemas. En conclusión, queda claro el papel de los videojuegos en el fortalecimiento del pensamiento matemático de los bebés en la resolución de problemas. Su principal objetivo es ayudar a nuestra industria del juego a crear un entorno seguro para la exploración y permitir que los niños

desarrollen el placer del pensamiento matemático a través del juego. El proceso es simple, efectivo y no experimental, y como grupo revisaron la literatura y las investigaciones sobre el tema. El proceso que utilizan es la observación y observación de la enseñanza como herramienta. Los resultados del estudio muestran que el juego es adecuado para niños de cinco o seis años porque normalmente implica la combinación y descomposición de números del 1 al 12, y se puede empezar a calcular el coste. Concluyeron que el juego y las matemáticas tienen una conexión central, tanto a través de los procesos de aprender a pensar como a través de las actividades que el juego puede apoyar. El potencial del juego como recurso en la educación infantil y primaria ha sido descrito a lo largo de la historia de la educación. Asimismo, el aprendizaje de matemáticas ocurre a través del análisis, patrones, conexiones, investigación, métodos, métodos de prueba, paciencia, pensamiento, dar razones para la acción, dar explicaciones prácticas y hacer preguntas, en este proceso los juegos pueden ayudarte a aprender.

Ramírez (2022) “Experiencia STEM: desarrollo del pensamiento matemático a través de videojuegos meteorológicos”; presentó como objetivo general evaluar el papel de dos videojuegos con trasfondo meteorológico en cuanto al desarrollo de competencias matemáticas. Su metodología fue tipo básica, cuantitativo, no experimental, como población tomó 15 niños de la institución analizada. Las técnicas que utilizaron fueron la observación y la entrevista, asimismo, como instrumento aplicaron la guía de observación y la guía de entrevista. Los resultados mostraron en los videojuegos se ve pensamientos científicos tratando de resolver problemáticas reales, no tanto por medio de un entorno simulado sino referente a las interrogantes que en las plataformas se desarrollaban, las cuales obedecen a contextos concretos o problemáticas a nivel internacional. Estas interrogantes ponían al infante en la esfera de la resolución de problemas que les exigían reflexionar para hacer representación de estos; muchos escolares escribían y hacían esquemas para dar solución en modo acertado las problemáticas planteadas. En las conclusiones se evidenció positivo el trabajo con los videojuegos para afianzar el pensamiento matemático de los infantes a la hora de la resolución de conflictos.

Montero y Díaz (2021) “Juegos para fomentar el pensamiento matemático en niños de cuatro a ocho años”; tuvo como propósito principal La introducción de nuestro negocio de juegos ayuda a crear un entorno seguro para el descubrimiento y permite a los niños desarrollar el placer del pensamiento matemático a través del juego. El proceso es simple, efectivo y no experimental, y como grupo revisaron la literatura y las investigaciones sobre el tema. El proceso que utilizan es la observación y observación de la enseñanza como herramienta. Los resultados del estudio muestran que el juego es adecuado para niños de cinco o seis años porque normalmente implica la combinación y descomposición de números del 1 al 12, y se puede empezar a calcular el coste. Concluyeron que el juego y las matemáticas tienen una conexión central, tanto a través de los procesos de aprender a pensar como a través de las actividades que el juego puede apoyar. El potencial del juego como recurso en la educación infantil y primaria ha sido descrito a lo largo de la historia de la educación. Asimismo, el aprendizaje de matemáticas ocurre a través del análisis, patrones, conexiones, investigación, métodos, métodos de prueba, paciencia, pensamiento, dar razones para la acción, dar explicaciones prácticas y hacer preguntas, en este proceso los juegos pueden ayudarte a aprender.

Celi et al. (2021) “Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial”; El proceso es sencillo, la mayoría explica, y se analizan en grupo 110 artículos. El proceso que utilizan es el análisis de datos y la enseñanza como herramientas. Los resultados mostraron que, según los datos, son necesarios para el desarrollo del pensamiento matemático y por tanto útiles para el aprendizaje: historia moderna, matemáticas del medio ambiente, actividad física y juegos que deben utilizarse en la vida diaria y herramientas de escritura: historias, canciones, acertijos y mecánicas que se pueden utilizar en diversos temas varias veces por semana en vehículos. Llegaron a la conclusión de que los juegos divertidos son útiles para que los bebés desarrollen conocimientos previos y son una herramienta importante para promover el aprendizaje de las matemáticas en los bebés porque les ayuda a comprender el signo, desarrollar la comprensión y obtener algunas ideas para resolver problemas.

Rocca (2021) “Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico”; su objetivo principal fue implementar experiencias lúdicas para la enseñanza del pensamiento lógico en el Centro de Educación Inicial Bolivariano Misia Jacinta de Crespo, parroquia Corazón de Jesús del municipio Barinas, estado Barinas. Su metodología fue tipo básica, cualitativa, no experimental, la población quedó constituida por dos educadores, dieciséis estudiantes y tres familiares. Como técnicas utilizaron la observación y la entrevista, además como instrumento se utilizó la guía de observación y la guía de entrevista. Los hallazgos mostraron que la aplicación de una estrategia lúdica logra facilitar el desarrollo cognitivo de los infantes, así como su capacidad lógica, el uso de las estrategias de manipulación permite la motivación por ordenar y contar objetos. Además, la aplicación de juegos de observación y percepción logran contribuir al interés por conocer objetos, su textura y forma, como resultado se genera una estimulación neuronal en los estudiantes. Concluyeron que, durante la planeación del educador, pueden ser incluidas prácticas lúdicas direccionadas a mejorar los factores cognitivos, corporales y motrices, también, se sugirió a los educadores objeto de estudio la aplicación de prácticas lúdicas para el logro del razonamiento lógico.

2.2.2. Investigaciones Nacionales.

Samper (2024) “Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los infantes”, presentó como objetivo determinar la influencia de los Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los infantes de la I.E. N° 0771- José Faustino Sánchez Carrión del distrito de Shamboyacu. Su metodología fue cuantitativa, pre experimental. El universo de estudio quedo conformado por 28 infantes de 5 años de edad. Para la recolección de datos se aplicó la encuesta. Los resultados mostraron que el 79% del total de la población se halló en la escala de Logrado referente al componente de Clasificación; mientras que solo el 21% se halló en la escala de Proceso referente a este componente, respecto al componente de seriación el 68% se encontraron en el nivel de Logrado y el 32% se encontraron en proceso; en último lugar, en el componente conservación de cantidad el 74% del total de los participantes se encontró en el nivel Logrado y el 21% en proceso. Concluyeron que se

descubrieron las estrategias educativas fundamentadas en juegos, las cuales tienen impactos significativos en el perfeccionamiento de la competencia lógico matemática en los en los infantes de 5 años de edad de la institución analizada.

García y Taboada (2021) “Juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años”; tuvo como objetivo principal diseñar el programa juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada de Chiclayo. Su método fue cuantitativo, no experimental, descriptivo. En cuanto a la población quedó constituida por 18 niños de 4 años de un centro educativo privado de Chiclayo. Como instrumento aplicaron la prueba diagnóstica. Los resultados mostraron que el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los infantes, por medio de una prueba diagnóstica, indican que los escolares tienen falencias en la noción de clasificación y seriación. Referente al componente de clasificación el 78% de los estudiantes se encontró en un nivel no logrado, el 17% en el nivel semilogrado, no obstante, un 5% se ubica en el nivel logrado. En el componente de seriación el 72% de los participantes se situó en un nivel no logrado, el 33% en el nivel semilogrado y el 5% nivel logrado. Concluyeron creando un programa juegos didácticos de clasificación y seriación para lograr potenciar el razonamiento lógico matemático en escolares 4 años responden a los rasgos.

Malaspina (2021) “Creación de problemas y de juegos para el aprendizaje de las Matemáticas”; tuvo como objetivo general analizar la creación de problemas y de juegos para el aprendizaje de las Matemáticas. Su método fue tipo básico, cualitativo, pre-experimental. La población estuvo conformada por 18 niñas y 12 niños, entre 10 y 11 años de edad. Aplicaron como técnica la observación, asimismo, como instrumento utilizaron la guía de observación. Los hallazgos mostraron que las prácticas didácticas desarrolladas, relacionando indagación, creación y solución de problemas, e invención de juegos, son maneras de estimular la creatividad, la intuición y el razonamiento matemático y evidenciaron gran involucramiento emocional, tanto en los/as escolares como en los/as docentes/as, lo cual es altamente positivo para los aprendizajes y el autoaprendizajes de los primeros, así como para la reflexiones didácticas de los

segundos y para la aclaración y la profundización de sus conocimientos. Concluyeron mencionando que es lamentable que, a pesar de su alta relevancia, en la educación infantil no se coloque énfasis en el desarrollo de prácticas con infantes, que estimulen su pensamiento estadístico o probabilístico. Asimismo, es esencial el desarrollo de experiencias lúdicas con el contexto matemático de las estadísticas y las probabilidades, que están tan presentes en el entorno de incertidumbre que se vive con la epidemia del COVID 19.

Holguín et al. (2020) “Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables”; tuvo como objetivo general analizar Proyectos educativos de gamificación por videojuegos y el desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. Su método fue básico, cuantitativo, explicativo y experimental. Se consideró una muestra de 79 alumnos de cuarto y tercer. Aplicaron como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. Los hallazgos mostraron diferencias entre la medición pretest y postest del componente cálculo y operaciones de escolares pertenecientes al entorno asentamiento humano, además, se obtuvieron diferencias significativas en la comparación de índices de sujetos del contexto asociación de vivienda y urbanización. En cuanto al componente razonamiento matemático, los datos reportaron diferencias en educandos del contexto asentamiento humano y asociación de vivienda; no obstante, no se encontraron diferencias en el grupo de escolares del contexto urbanización. Concluyeron contribuyendo en la comprensión de la gamificación de proyectos educativos como acompañante de la pedagogía o didáctica de las matemáticas en diversos contextos vulnerables.

Terrazo et al. (2020) “Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa n° 329 de Huancavelica”; tuvo como objetivo general demostrar la aplicación de la metodología de los juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños de 5 años. Su metodología fue cuantitativa, aplicada, explicativo. En cuanto a la población estuvo constituida por 40 infantes de 5 años. Emplearon como técnica la observación y el instrumento fue la guía de observación. En los hallazgos se evidenció que existen diversos de niveles de logro, tanto en el pre test como poste

en función a los grupos de investigación, obteniéndose en el grupo experimental más del 80% de logro de los componentes previstos en el estudio, lo cual muestra que las estrategias de los juegos didácticos favorecieron de forma significativa el desarrollo de aprendizajes autónomos de los componentes matemáticos. Concluyeron que la metodología de los juegos didácticos al ser empleados en las sesiones de aprendizaje nos demuestra que han logrado influir de forma favorable y significativa en el desarrollo de los componentes matemáticos en infantes.

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Teoría de inteligencias múltiples

El autor e investigador Gardner (1983) propuso y elaboró la teoría de las inteligencias múltiples, indicando que es modelo de entendimiento de la mente, además, mencionó que la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupe distintas capacidades determinadas, sino más bien es una red de conjuntos independientes, relativamente interconectados. Asimismo, este autor señaló que el desarrollo de cualquier tipo de inteligencia va a depender de tres componentes interdependientes: como principal está el componente biológico, consecutivamente se encuentra el componente personal y finalmente el componente cultural o histórico (Briceño y Durán, 2021).

2.3.2. Teoría conductista

Equiparando el aprendizaje con cambios observables en la frecuencia o forma de conducta. El aprendizaje ocurre cuando se encuentra la respuesta adecuada y luego se le presentan estímulos ambientales, por ejemplo, cuando al estudiante se le presentan ecuaciones numéricas. En este caso la ecuación es el estímulo y la respuesta asociada es lo que se llama respuesta asociada a ese estímulo. Una vez más, señala la importancia del comportamiento y la creencia de que volverá a surgir una respuesta de apoyo en la próxima generación. (Larios, 2022).

2.3.3. Teoría del cognitivismo

Los expertos en psicología y los profesores comenzaron a prestar atención a cosas visibles y abiertas en lugar de hacer cosas más intelectuales como pensar. El cambio de un enfoque conductual a un enfoque cognitivo que enfatiza la

estimulación mental ha realizado una transición similar a través de un proceso de procesamiento inductivo del material. El artículo ofrece un enfoque sistemático del proceso que guía el pensamiento y la interacción de los estudiantes. (Campos, 2024).

2.3.4. Teoría constructiva del aprendizaje

Es imprescindible al escolar y que los componentes ambientales, así como las interacciones son de gran importancia dentro de los centros educativos. Los constructivistas consideran que las conductas están determinadas por las situaciones y entornos de la persona, así como que los aprendizajes de un vocabulario nuevo se enriquecen con la exposición e interacciones en un ambiente determinado, no menos importante será que los conocimientos estén incorporados en las circunstancias en la cual se utiliza. Por todo ello será de gran importancia que los aprendizajes tengan lugar en entornos reales y que las prácticas que comprenden el mismo estén relacionadas con la experiencia vivida por los escolares (Campos, 2024).

2.3.5. Teoría de La pedagogía de Paulo Freire

Al respecto Matienzo, (2020) indicó esta teoría es el modelo de discusión del aprendizaje es planificado, se dirige al estudiante según la práctica de la libertad, debe llevar el significado del contenido en el acto de aprender, encontrar el contexto y la conexión de fondo, el conocimiento sociocultural. Los estudiantes también necesitan verse a sí mismos como sujetos de una conducta de aprendizaje y tratar de lograr una conducta de aprendizaje y sistemático.

2.3.6. Teoría de la actividad

Según De-Vincenzi et al. (2020) refirieron: Este modelo teórico brinda un enfoque dialéctico y dinámico de los procesos de la enseñanza educativa que está enfocado en el análisis de su estructura, propósitos y el rol de los participantes. En lugar de un análisis aislado de las participaciones pedagógicas y del estado mental de los infantes, se pretende analizar la conformación de un procedimiento interactivo de la enseñanza-aprendizaje que necesariamente incluye a ambos participantes: los educandos y el educador. La metodología esencial de estudio de los procesos de enseñanza-aprendizaje, desde el enfoque de las actividades, es de

carácter formativo. A este modelo se le llamó método genético-experimental. Los exponentes del enfoque teórico de la actividad lo consumen como método del experimento formativo.

2.3.7. Variable I: Juegos Didácticos

Según Salazar et al. (2021) manifiestan que en el despliegue de las estrategias didácticas en las acciones mentales y físicas que interactúan en el individuo que aprende nuevos conocimientos, a través de las estrategias didácticas, en socialización y cooperación con sus demás compañeros, existiendo esa integración efectiva y positiva del proceso de aprendizaje.

Asimismo, define que para sustentar que es la didáctica habla en un primer momento de movimiento tanto mental como físico siendo así el movimiento mental las operaciones cognitivas y los movimientos físicos referidos a la interacción del cuerpo del ser humano con los aspectos externos; nos habla también de que las personas aprenden teniendo interrelaciones sociales y lo define como procesos de aprendizajes con el objetivo de adquirir nuevos saberes.

El juego, es un acto que a todos los seres humanos les agrada, en especial a los infantes, para ellos este tipo de actividades es su vida, ya que lo que más les gusta hacer es divertirse. Cuando un infante juega, tiene comunicación, interacción, aprende a razonar, competir, respetar las normas, tener un orden, le permite deducir porque debe buscar estrategias para ver cómo va a ganar. Considerando que las actividades recreativas son significativas para los infantes, el docente se debe proponer investigar sobre la aplicación de juegos en las aulas de clases (Terrazo et al., 2020).

En ese orden de ideas, al juego es conocido como un método participativo direccionado al desarrollo en los escolares, técnicas de dirección y conductas adecuadas, estimulando así una o varias disciplinas con un apropiado nivel de autodeterminación y decisión. El alumno deja de ser una parte pasiva y se convierte en parte activa en los procesos de enseñanza y aprendizajes. Para ello corresponderá elegir cual es el juego correspondiente, referente a las metas, propósitos y la importancia del maestro en la participación, así como la orientación de este (Olivares et al., 2022).

2.3.8. Características de los juegos didácticos:

El juego didáctico es un recurso metodológico que se aplica a diversos espacios y periodos educativos. Esta concepción se ha ido trabajando desde siempre, pero no ha logrado tener suficiente fuerza debido al escaso de conocimientos y formación de los profesores para proceder a su aplicación, a prácticas no convencionales, más compromiso, entre otros. En tal sentido, son diversos los investigadores que lo analizan como una estrategia fundamental en los salones de clase (Higuera y Molina, 2020).

Las actividades didácticas establecen una necesidad de gran relevancia para el desarrollo integral, debido a que por medio de él obtiene conocimientos, destrezas y, sobre todo, ofrece la oportunidad de conocerse internamente, a las otras personas y al mundo a su alrededor. Además, es una herramienta pedagógica explotada por el hombre desde los tiempos antiguos, y que, inicialmente, no fue considerado como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Terrazo et al. 2020).

2.3.9. Objetivo de los juegos didácticos

El uso del juego lúdico dentro del aulas de clases desarrolla en los infantes varios factores no solo en el contexto cognitivo, sino en diversos componentes más que pueden ser expresados de distintas maneras, son un método participativo orientado a desarrollar en los alumnos técnicas de conducta y orientación promoviendo de esta forma el método; estas actividades comprenden la adquisición y el reforzamiento de los aprendizajes (Olivares et al., 2022).

Los juegos educativos permiten a los niños interactuar y participar con sus compañeros, desarrollar su imaginación, adquirir nuevos conocimientos, explorar otros lugares, adquirir conocimientos, divertirse y por supuesto, la alegría de un niño de 5 años desarrollando un juego de aprendizaje de matemáticas. aumentar. sus ideas e investigaciones pueden ser autónomas.

Los juegos didácticos se caracterizan por hacer las clases más dinámicas y entretenidas, ya que los niños aprenden mientras juegan, y cada juego que utiliza el profesor con los alumnos tiene un propósito. La escuela se convierte en el espacio ideal donde el niño puede disfrutar de la actividad lúdica, gracias a la

compañía de sus compañeros, lo que permite al docente aprovechar esa oportunidad para educar y transmitir conocimiento.

Al planificar, el docente debe diseñar actividades complementarias que refuercen lo aprendido, considerando que el juego es una de las propuestas que el docente debe preparar con mayor esmero. Estas actividades lúdicas deben tener un objetivo específico, de ahí la importancia de establecer metas para su desarrollo, entre las cuales se pueden señalar:

Enfocar un problema que debe estar vinculado a las actividades de desarrollo del juego, el cual debe presentar una dificultad que se pueda ajustar al progreso físico y psicológico del niño.

- Facilitar la participación del grupo en la resolución del problema, fomentando y motivando la colaboración en equipo, promoviendo así el compañerismo y la solidaridad.
- Reforzar las destrezas y habilidades que le permitirán enfrentar, en el futuro, los desafíos que surjan.
- Instruir y consolidar los conocimientos, ya que el juego facilita que el estudiante adquiera la información que el docente ha planificado previamente.
- Estimular la creatividad del alumno, la cual se verá favorecida al enfrentar las dificultades que se presentan en el juego.
- Desarrollar y fortalecer las destrezas que posee el alumno, las que serán valiosas en su futuro.

2.3.10. Beneficios de los juegos didácticos.

Los juegos incluyen socialización, desarrollo del pensamiento, habilidades para la resolución de problemas, entre otras. Los juegos aparecen en primer lugar referente a su atractivo potencial para los alumnos de diversos niveles escolares, ellos hallaran algunos elementos significativos que lo ayudan al desarrollo de destrezas matemáticas, porque encuentran normas o indicaciones para jugar, el propósito, la capacidad entre competidores, desarrollan estrategias, vencen sus impedimentos o errores, entre otras (Terrazo et al. 2020).

De acuerdo con Olivares et al. (2022) los juegos didácticos son de gran ventaja porque:

- Certifican en el escolar prácticas habituales de cooperación colectiva.
- Aumenta el interés y la motivación de los estudiantes.
- Desarrolla conocimientos y habilidades.
- Permite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, y la correcta combinación de teoría y práctica con calidad y potencia
- Preparan a los estudiantes para la independencia y los profesores pueden proporcionar más detalles sobre la combinación de lo que se enseña.
- El objetivo principal es permitir que los niños de 3 a 5 años desarrollen sus habilidades y conocimientos de una manera positiva y, lo más importante, divertida. Esto permitirá al niño: Apoyar su desarrollo físico y mental.

El objetivo es desarrollar las habilidades y conocimientos intelectuales y sociales de los niños, que pueden reforzarse con diversos juguetes educativos, como está comprobado, los niños aprenden mejor si necesitan atención y disfrutan de las cosas que los rodean. Se mejora la motivación y se potencia el talento. También promueven la atención, la confianza en uno mismo, la memoria, las relaciones, la creatividad y otros valores y habilidades.

Los juegos son una de las mejores formas de aprender, siendo una elección perfecta para su aprendizaje, con ellos desarrollan materias importantes, como la inteligencia, la creatividad y la interacción.

Todos los juegos de mesa se basan en un conjunto de reglas y estas son ideales para lograr un óptimo desarrollo social, emocional, cognitivo y personal. Se puede decir que sus beneficios son verdaderamente valiosos.

Los juegos didácticos son la elección perfecta para su aprendizaje. Con ellos desarrollan materias importantes como la inteligencia, la creatividad y la interacción. Todos los juegos de mesa se basan en un conjunto de reglas y estas son ideales para lograr un óptimo desarrollo social, emocional, cognitivo y personal. Se puede decir que sus beneficios son verdaderamente valiosos.

2.3.11. Juegos para los niños

La inteligencia y los juegos en los niños tienen una relación directa que justifican el uso de juegos en los instructivos en las identidades educativas son fundamentales en el aprendizaje de los estudiantes, es así que la pedagogía norteamericana combina cada vez más los juegos con la inteligencia y las estrategias de aprendizaje.

En el aprendizaje de todos los niños el juego es la estrategia fundamental, por lo cual los materiales didácticos se deben acoplar a los requerimientos de aprendizaje de los niños, puesto que la capacidad cerebral en los niños se desarrolla con la estimulación del juego, los niños experimentan y aprenden con el entorno que le rodea, creando en ellos nuevas conductas.

El niño mediante el juego descubre el mundo y desarrolla las bases fundamentales de su aprendizaje, teniendo como aliado a la confianza, la seguridad y la amistad tanto como en sus compañeros como del docente lo cual debe desarrollarse en un ambiente donde el niño se sienta cómodo y en paz, y de esta manera el juego basado al pensamiento matemático desarrolla sus capacidades para resolver de problemas en los niños.

2.3.12. Recursos didácticos.

Los recursos didácticos es cualquier material que facilita al docente su función, le ayuda a explicarse mejor para que los saberes lleguen de una manera más clara al estudiante. Por su parte, el juego tiene funciones didácticas en la vida de los infantes que les ayuda a conocer el ambiente en el que viven y a tener un control sobre la realidad. Mientras los infantes juegan, reciben estímulos orales y visuales, al mismo tiempo que experimentan con los distintos recursos y herramientas que componen los juegos, además, este instituye un procedimiento en el que se producen respuestas a unos estímulos determinados. Si estos estímulos son los apropiados, se puede conseguir que los infantes desarrollen determinadas capacidades (Muñiz et al., 2021).

2.2.13. Juegos Estructurados

Tiene como finalidad el aprendizaje del niño, mediante la utilización de juguetes educativos, teniendo como objetivo que los estudiantes disfruten y

desarrollen su capacidad de aprendizaje, así mismo los juegos estructurados permite desarrollar en los niños a una variedad de actividades fuerza, equilibrio y coordinación para que descubra por sí mismo, mediante el niño juega el movimiento le ayuda a aprender y dominar las habilidades de la motricidad gruesa, así como a mantenerse activo, como también es fundamental para el desarrollo físico, así como el desarrollo cognitivo, lingüístico, sensorial, emocional y social de los infantes porque el juego ayuda al niño a fortalecer sus etapas de crecimiento.

A. Juego Puzzles: estimula las habilidades cognitivas, como también refuerza en la motricidad fina y el óculo manual, impulsa a la concentración y en la paciencia, como también desarrollan su capacidad de resolver problemas con estrategias y estimulen su memoria del niño.

B. Juego con bloques: Potencian la psicomotricidad y desarrollan la visión espacial así mismo estimula la agilidad mental y fomenta la creatividad en los niños.

Mientras el niño juega aprovechar el juego para que aprenda, toda vez que el niño cuando juega deja de lado el cansancio, es así que debemos de aplicar la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje del niño teniéndolo como fin principal el desarrollo del aprendizaje, porque no aprovechar esas horas de juego y ayudarlo al niño a aprender a que desarrolle sus habilidades cognitivas.

2.3.14. Juegos no estructurados.

Son aquellos que no tiene una función única o específica, hace que el niño sea imaginativo, ya que el juego se acomoda a las diversas funciones de quien lo utiliza, hace al niño que vuele en su imaginación y explore la utilidad de los materiales, lo que hace que desarrolle de una manera progresiva y gradual su capacidad y habilidades cognitivas, motoras y sociales, ya que el niño es capaz de crear, inventar a través de su imaginación, cuando el niño tiene mayor plasticidad cerebral, es donde será capaz de manera autónoma de llegar a buscar soluciones, y en ese camino de búsqueda experimenta de forma natural, orgánica, cambios positivos; de la misma forma el juego simbólico es rico y creativo para los

estudiantes que incrementan sus habilidades en el aprendizaje, así como también el juego ayuda a descubrir de manera libre y voluntaria porque los juegos no estructurados no tiene solo un propósito si no varios propósitos que ayuda al niño a investigar para que lo va a utilizar y que creara nuevas maneras de darle utilidad a sus nuevos juguetes.

- ✓ **Bloques irregulares de madera:** Son piezas de madera desiguales aquí el niño crea un mundo de diversas figuras y construcción, que le son llamativos en su atención, este juego tiene diversas finalidades para el niño aprenda desarrollando la inteligencia matemática como en conteos, formas y equilibrios construyendo y destruyendo, lo llevan en el desarrollo de su vida.
- ✓ **Piezas sueltas de la naturaleza:** Las piedras, hojas, palos, conchas de mar, estos elementos ayudan al niño a explorar su imaginación más allá de la realidad, como también desarrollan sus habilidades cognitivas en el juego ya que enriquecen en su aprendizaje mediante la exploración, imaginación y creación, el niño se enriquece mientras juega.

Es así que el juego ayuda a que el infante entienda mejor el mundo que lo rodea, en ese descubrir afianzado las nociones de aprendizaje tanto en el presente como en el futuro, el niño mediante el juego explora y comprende mejor su entorno, como un paso a paso en el descubrimiento de nuevas cosas y nuevas metas y superando las adversidades desde su perspectiva comprendiendo y descubriendo ese nuevo mundo que tiene por delante.

2.3.15. Dimensiones de la Variable 1: Los Juegos Didácticos

A. Dimensión 1: Juego Numérico

Concepto de número: Pocos teóricos han emprendido estudios epistemológicos de los números. Para este artículo adoptaremos la posición de Piaget ya que fue él quien se centró en estudiar la estructura de los conceptos numéricos de los niños. En general, este bloque tiene como objetivo desarrollar el sentido numérico. entendida como la capacidad de descomponer números de forma natural y comprenderlos utilizando el sistema decimal, la aritmética y las propiedades relacionales. Haz cálculos mentales. Necesito aprender a usar los números de diferentes maneras.

contexto. Capacidad para calcular y comprender lo que significan los diferentes pasos. Perfecto para cada caso. Esta fase se centra principalmente en los objetivos. Su propósito es ayudar a los escolares a adquirir fluidez en matemáticas. El contenido específico procesado por este bloque en el primer ciclo es: Números naturales, números ordinales hasta las decenas, estrategias de cálculo, etc. Operación.

Según Piaget (1992), define los números como: Pero también es una serie ordenada y por tanto un conjunto de relaciones ordenadas. Esta concepción se complementa con una declaración resumida adicional del mismo documento citado: “En resumen, los números... no son simples sistemas de inclusiones”, sino más bien una unión inseparable de inclusiones y series. Éstas surgen de la abstracción de propiedades y del hecho de que estos dos sistemas diferentes (clasificación y gravedad) se fusionan en uno solo, conservando sus propiedades desde el momento de la abstracción (Borda, 2021).

Piaget (1992). Piaget dice: Los niños desarrollan conceptos numéricos cuando agrupan con éxito objetos en clases y subclases. En otras palabras, se trata de una clasificación lógica de un conjunto de objetos ordenándolos (Villa et al., 2021).

B. Dimensión 2: Juego espacial

Los juegos de pensamiento espacial son esenciales para el desarrollo del pensamiento, debido Se utiliza para representar y gestionar información en el aprendizaje y la resolución de problemas. Utilizar información para resolver problemas de ubicación, orientación y clasificación en el espacio, similar a los humanos que han desarrollado inteligencia espacial. En estos juegos se pueden identificar cuatro niveles de recursos, creados a partir del desarrollo de la orientación espacial: ubicación espacial y trayectorias y mapas intuitivos. (Valderrama et al., 2022).

La importancia de desarrollar la orientación espacial se puede observar en el contexto académico donde se define el aprendizaje de la orientación y la representación espacial como una habilidad que permite auto describirse referente con un objeto situado en el espacio. Estos

aprendizajes se entrenan en función de realizar desplazamientos en los diversos ejes, izquierda-derecha, delante-detrás, o arriba-abajo. Asimismo, el juego de orientación espacial ayuda a ubicar todo lo que se encuentra al alrededor y a las personas, permite ir de un lugar a otro sin complicaciones y ejecutar diversas actividades compuestas por numerosos movimientos sincronizados (Tamayo et al., 2022).

C. Dimensión 3: Juego de Medida.

Los juegos de medidas son un modo divertido de aprender matemáticas, debido a que los educandos logran experimentar con objetos reales y aplicar sus destrezas matemáticas de forma práctica. Piaget (1992) señala que estudiante resuelve problemas desde acciones que no específicamente sean de tipo convencional, es decir los alumnos pueden hacer uso de otras estrategias no necesariamente operaciones, sino que actúe sobre los materiales concretos que los lleven a ampliar los conocimientos matemáticos y que poco a poco los vayan preparando para razonar, reflexionar, lo cual no solo implica el uso de las representaciones numéricas, asimismo abarca otros componentes como la medida, la geometría, la ubicación espacial, entre otros (Cobos et al., 2023).

Los juegos de medidas ayudan a los educandos a tener conocimientos sobre las magnitudes continuas que se encuentran más a menudo en la vida diaria: longitud, superficie, volumen, capacidad, masa, tiempo, entre otros. Por medio de ellas se pueden instituir relaciones, clasificaciones, seriación, medición, también se puede contar u ordenar, procedimientos que aplican cotidianamente una persona cuando selecciona objetos, los cuenta y organiza. Estas actividades lúdicas pueden ayudar a los escolares al desarrollo de destrezas matemáticas relevante mientras se divierten (Ruiz et al., 2022).

2.3.15. Variable 2: Desarrollo del pensamiento lógico matemático

Es desarrollado por los niños por medio de las interacciones del entorno, ya que el aprendizaje es mediante la exploración siendo el proceso

educativo donde el niño se enfrenta a diversos problemas y prácticas que le ayudaran a incrementar su conocimiento, siendo así que el pensamiento se presenta en la resolución de problemas en donde el niño es capaz de razonar para lograr a su objetivo, teniendo como base fundamental para el razonamiento del niño, y el punto de partida para analizar la solución de diversos problemas que se le presenta en su vida cotidiana.

Los niños de educación inicial van desarrollando su capacidad de aprendizaje dependiendo del crecimiento y de la necesidad del niño, siendo capaz de resolver cualquier problema que se suscita en el entorno de su vida, desarrollando sus habilidades cognitivas y obtenido la resolución de cualquier problema matemático.

El desarrollo del pensamiento se conoce como la capacidad propia que posee una persona, que se va desarrollando despacio y de forma natural con la maduración. Puede ser establecida por las acciones externas, que es la formación, para orientarlos y potenciarlos; empleando herramientas que estimulan la comprensión y los aprendizajes (Deroncele et al., 2020).

Aprender a pensar de forma matemática supone, en primera instancia, el aprendizaje de unos contenidos basándose en la reflexión antes que en la memorización y sin centrarse demasiado en dichos contenidos, dejando a un lado los procesos propios del razonamiento matemático. En segunda instancia, comprender y emplear estos procedimientos; y, en tercera instancia, tener y estimular un comportamiento positivo hacia los aprendizajes significativos (Marín, 2021).

2.3.16. Lógica - matemática

Las diversas relaciones que existen entre el juego y las matemáticas son varias las mismas que se enumeran a continuación un par de ellas y que van a la par con la educación primaria. Existe una diversidad de juegos en los cuales están inmersas herramientas, donde el jugador tiene que descubrir y aplicar pasos que le ayuden a resolver mejor la situación en la que se encuentra. Dichas herramientas deben estar concentradas a partir de un enfoque matemático, raciocinio lógico y con estrategias de solución de problemas (Deroncele et al., 2020).

2.3.17. Entorno didáctico-matemático

Esta capacidad matemática se logrará haciendo ejercicios matemáticos que, como bien dice, es desarrollar unas capacidades vinculadas con la organización, con las cantidades y con el espacio, que son significativos para vivir. Más que enseñar es hacer y construir el pensamiento matemático en estas cabezas absorbentes en instrucción, promover un proceso de interpretación y análisis de la realidad en clave lógica, de observación del uso y significado de medidas y cantidades y de exploración del contexto que nos rodea tanto en su área humana, un canto a la geometría euclídea, como en su área natural, manifestada a través de una geometría fractal que aprenderán a su tiempo (Marín, 2021).

De acuerdo Salas (2023) el conjunto de las soluciones producidas por cada sujeto puede ser evaluado sobre la base de las categorizaciones:

- Fluidez, o cantidad de enfoques matemáticos o soluciones que una persona produce en respuesta a una situación.
- Flexibilidad, o cantidad de componentes o métodos distintos que la persona genera en respuesta a una situación.
- Originalidad, entendida como la rareza de las estrategias usadas, se otorga mayor puntaje a los métodos menos empleados.

La importancia e influencia de las matemáticas en la sociedad ha ido en constante desarrollo, en buena parte debido al espectacular acrecentamiento de sus aplicaciones. Se puede decir que todo se matematiza. El proceso matemático se trata de actividades mentales que aparecen de forma transversal en cada una de las áreas del plan de estudios y que desencadenan modos típicos del pensamiento matemático, estos son: inducción, suposición, balance analítico, generalización, justificación, experimentas, uso de ejemplos y contraejemplos (Marimón, 2023).

2.3.18. La creatividad matemática

Este tipo de creatividad se asocia con la capacidad de establecer, pensamientos, soluciones o interrogante que resultan novedosas desde la

concepción de quien las crea. El desarrollo de esta destreza es importante en matemática a nivel profesional y académico (Salas, 2023).

Por su parte Marín (2021) indicó que el aprendizaje matemático debe ser construido desde su entusiasmo y curiosidad a través de trabajos que vinculen con su mundo y les ayuden a explorar, indagar, comunicar. Sobre todo, al preparar estos trabajos se debe huir de dos temáticas extendidas: a) estar preparando para la escuela primaria y b) la comprensión matemática es un don, o se posee o no se posee.

2.3.19. El juego matemático.

Es un recurso indispensable en el aprendizaje de los niños fortaleciendo sus habilidades lúdicas, en los diversos juegos matemáticos, entre ellos sobre resaltan: los cuadros mágicos, puzzles, adivinanzas, acertijos, son las principales ventajas de la utilización de los juegos, que permite a los niños enlazar con las actividades y desarrollar en los infantes a resolver problemas de contexto lógico matemático, y distinguir estrategias en un trabajo grupal, adquiriendo conceptos propios como conceptos abstractos, desde un punto de partida de las experiencias concretas del mundo que los rodea.

2.3.20. El juego es una herramienta fundamental en el aprendizaje lógico matemática en los niños de nivel inicial.

Desde una perspectiva educativa el juego es un proceso de aprendizaje interactivo y potenciador en la necesidad y capacidad del niño adaptándose en el entorno que se relaciona y adquiere información y potenciando su razonamiento y en el proceso de aprendizaje desarrolla sus capacidades cognitivas, siendo los juegos unos de los recursos educativos didácticos que favorecen en el desarrollo físico, psicológico y social, potenciando en la exploración y construcción del conocimiento del niño teniendo como la motivación interna, el juego lúdico desarrollando su capacidad de aprendizaje más placentero y significativo en el uso de los materiales didácticos que ayudaran a los niño, siendo el juego una metodología en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.

2.3.21. Dimensiones de la Variable: El Desarrollo Del Pensamiento Matemático

De acuerdo con Piaget (1992) el número tiene tres elementos básicos: La correspondencia, clasificación y seriación.

A. Dimensión 1. Clasificación

En el nivel inicial La clasificación es una operación lógica básica en el desarrollo. Pensamiento matemático y lógico, su significado depende de la relación con él. concepto de número. Esto interfiere con todos los conceptos que conforman nuestra estructura intelectual.

Según Piaget & Inhelder (1975), las clasificaciones son aquellas que suponen relaciones de semejanza entre elementos que guardan similitud.

También vemos que el reconocimiento tiene una influencia auxiliar para que surja la estructura operativa de clasificación. “La clasificación no es sólo la combinación física de objetos, sino también el establecimiento de relaciones mentales de similitud y disimilitud que sirven para formar grupos de diferentes objetos en función de características comunes. Clasificación La formación de conceptos comienza cuando el niño identifica las propiedades físicas de los objetos, conectándolos en función de sus similitudes y separándolos en función de sus diferencias. De esta manera, el cerebro del niño da lugar a la posibilidad de agruparlos y establecer un nivel intuitivo de generalización, que luego puede aplicarse a objetos que conoce. consigo mismo, o relacionado con objetos ya conocidos, para lograr el proceso mental de categorización. Para ello, los niños deben tener ya ideas de pertenencia e inclusión. (Cotrina et al., 2021).

B. Dimensión 2. Seriación

Según los autores Cotrina et al. (2021) Sostienen que la serialización es importante en el desarrollo infantil porque les permite estructurar su propio conocimiento organizando la realidad de acuerdo con sus similitudes y diferencias. Sabe contar y maneja números desde pequeño, pero aún no logra entenderlos. Realidad digital. Por lo tanto, es importante ayudar a los niños a desarrollar habilidades de serialización para que puedan comprender los números

en el mundo de las matemáticas. Nuevamente la serialización se realiza mediante comparación. La comparación es dónde está el niño.

Conecte un objeto con otro para identificar similitudes y diferencias. Los estudiantes comparan dos objetos según el patrón mostrado por el maestro. Para los objetos serializarles, es importante que sus objetos secundarios puedan encontrarse y ejecutarse para iniciar la serialización. de diferencia. Por tanto, la teoría de Piaget enseña a los niños cuatro cosas: Desarrollo, conocimiento del mundo exterior e interior, comunicación con las personas que les rodean y equilibrio. Es importante que los niños creen su propio conocimiento. Según María Montessori, es muy importante desarrollar el pensamiento matemático en el primer año de vida del niño y poder resolver problemas que surgen en la vida diaria.

C. Dimensión 3. Instrucciones y reglas.

Las reglas de juego motivan al estudiante dentro del trabajo en el aula pues establece lo necesario y constituye un elemento que organiza el trabajo, además determina las acciones que se van a tomar y de la manera en cómo se van a hacer; así mismo se establecen los criterios para realizar las actividades programadas o planteadas para desarrollar y potenciar su aprendizaje de los niños como los maestros dentro del aula debe establecer todos los parámetros dentro del juego, asimismo debe tener presente los lineamientos cuando un estudiante no cumple las reglas; por ello debe llamar la atención del niño cuando no cumple las reglas del mismo para poder desarrollar el juego en el aula de clase, el docente debe o puede ayudarse de recursos materiales como marionetas, títeres, pelotas, instrumentos de sonido, entre otros para mejorar el juego y así desarrollar un mejor trabajo que le permita al estudiante que esta acción lúdica exija al estudiante hacer una descripción de los objetos utilizados teniendo en cuenta sus rasgos (Cotrina et al., 2021).

En la educación inicial los juegos y la reglas ofrecen una gran efectividad al momento de repasar contenidos ya que se pueden observar los errores dentro del juego y mejorarlos ,además la experimentación dentro del mismo nos permite conocer cuánto aprendió del contenido de los juegos y las reglas ya que juegan un papel fundamental que nos permite saber en qué momento exacto nos

equivocamos y así aprender de nuestros errores para los futuros intentos, ya que la labor del docente es fundamental pues actúa como moderador y árbitro.

D. Dimensión 4. Ética de la Axiología Franciscana

La pedagogía franciscana se ha convertido en una acción pedagógica cuando va direccionada a desarrollar el trabajo colaborativo, buscando el desarrollo de la ciencia, que se consigue sin duda, desde las creaciones y recreaciones epistemológicas, a partir de los nuevos saberes que favorecen la sociedad, el contexto académico y la sociedad del conocimiento; siempre y cuando, los saberes propendan por el enaltecimiento de toda una fraternidad cósmica-universal. En este enfoque la comunión no es sólo espiritual ni conventual, sino que, en el centro educativo, la comunicación es universal y enriquecedora, en cuanto a la acción científica se ejecute con conciencia. Todos crecen, se forman, se ven favorecidos en la medida en que se adquieren los conocimientos en general, una persona se enaltece y dignifica la vida, las comunicaciones, los sistemas, las habilidades críticas, el razonamiento crítico, la estética, la ética, el arte y la espiritualidad como un fenómeno trascendente (Alzate et al., 2021).

2.4. Definición de términos básicos

- A. Actividad lúdica:** prácticas o acciones que busca la práctica lingüística por medio del juego o del entretenimiento. Se incluyen aquí desde juegos lingüísticos hasta crucigramas, puzzles, historietas, palabras y expresiones con doble sentido, fotografía, entre otros.
- B. Actividad:** Son aquellas prácticas que se realizan al principio de las unidades didácticas con el objetivo de motivar a los estudiantes para que se tomen interés. Asimismo, sirven para detectar el nivel de conocimiento previo que tienen.
- C. Atención:** La atención es el proceso por el cual notamos los estímulos importantes e ignoramos los estímulos irrelevantes.
- D. Concentración:** los procesos psíquicos que se realiza a través del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un propósito, objeto o acción que se esté efectuando o pensando

en efectuar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención.

- E. Didáctica:** Parte de la pedagogía que estudia los procesos y metodologías de enseñanza.
- F. Dinámicas:** Es un recurso para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar a la atención de los colaboradores, en sus labores de aprendizaje, o al docente en sus labores de enseñanza.
- G. Estrategias didácticas:** Acciones planeadas por el educador con el propósito de que el alumno consiga la construcción de los aprendizajes y se logren las metas planteadas.
- H. Estrategias:** Son procesos empleados de modo intencionado y flexible por el educador para hacer posible el aprendizaje del alumno.
- I. Inteligencia:** Se describe como "la propensión única de los seres humanos a cambiar o modificar la estructura de su funcionamiento cognitivo para adaptarse a los cambios de una situación a lo largo de la vida; según la teoría de la modificación cognitiva estructural.
- J. Intelligencias múltiples:** se conoce como la capacidad que tiene una persona para la resolución de problemas o elaboración productos que pueden ser valorados en determinadas culturas.
- K. Juego de roles:** Es una herramienta que permite que los escolares asuman y representen roles en el contexto de entornos reales o realistas propios del mundo académico o profesional.
- L. Juego:** se conoce como las acciones libres, espontáneas, desinteresadas e intrascendentes que se efectúan en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinados reglamentos, establecidos o improvisados y cuyo componente informativo es la tensión.
- M. Juegos colectivos:** Son situaciones socio-motrices en las que la incertidumbre se encuentra en el compañero, en el medio y en el adversario
- N. Juegos individuales:** Son situaciones psicomotrices en las que la incertidumbre se encuentra en el medio o no existe.

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

3.1.2. Hipótesis Especifico

HE01: los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación.

HE02: los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación.

HE03: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas.

HE04: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión la ética en la Axiología.

3.2. Variables

A. Variable 1 Juegos Didácticos

Conocido como un método participativo encaminado a desarrollar en los estudiantes, técnicas de dirección y conducta adecuada, estimulando así una o varias disciplinas con un apropiado nivel de autodeterminación y decisión. El alumno deja de ser una parte pasiva y se convierte en parte activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello corresponderá elegir cual es el juego correspondiente, referente a las metas, propósitos y la importancia del maestro en la participación, así como la orientación de este antiguo juego (Cano et al., 2022).

Dimensiones

- ✓ Juego numérico
- ✓ Juego espacial
- ✓ Juego de Medida

B. Variable 2 Desarrollo del pensamiento lógico matemático

Es la capacidad propia que posee una persona, que se va desarrollando despacio y de forma natural con la maduración. Puede ser establecida por la acción externa, que es la formación, para orientarlos y potenciarlos; empleando herramientas que estimulan la comprensión y el aprendizaje (Soria et al., 2024).

Dimensiones

- ✓ Clasificación
- ✓ Seriación
- ✓ Instrucciones y reglas
- ✓ Ética de la axiología franciscana

3.3. Operacionalización de las variables

3.3. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización

Variable del estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Juego didáctico	Cano et al. (2022) el juego didáctico es un método que ayuda a la motivación para el aprendizaje, participación y estimulación, Actividades que nos ayudan a fomentar el aprendizaje en los niños.	Para evaluar la variable Los juegos didácticos son un conjunto de actividades que ayudaran al estudiante a una mejora de su aprendizaje En este caso este trabajo que tiene objetivos lo desarrollaremos de manera orientada y será evaluada mediante rubricas de evaluación. Como las dimensiones en la presente investigación, el instrumento corresponde a la escala ordinal, nunca (1), casi siempre (2), siempre (2)	Juego numérico	Objetos pocos y muchos. Secuencia numérica	ordinal
			Juego espacial	Formación de figura geometría. Formación de cuerpos geométricos Lateralidad de izquierda y derecha.	Nunca (1) A veces (2) siempre (3)
Desarrollo del pensamiento matemático	Según Soria et al. (2024) En la educación inicial, es en esta temporada donde que los niños se encuentran aptos en la preparación sobre el pensamiento matemática, tienen la facilidad de desarrollar de una manera progresiva las habilidades	El pensamiento matemático se define como "un proceso cognitivo que involucra representación matemática, creación, abstracción y demostración". Soria et al. (2024) Procesos cognitivos que el estudiante desarrolla como un mecanismo sustancial integro en el niño en la primera infancia, Como	Juego de Medida	Longitud de largo y ancho. Las nociones de peso.	
			Clasificación	Clasifican los materiales concretos Clasificación de objetos	
			Seriación	Secuencia de forma Secuencia de colores Secuencia de tamaño	ordinal Nunca (1) A veces (2)

para incorporar en el mundo que le rodea y va obteniendo la información.

las dimensiones en la presente investigación, el instrumento corresponde a la escala ordinal, nunca (1), casi siempre (2), siempre (2)

Instrucciones y reglas
Ética de la axiología franciscana

conservación reglas
Conservación de objetos
valores encomendados por Dios
saludo de paz y bien
bondadoso y respetuosos
palabra de Dios

siempre (3)

CAPÍTULO IV: METODOLOGIA

4.1. Enfoque de la investigación

En el presente estudio se consideró el enfoque cuantitativo. Esto se debe a que los datos recolectados son numéricos y esto permite el uso de métodos estadísticos y sus respectivas interpretaciones para obtener resultados más confiables. Ochoa et al. (2020) indicaron que este se centra en medir y evaluar la magnitud de la pregunta de investigación, pero para ello el investigador tiene que tener claro el problema. Las preguntas deben ser muy específicas. En este punto, los datos deben categorizarse y analizarse objetivamente. De esta forma se pueden crear modelos estadísticos que puedan explicar el fenómeno.

Para Hernández y Mendoza (2018) consideran que el enfoque cuantitativo no sólo ayuda a alcanzar una meta, sino que implica algunos pasos para formular y validar una hipótesis, por medio de la vivencia con el objetivo trazado. En otras palabras, trabajamos desde la teoría general hasta las aplicaciones y los datos recopilados empíricamente.

4.2. Método

Como método de investigación se aplicó el hipotético deductivo, mediante el cual se comprobó las hipótesis formuladas se vinculan a los resultados que obtenidos a través de la experimentación directa con el objeto de estudio establecido. Hernández y Mendoza (2018) mencionaron que el enfoque hipotético – deductivo, también conocido como método experimental, es aplicado con frecuencia en las áreas de ciencias naturales. Ello, involucra desarrollar un experimento directo en el objeto de estudio, para poder verificar si las hipótesis planteadas previamente son verdaderas o falsas.

Popper (1980), citado por Marfull (2021), utilizando el método hipotético – deductivo de Popper, permitió realizar un contraste entre la lógica y la crítica, las teorías son originadas por la ciencia experimental. Por análogo motivo, este método ayuda a ampliar el conocimiento partiendo de deducciones y comparando las hipótesis derivadas y formuladas.

4.2. Tipo de investigación

Asimismo, se consideró una investigación de tipo aplicada porque ayuda a resolver los problemas específicos que se plantean para implementar la estrategia. Los resultados pueden brindar oportunidades de cambio e innovación en la educación, ya que conducen a nuevos métodos de enseñanza que mejoran la participación del estudiante. Hernández y Mendoza (2018) este tipo de investigación busca dar solución a enigmas cotidianos, por medio de la exploración de soluciones que están planteadas en los objetivos de estudio

El autor Arias y Covinos (2021) mencionaron que la investigación aplicada, se enfoca en un problema con la intención de ser resuelto, con los cuales mejorará un ámbito específico que dará un gran cambio en la sociedad. Asimismo, es conocida por ser práctica, pero se conecta con la investigación básica, porque están sujetos a los resultados, considerando que es indispensable el marco teórico

4.3. Diseño de investigación

El estudio se fundamentó en un diseño cuasiexperimental con dos pruebas, un pretest y una posttest, seleccionando un grupo control seleccionado no aleatoriamente y un grupo experimental separado.

Para Ramos (2021) un diseño de tipo experimental involucra inducir a los individuos u objetos de estudio a estímulos o tratamientos, lo que vendría a ser nuestra variable independiente, observando el efecto que se obtiene de nuestra variable dependiente.

A. Cuasiexperimental

Cook y Campbell (1986) citado por Benmarhnia y Fuller (2020) se refieren a los cuasiexperimentos como opción a los experimentos aleatorios en contextos donde no existe control experimental. Se basa en el experimento donde intervienen dos grupos, uno en el cual se realizará la mediación y otro grupo control con el cual no se realiza ninguna intervención.

Pedhazur y Schmelkin (1991) citado por Pérez et al. (2020) se refieren a los cuasiexperimentos como investigaciones que tienen los elementos de un experimento, pero sin el objeto de estudio ya que no se asignan de forma aleatoria. La misión del investigador es identificar y definir los tratamientos de afectan a la variable dependiente.

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test

Tabla 2

Formula Cuasi Experimental

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población:

Ochoa et al. (2020) definen población como un conjunto infinito o finito de componentes que cuentan con una similitud de características que permiten aplicar el objetivo propuesto.

De la misma manera, García y Sánchez (2020) hace referencia que una población, es un grupo que poseen características específicas comunes, de modo que se obtiene una descripción que permita realizar conclusiones sobre el estudio.

La institución educativa privada Emanuel, cuenta con 5 salones de educación inicial 110 estudiantes, la investigación se estableció en el nivel inicial, ubicado en 5 años, con promedio de 50 estudiantes.

4.5.2. Muestra

Para Hernández y Mendoza (2018) un subgrupo, para poder recolectar datos y representará a la población. En este sentido, indican que para poder conocer la muestra se debe considerar como subgrupo de la población, se requiere delimitarla para definir criterios y conclusiones, por medio de la técnica del muestro, aplicando el tipo de muestreo no probabilístico.

4.5.3. Muestreo

Es una técnica de selección de la muestra donde se consideran diferentes criterios, en el presente estudio se consideró el muestreo no probabilístico donde el investigador ha seleccionado la muestra con respecto a los objetivos que desea conseguir. Se seleccionaron niños de 5 años del aula “amarilla y verde” de la forma que la muestra queda conformada por 26 infantes del aula amarilla y verde de 5 años de la institución.

Tabla 3

Muestra

GRUPO	5 años A	5 años B	TOTAL
EXPERIMENTAL	-----	26	26
TOTAL:			26

Se utilizaron los siguientes criterios para la elegir la muestra de estudio de ambos grupos.

Criterios de inclusión para grupo experimental

- Alumnas matriculadas en 5 años educación inicial de la institución educativa privada Emanuel.
- Alumnas con asistencia regular.

- Desmotivación por el aprendizaje de matemática
- Horario pertinente sin interrupción

Criterios de exclusión

- Dificultad en el horario por actividades organizadas por la institución Educativa
- Empatía con el docente
- Tardanzas para dar inicio a las actividades de aprendizaje

4.6. Técnica e instrumentos de recojo de datos

Hernández y Mendoza (2018) las técnicas de recopilación de datos involucran que se puedan elegir las técnicas que van acorde a sus objetivos planteados previamente en su investigación. Esto guarda una estrecha relación con el objeto de estudio, los modelos teóricos usados y el enfoque que con el que se trabaja.

Por otro lado, García y Sánchez (2020) mencionan que las técnicas de recolección de datos son aquellos métodos, acciones que permiten al investigador recopilar datos específicos que ayudarán a dar respuesta a su pregunta de investigación.

4.6.1. Técnica:

Para Guevara et al. (2020) la técnica involucra a una variedad de herramientas que tienen un fin científico. Estos instrumentos pueden ser un cuestionario, inventario, entrevista, o un test que nos permita obtener información y realizar mediciones para la investigación.

Los autores Palella y Martins (2021), se refieren a la técnica nos ayuda a conseguir datos a través de una conversación entre personas, el entrevistador y entrevistado para obtener información del último.

4.6.1.1. La Observación:

De acuerdo con Arias y Covinos (2021) uno de los principales pasos al emplear el método científico. Es así que en este proceso de observación hacemos uso de nuestros sentidos, los cuales nos permiten obtener información para registrarla de forma confiable.

Observación directa: para Martínez (2020) es un método que consiste en recopilar información del objeto de estudio sin necesidad de tener un contacto directo o alterar el contexto en el que habita pues, de hacer lo contrario, los datos no serían auténticos.

Observación participativa: Para Trujillo (2021) esta técnica involucra que el investigador explore el contexto y comparta de forma vivencial con personas que investiga, de modo que consiga información para comprender el estudio por medio de lo que percibe.

4.6.2. El instrumento:

De acuerdo con Arias (2012) citado por Holgado et al. (2022) nos indica que los instrumentos son las herramientas que se emplean en una investigación a fin de extraer información significativa del objeto de estudio. Dentro de los más comunes para recolectar información son fichas, encuestas, entrevistas, escalas para medir actitudes, entre otros.

4.6.2.1. Prueba objetiva:

Los autores Garcés y Garcés (2019), citado por Holgado et al. (2022) se refieren a la prueba objetiva como toda actividad dentro de la enseñanza que proporciona información y permite evaluar. Aunque a veces se necesita aplicar pruebas que respondan a las necesidades y capacidades del estudiante para evaluar contenidos específicos.

A. Cuestionario:

Es una herramienta que permite recopilar información necesaria para analizar las variables de estudio. De acuerdo con Hurtado (2000) citado por Holgado et al (2022) es el conjunto de preguntas diseñadas que se pueden aplicar en una encuesta o entrevista y, donde no existen preguntas correctas o incorrectas, para obtener datos de forma uniforme de las personas a las que se le aplica.

Del mismo modo, Arias (2020) estas herramientas se aplican y emplean en investigaciones científicas para obtener datos en poblaciones conformadas por individuos. Se compone de una lista de preguntas y opciones de respuesta con las que los participantes deben completar.

El pre test es necesario cuando queremos verificar que tan efectiva es nuestra variable durante la intervención en el ámbito educativo. así podemos recoger información sobre de los niveles de las estudiantes. Se caracteriza por ser un instrumento necesario en los centros educativos (Yarbrough, et al., 2021).

En el estudio se aplicó el pre – test de la variable II “del desarrollo del pensamiento matemático”, por medio del cuestionario, al aula control y experimental, donde las estudiantes debían escoger entre 5 valoraciones de acuerdo a los 24 ítems que están relacionadas con nuestras dimensiones. Las primeras 7 están relacionadas los juegos numéricos, 7 ítems por el juego espacial, 6 ítems está relacionado a los juegos de medidas y finalmente 5 ítems está relacionado con la Axiología.

El instrumento con el cual verificamos si la estrategia o técnica, que se utilizó como tratamiento ante el problema, ha sido optimo, con los cuales obtuvimos los datos, para poder comparar la prueba pruebas aplicadas.

El post – test fue aplicado en la última sesión en el aula experimental, donde se entregó una encuesta de las dos variables, por medio de 20 ítems. que están relacionadas con nuestras dimensiones de nuestra primera variable. Las primeras 7 están relacionadas con los juegos didácticos, 7 ítems es seriación de

objetos y finalmente 6 ítems juego de reglas, también se aplicó la encuesta de nuestra segunda variable “del desarrollo del pensamiento matemático.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

A. Excel:

Según Serrano & Blasco (2010), citado por Vargas (2022) Es uno de los programas informáticos que nos permite realizar cálculos y la ventaja de analizar datos sencillos y complejos. Este software le permite realizar operaciones aritméticas y manipular datos numéricos conectando filas y columnas

B. SSPS.

Álvarez (2022) Es un programa con las siglas SPSS que significa “Statiscal Package for the social science”, Esto nos permitió procesar la información de una forma más sencilla y simple y obtener análisis estadístico de los datos a partir del estudio de las dos variables. Utilizando el tipo de estadística inferencial, se logró determinar la confiabilidad de la herramienta de evaluación.

C. Distribución de Frecuencia

Como lo indica Pacheco et al. (2020) lo primero que se realizó fue identificar los valores observados y poder resumir los datos que se obtuvieron de nuestras variables para establecer las veces que se repetiría cada valor. Para realizar la distribución de frecuencias se creó una lista que ayuda a registrar los valores en el orden de cada repetición.

D. Escala de Estimación:

Se utilizó la escala de estimación porque es un método simple que se usa muy comúnmente en educación. Dentro de esta herramienta se incluyeron los niveles, que se expresaron en letras; criterios e indicadores que se esperaron que las estudiantes logren en cada actividad de aprendizaje (Cancino et al., 2023).

E. Gráficos Estadísticos:

Para presentar los resultados obtenidos, se utilizaron las capacidades gráficas de la computadora para crear diagramas estadísticos del conjunto de datos del estudio. Esto permite explicar e identificar directamente los resultados obtenidos (Cancino et al., 2023).

4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El estudio científico ha sido basado en la operacionalización de las variables. Para estructurar la construcción de preguntas siendo el instrumento de la encuesta que se realizó y se obtuvo por medio de la operacionalización de variables, dimensiones e indicadores para las dos variables (V1 y V2) conformado por preguntas cerradas politómicas (20 ítems) siendo validadas por jueces expertos por una parte a un metodólogo y a dos expertas de nuestra especialidad de educación inicial. Considerando al Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel

A. Validez

Hernández et al. (2014), citado por Holgado et al. (2022) Los instrumentos de encuesta proporcionan datos útiles para la investigación, cuya confiabilidad y validez se pueden medir y verificar. Para poder validar los instrumentos elaborados, se les entregó a los jueces expertos elegidos, para obtener la aprobación respectiva

B. Confiabilidad:

Kaplan y Saccuzzo (2006), citado por Holgado et al (2022) para poder saber si el instrumento es confiable se debe realizar una prueba que determine si los reactivos son dicotómicos calificados. Mediante una encuesta piloto en el aula se obtuvieron cálculos de confiabilidad del instrumento utilizando el coeficiente alfa de Cronbach (α) y se encontró que las respuestas eran probabilísticas según las variables de estudio. Según la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

En Donde:

K: El número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

S_r^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 4

Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio

Variable	Alfa de Cronbach	Nº ítems
Juegos didácticos	0.973	20
Desarrollo del pensamiento matemático	0.723	24

Nota: Base de datos de Prueba Piloto.

Interpretación:

La tabla 4, Pueden apreciar nuestra primera variable los juegos didácticos conseguimos un resultado por medio del Alfa de Cronbach la magnitud de 0.973, nos ha indicado que nuestro instrumento empleado ha sido confiable para la obtención de nuestros datos de estudio. Así mismo con nuestra segunda variable desarrollo del pensamiento matemático por medio del Alfa de Cronbach obtuvimos una magnitud de 0.72.

CAPITULO V: RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de resultados

Las tabulaciones que se han realizado provienen de la información obtenida para determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P Emanuel, 2024, estos han sido procesados y analizados en el software estadístico SPSS, en la cual se establecieron los siguientes rangos:

5.1.1 Resultados descriptivos

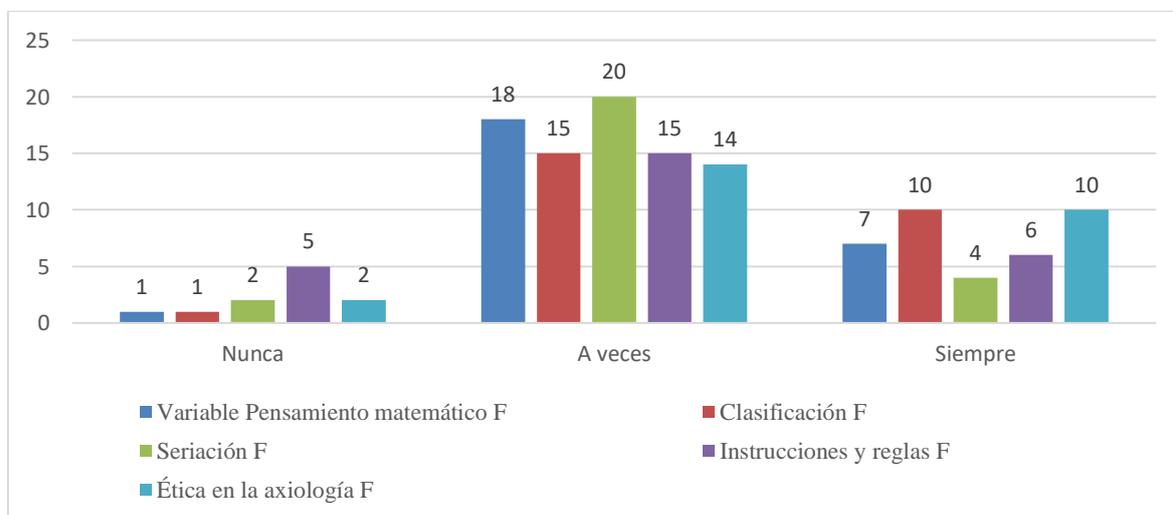
Tabla 5

Resultados de la prueba pretest en la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones

	Variable Pensamiento matemático		Clasificación		Seriación		Instrucciones y reglas		Ética en la axiología	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Niveles										
Nunca	1	3.8	1	3.8	2	7.7	5	19.2	2	7.7
A veces	18	69.2	15	57.7	20	76.9	15	57.7	14	61.5
Siempre	7	26.9	10	38.5	4	15.4	6	23.1	10	38.5
Total	26	100.0	26	100,0	26	100,0	26	100,0	26	100,0

Figura 1

Resultados de la prueba pretest en la variable la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones



Interpretación: De acuerdo con lo observado en cuanto la variable desarrollo del pensamiento matemático en una muestra 26 estudiantes, se obtuvo el siguiente resultado, a veces 69.2% lo que significa la gran parte de los estudiantes algunas veces se interesa y utiliza los materiales asignados para el desarrollo de su pensamiento matemático. En cuanto las dimensiones de la variable, algunos de los estudiantes a veces 57.7% lograron realizar las actividades de clasificación, por otra parte, a veces 76.9% emplearon las prácticas de seriación, a veces 57,7% siguen las instrucciones y reglas dictadas por el docente, asimismo, a veces 61,5% consiguen poseer ética en la axiología. Lo que significa la mayoría de los estudiantes antes de la implementación de las prácticas para el desarrollo del pensamiento matemático a veces realizaba las actividades matemáticas determinadas por el docente.

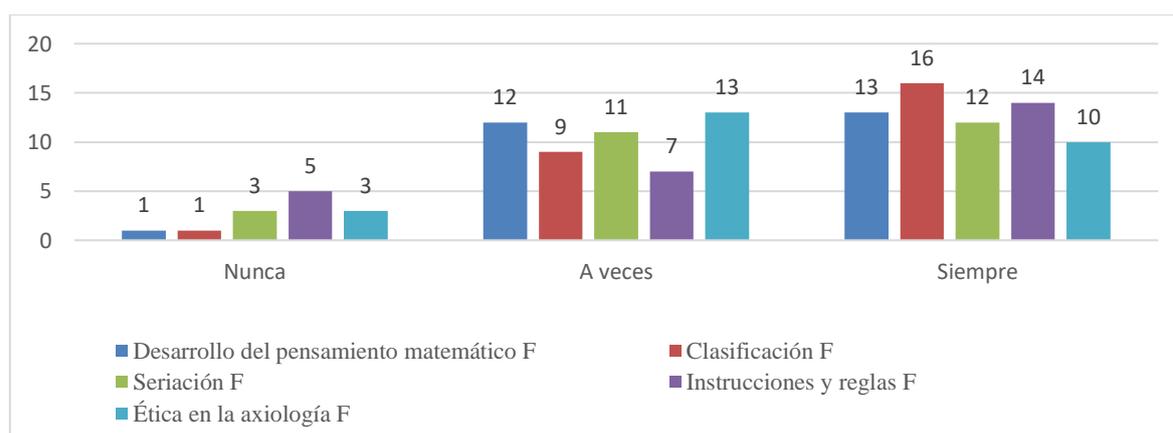
Tabla 6

Resultados de la prueba post test en la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones

Niveles	Desarrollo del pensamiento matemático		Clasificación		Seriación		Instrucciones y reglas		Ética en la axiología	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Nunca	1	3,8	1	4%	3	12%	5	19%	3	12%
A veces	12	46,2	9	35%	11	42%	7	27%	13	50%
Siempre	13	50,0	16	62%	12	46%	14	54%	10	38%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%

Figura 2

Resultados de la prueba post test en la variable la variable desarrollo del pensamiento matemático con sus dimensiones



Interpretación: De acuerdo con lo observado en cuanto la variable desarrollo del pensamiento matemático, se obtuvo 50,00% siempre; lo que significa que gran parte de los estudiantes luego de las prácticas aplicadas participa activamente al escuchar las indicaciones del juego implementado por el docente, lo que logra mejorar su pensamiento matemático. En cuanto las dimensiones de la variable se obtuvieron que la mayoría de los estudiantes 62,0% siempre consiguieron efectuar las actividades de clasificación, por otro lado, el 46.0% siempre empleó las prácticas de seriación, conjuntamente, el 54,0% siempre siguió las instrucciones y reglas dictadas por el docente, además, el 38,0% siempre presentó ética en la axiología. Lo que significa la mayoría de los estudiantes después del implemento de las prácticas para el desarrollo del pensamiento matemático siempre realizaba las actividades matemáticas implementadas por el docente.

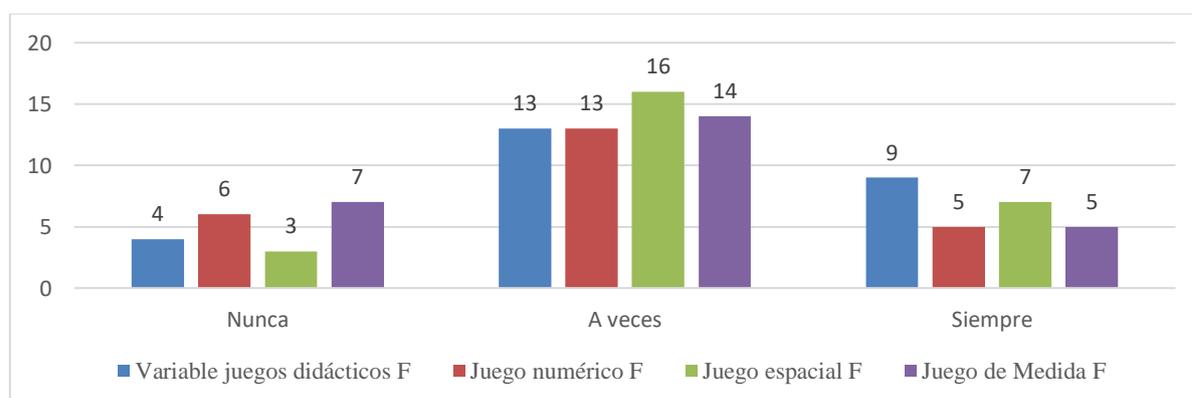
Tabla 7

Resultados de la prueba pretest en la variable juegos didácticos con sus dimensiones

Niveles	Variable juegos didácticos		Juego numérico		Juego espacial		Juego de Medida	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nunca	4	15.4	6	23.1	3	11.5	7	26.9
A veces	13	50.0	13	50.0	16	61.5	14	53.8
Siempre	9	34.6	5	26.9	7	26.9	5	19.2
Total	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100,0

Figura 3

Resultados de la prueba pretest en la variable la variable juegos didácticos con sus dimensiones



Interpretación: De acuerdo con lo observado en la tabla en cuanto a la variable juegos didácticos se obtuvo 50% a veces, lo que significa a veces los estudiantes se involucran y comprenden los juegos didácticos aplicados por el docente. En cuanto a las dimensiones los estudiantes a veces 50% lograron realizar las actividades del juego numérico, por otro lado, a veces 61.5% emplearon las practicas del juego espacial, asimismo, a veces 53,8% consiguieron realizar el juego de medidas. Lo que significa la mayoría de las estudiantes antes de la implementación del juego didácticos a veces lograba aplicar y seguir las actividades didácticas empleadas por el docente.

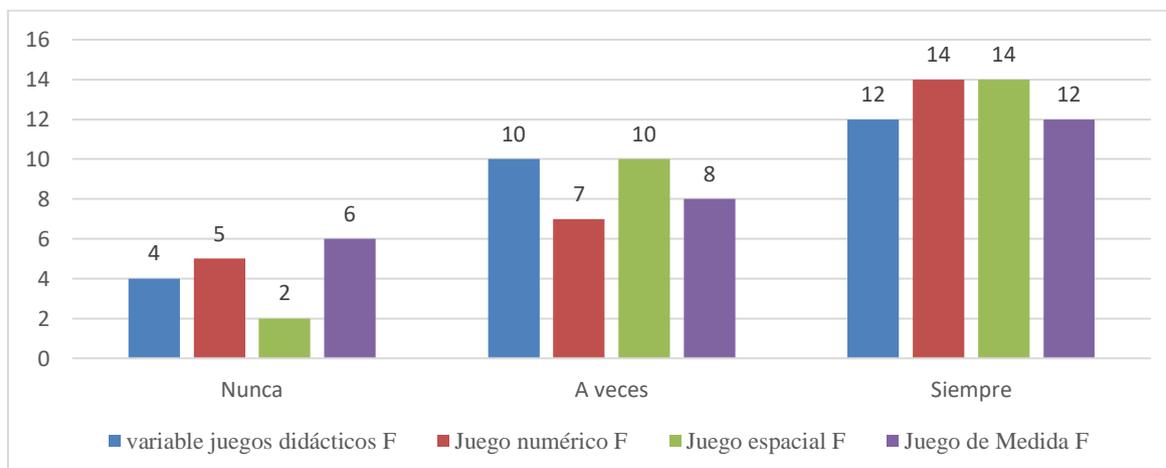
Tabla 8

Resultados de la prueba post test en la variable la variable juegos didácticos con sus dimensiones

Niveles	variable juegos didácticos		Juego numérico		Juego espacial		Juego de Medida	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nunca	4	15.4	5	19.2%	2	7.7%	6	23.1%
A veces	10	38.5	7	26.9%	10	38.5%	8	30.8%
Siempre	12	46.2	14	53.8%	14	53.8%	12	46.2%
Total	26	100%	26	100%	26	100.0%	26	100.0%

Figura 4

Resultados de la prueba post test en la variable la variable juegos didácticos con sus dimensiones



Interpretación: De acuerdo con lo observado en cuanto a la variable juegos didácticos, se obtuvo 46,2% lo que significa que luego de las estrategias aplicadas los estudiantes en su mayoría comprenden y realizan de forma correcta los juegos didácticos empleados por el docente. En cuanto a las dimensiones de la variable se obtuvo que la mayoría de los estudiantes 53,8% siempre consiguió efectuar las actividades del juego numérico, además, el 53,8% siempre realizó las prácticas del juego espacial, asimismo, el 46,2% siempre consiguió efectuar el juego de medidas. Lo que significa que después de la implementación del juego didáctico la mayoría de los estudiantes logró comprender y realizar las actividades determinadas por el docente.

5.1.2. Prueba de normalidad

H₀: Los datos referidos a las variables juegos didácticos y desarrollo del pensamiento matemático tienen distribución normal.

H_a: Los datos referidos a las variables juegos didácticos y desarrollo del pensamiento matemático tienen o no tienen distribución normal.

El nivel de significancia es 0.05 (5%) con un nivel de confiabilidad del 95%. La prueba estadística es la prueba de Normalidad de Kolmogorov Smirnov.

Tabla 9*Prueba de normalidad*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadísti			Estadístic		
	co	gl	Sig.	o	gl	Sig.
Var1 Juego didáctico	,263	26	,000	,798	26	,000
Juego numérico	,252	26	,000	,811	26	,000
Juego espacial	,330	26	,000	,769	26	,000
Juego de Medida	,275	26	,000	,804	26	,000
Var2 Pensamiento matemático	,404	26	,000	,682	26	,000
Clasificación	,347	26	,000	,724	26	,000
Seriación	,409	26	,000	,657	26	,000
Instrucciones y reglas	,292	26	,000	,796	26	,000
Ética de la axiología franciscana	,306	26	,000	,763	26	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: En la tabla se observa en la prueba de normalidad considerando la escala de Shapiro-Wilk, que se obtuvo un resultado de 0.000, el cual es menor a 0.05; por lo que, se certifica que los datos no proceden de una de un orden normal, por ende, corresponden a pruebas no paramétricas.

5.1.3. Prueba de Hipótesis General

H_i: Los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

H_o: Los juegos didácticos no influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel” Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 10*Resultado de la hipótesis general*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Juegos didácticos	16,580	26	2,34816	,33208
		0			
	Juegos didácticos	48,800	26	4,00000	,56569
		0			

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Juegos didácticos	26	,702	,002
	Juegos didácticos	26	,737	,033

Interpretación:

De acuerdo con lo observado en la tabla en un grupo de 26 participantes, en cuanto la hipótesis general se observó que para los juegos didácticos en el pre test tuvo un coeficiente de correlación 0,702 y para el juego didácticos post test tuvo un coeficiente de correlación 0,737, además, se obtuvo en el pre test 16,58 y en el post test un 48,80, lo que quiere decir que para ambos grupos existe una influencia significativa entre la variable juego didáctico y desarrollo del pensamiento matemático corroborándose la hipótesis planteada.

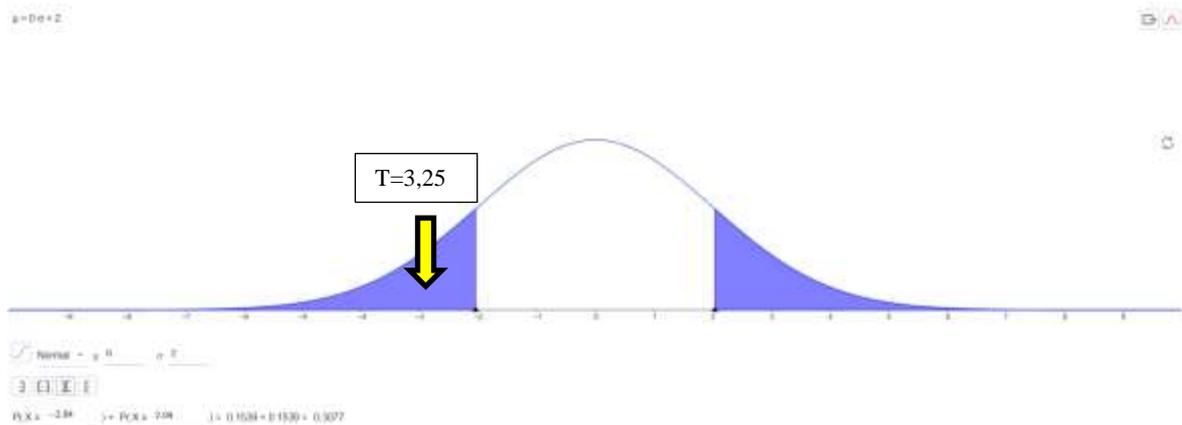
Tabla 11*Prueba de muestras emparejadas hipótesis general*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo de confianza de la diferencia									
		Desv. Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Juegos didácticos- Juegos didácticos	-1,145	2,47444	,34994	1,84323	,43677	- 3,258	25	,000

Nota prueba de muestras emparejadas en los niños de 5 años de la I.E.P Emanuel 2024

Figura 5

Figura Prueba de muestras emparejadas hipótesis general



Fuente: Reporte del Geógebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla y figura se puede evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis general. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -3,258$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Prueba de Hipótesis Especifica 1

H₁: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

H₀: Los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

Tabla 12*Estadística de muestras emparejadas: Post test y Dimensión clasificación*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test &	19,2200	26	2,34816	,33208
	Dimensión clasificación	16,5800	26	1,65727	,23437

Tabla 13*Correlaciones de Muestras Emparejadas Post test y Dimensión clasificación*

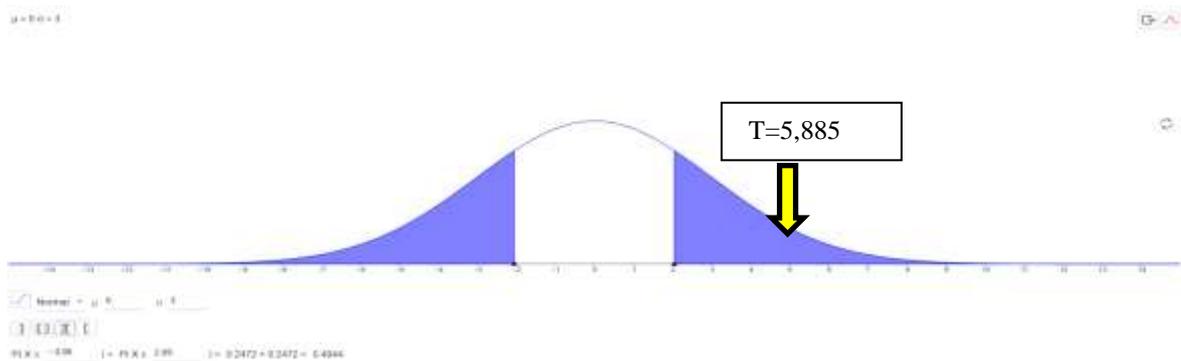
Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Dimensión clasificación	26	,787	,547

Tabla 14*Prueba de muestras emparejadas Post test y Dimensión clasificación*

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								Sig.
95% de intervalo de confianza de la diferencia								(bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl
Par 1	Post test - Dimensión clasificación	1,7600	2,11467	,29906	1,15902	2,36098	5,885	25 ,000

Figura 6

Prueba de muestras emparejadas Post test y Dimensión clasificación



Fuente: Reporte del Geógebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla y figura se puede evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 1. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t= 5,885$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático.

Prueba de Hipótesis Especifica 2

H_i: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

H₀: Los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

Tabla 15*Estadísticas de muestras emparejadas Post test - dimensión seriación*

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test - dimensión seriación	48,8000	26	4,00000	,56569
		13,0000	26	1,49830	,21189

Tabla 16*Correlaciones de Post test - dimensión seriación*

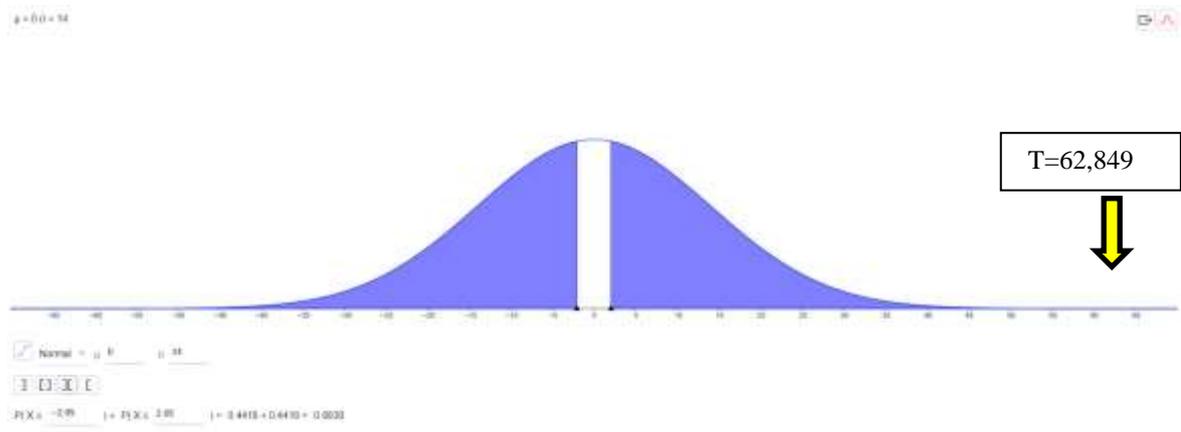
		Correlaciones de muestras emparejadas		
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test - dimensión seriación	26	,732	,104

Tabla 17*Prueba de muestras emparejadas Post test - dimensión seriación*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de confianza de la diferencia							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Post test - Dimensión seriación	31,34	3,52605	,49866	30,33791	32,34209	62,849	25	,000

Figura 7

Prueba de muestras emparejadas Post test - dimensión seriación



Fuente: Reporte del Geógebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla y figura se puede evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 2. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t= 62,849$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión seriación.

Prueba de Hipótesis Específica 3

H₁: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

H₀: Los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

Tabla 18*Estadísticas de muestras emparejadas post test y dimensión instrucciones y reglas*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	post test y dimensión	19,2200	26	1,65727	,23437
	instrucciones y reglas	13,0000	26	1,49830	,21189

Tabla 19*Correlaciones de post test y dimensión instrucciones y reglas*

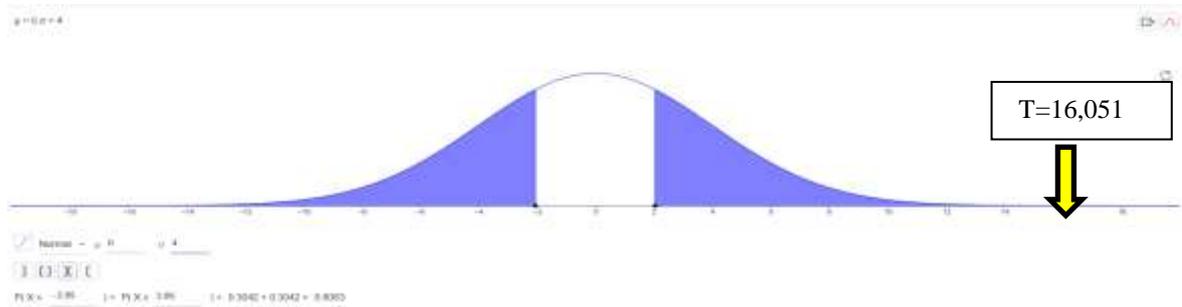
Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 2	post test y dimensión instrucciones y reglas	26	,729	,000

Tabla 20*Prueba de muestras emparejadas dimensión instrucciones y reglas*

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas							Sig.
			Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	(bilateral)
	Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior			
Par 1	5,12000	2,25551	,31898	4,47899	5,76101	16,051	25	,000

Figura 8

Prueba de muestras emparejadas dimensión instrucciones y reglas



Fuente: Reporte del Geógebra para el estudio.

Interpretación:

De acuerdo con lo observado en la tabla en cuanto la hipótesis 3 se puede evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 3. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 16,051$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión instrucciones y reglas.

Prueba de Hipótesis Especifica 4

H₁: Los juegos didácticos influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión la ética en la axiología en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

H₀: Los juegos didácticos no influyen de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión la ética en la axiología en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”

Tabla 21*Estadísticas de muestras emparejadas Post test y dimensión la ética en la axiología*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
	Post test y dimensión				
Par 1	la ética en la axiología	9,8400	26	,46773	,06615

Tabla 22*Correlaciones de Post test y dimensión la ética en la axiología*

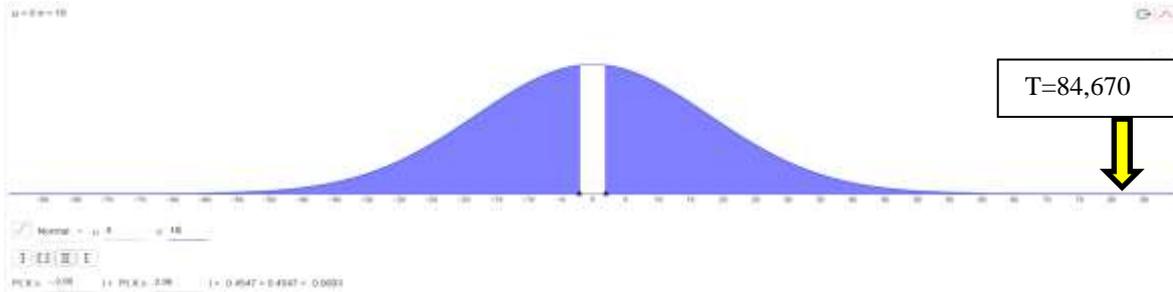
Correlaciones de muestras emparejadas					
		N	Correlación	Sig.	
Par 2	Post test y dimensión la ética en la axiología	26	,776	,000	

Tabla 23*Prueba de muestras emparejadas Post test y dimensión la ética en la axiología*

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
		Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
	Media		promedio	Inferior	Superior			
Par 1	7,62000	2,98978	,42282	36,64969	34,95031	84,670	25	,000

Figura 9

Prueba de muestras emparejadas Post test y dimensión la ética en la axiología



Fuente: Reporte del Geógebra para el estudio.

Interpretación:

De acuerdo con lo observado en la tabla en cuanto la hipótesis 3 se puede evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 4. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 84,670$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la ética en la axiología.

5.2. Discusión de resultados

El presente estudio estuvo enfocado en desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel por medio de la aplicación del juego didáctico, para lo cual se tuvo como referencia la observación aplicada en el momento de aprendizaje. Por medio del análisis aplicado en pre test y post test se consiguió evidenciar que el juego didáctico influye de forma significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en los estudiantes de 5 años.

Por medio de los criterios de inclusión establecidos se consideró el grupo experimental conformado por 26 estudiantes a los cuales se les aplico en un momento el pre test, luego el post test obteniendo los resultados porcentuales de las variables abordadas.

El grupo experimental en el pre test obtuvo un 50.0% en la selección de a veces lo que significó que la mitad de los estudiantes no se involucran y comprenden los juegos didácticos aplicados por el docente, luego de la aplicación del juego se obtuvo 46,2% en “siempre” lo que significa que luego de las estrategias aplicada los estudiantes en su mayoría comprenden y realizan de forma correcta los juegos didácticos empleados por el docente. Asimismo, el 50,00% “siempre” donde gran parte de los estudiantes luego de las prácticas aplicadas participa activamente al escuchar las indicaciones del juego implementado por el docente y consiguieron mejorar su pensamiento matemático.

En cuanto al resultado para el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P “Emanuel”. Se aplicó a la muestra para las pruebas del pre y post test en la cual se obtuvieron valores a 0,05 en la prueba de normalidad indicando una distribución normal y hacer uso de pruebas paramétricas. Luego la prueba t de Studen para la comprobación de las hipótesis. Así se logró evidenciar que los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis general. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -3,258$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Resultados que son comparados con lo de Montero y Díaz (2021) quien mostró en su estudio que a través del uso de los juegos didácticos se promueve las reflexiones en los estudiantes dándose solución a los planteamientos estipulados. Imprentó una propuesta pedagógica que estuvo enfocada a fortalecer el pensamiento matemático y logró favorecer de manera positiva las acciones del docente, ya que refleja el apoyo en las competencias básicas matemáticas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

Asimismo, Celi et al. (2021) quien mostro en sus resultados que la aplicación de los juegos en la educación primaria en lo referente al área de matemática, en estudiantes del primer y segundo grado de la educación primaria, desarrollan las actividades lúdicas como parte de su desarrollo básico de aprestamiento teniendo un fundamento psicológico, sociológico y cultural en su aprendizaje, de la misma manera llegó a la conclusión que los juegos didácticos en referencia al área de matemática suele estar

orientado al desarrollo del razonamiento lógico, así como al desarrollo de las operaciones básicas.

En la práctica, los juegos didácticos motivan al niño, más aún en el área de matemática, mediante la explicación y aplicación de juegos creativos, explicativos y dinámicos, logran un mejor aprendizaje matemático (Olivares et al., 2022).

Los resultados de este estudio han permitido evidenciar la importancia que tiene la aplicación de estrategias lúdicas o juegos dinámicos y didácticos que puedan fomentar el pensamiento matemático, se ha corroborado que estas variables contienen una relación significativa y que pueden ser aplicados en las diferentes edades de la educación primaria permitiendo un mejor entendimiento de estas áreas de matemática en el alumnado.

Referente al objetivo específico 1: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación.

Se logró evidenciar que los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 1. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t=5,885$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático.

Además, se observó que tanto para el grupo pre test experimental como para el grupo post test experimental existe una influencia significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación. En este sentido, tuvo un coeficiente de correlación 0,787

Resultados que son similares a lo de Gonzales (2021) quien llegó a la conclusión que la utilización de los materiales didácticos demostrativos da como resultado la mejora de los aprendizajes en el área de matemática, fortaleciendo además la capacidad de retención de los conocimientos matemáticos, su interpretación y su argumentación para el desarrollo de las resoluciones de problemas.

Por su parte, Piaget (1992) señaló que los niños desarrollan conceptos numéricos cuando agrupan con éxito objetos en clases y subclases. En otras palabras, se trata de una clasificación lógica de un conjunto de objetos ordenándolos.

Algunas áreas de matemática como la clasificación vienen a representar una dificultad para el estudiante, es por ello que, por medio de la aplicación de actividades didácticas como los juegos se puede fomentar el desarrollo o influir en el pensamiento matemático del estudiante. En el presente estudio se corroboró la importancia que tiene el uso de estas estrategias y como su aplicación contribuye a una orientación y ayuda para superar las dificultades que presenten el niño.

Respecto al objetivo específico 2: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en su desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación.

Se consiguió evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 2. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t=62,849$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión seriación.

Además, se observó que tanto para el grupo pre test experimental como para el grupo de post test experimental existe una influencia significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación, donde tuvo un coeficiente de correlación 0,732.

Resultados que se asemejan al análisis de Terrazo et al. (2020) en Lima, Como resultado, el uso de juegos educativos en educación matemática muestra que los juegos efectivos afectan de manera significativa y significativa el desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños; matemáticas.

En este sentido, debemos considerar que la serialización es un factor importante en el desarrollo del niño, porque le permite construir su conocimiento ordenando los hechos según sus similitudes y diferencias (Cotrina et al., 2021).

Dentro de los enfoques educativos pedagógicos debe estar que el niño logre y consiga alcanzar el logro del indicador académico, es por ello que, el esfuerzo y dedicación del docente debe estar enfocado en aplicar diferentes estrategias didácticas y lúdicas que puedan permitir su óptimo desarrollo.

Por tanto, la teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget afirma que el pensamiento matemático evoluciona a través de etapas cualitativas de desarrollo. En su teoría, los niños pasan de operaciones concretas a operaciones formales, lo que les permite realizar razonamientos más abstractos, como los matemáticos.

En cuanto al objetivo específico 3: Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas.

Se logró apreciar que los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 3. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t=16,051$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión instrucciones y reglas.

Asimismo, en los resultados se observó que tanto para el grupo experimental mostro que existe una influencia significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas. Por lo cual, tuvo un coeficiente de correlación de 0,729.

Resultados que se pueden comparar con el estudio de Ramírez (2021) en su conclusiones mostraron que la práctica pedagógica se desarrolla de una manera de prelación teniendo en consideración a los juegos lúdicos, así mismo dicho trabajo debe tener un fundamento de orden para que el estudiante pueda desarrollar un pensamiento lógico matemático, también habla de la gran motivación que tienen los estudiantes al manipular y desarrollar las clases con los juegos lúdicos que crean mapas lógicos en sus aprendizajes, con el fin de propiciar hábitos de pensamiento.

De la misma manera, López (2021) en Chimbote concluye en su investigación que en las evaluaciones de los niveles alcanzado en referencia al pensamiento lógico matemático llevadas a cabo en los estudiantes del nivel inicial de 5 años, cuando los docentes desarrollaron las clases, teniendo en consideración los juegos didácticos en su aplicación, obtuvieron resultados favorables por la mayoría de los niños, logrando desarrollar y mejorar su pensamiento lógico matemático.

En ese sentido, los autores Deroncele et al. (2020) mencionan que la enseñanza de los niños es importante, así como en su desarrollo físico, cognitivo; dicotomía evolutiva que da como resultado que ellos mismos puedan descubrir el mundo que los rodea, cada uno tiene la capacidad de incrementar sus habilidades a medida de sus experiencias de aprendizaje.

Por tanto, la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner sugiere que existen diversas formas de inteligencia, incluida la inteligencia lógico-matemática. Según Gardner, el pensamiento matemático es una capacidad distinta y puede desarrollarse de manera independiente de otras formas de inteligencia.

En la investigación se observó que la orientación adecuada del docente por medio de las instrucciones y reglas permite un mejor desenvolvimiento del estudiante corroborando la hipótesis de que los juegos didácticos influyen en el desarrollo pensamiento matemático sobre la dimensión instrucciones lo que evidencia que un acompañamiento pedagógico orientado al desarrollo del estudiante permite resultados positivos para su avance académico.

Finalmente, el objetivo específico 4 Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión la ética en la axiología.

De acuerdo con lo observado se puede evidenciar los datos obtenidos de los 26 estudiantes (grupo experimental), quienes participaron dentro de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del post test se observa un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis específica 4. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 84,670$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la ética en la axiología.

Asimismo, se observó que existe una influencia significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión la ética en la axiología. Por lo cual, tuvo un coeficiente de correlación 0,776.

Al respecto Malaspina (2021) mostró en sus resultados que una estrategia didáctica muy importante en el aprendizaje de los niños de educación inicial espáticamente en los estudiantes de 5 años de edad, en el área de matemática en situaciones de cantidad, son los juegos didácticos.

De acuerdo con la teoría Sociocultural de Vygotsky argumentó que el desarrollo cognitivo, incluyendo el pensamiento matemático, está profundamente influenciado por la interacción social y el contexto cultural. Los conceptos matemáticos se desarrollan a través de la mediación de herramientas culturales y el lenguaje.

En definitiva, la pedagogía franciscana se ha convertido en una acción pedagógica cuando va direccionada a desarrollar el trabajo colaborativo, buscando el desarrollo de la ciencia, que se consigue sin duda, desde las creaciones y recreaciones epistemológicas, a partir de los nuevos saberes que favorecen la sociedad, el contexto académico y la sociedad del conocimiento; siempre y cuando, los saberes propendan por el enaltecimiento de toda una fraternidad cósmica-universal (Alzate et al., 2021).

Una buena convivencia y llegar a ser mejores personas, se requiere de valores, que son las cualidades que nos destacan e impulsa a poder actuar, determinando nuestra conducta y expresar nuestros intereses y sentimientos. Los valores morales hacen que la persona mejore su voluntad, libertad y la razón. Los más comunes son el respeto, la justicias, humildad, la lealtad, libertad, la paz, la responsabilidad, tolerancia (Romero, 2020).

Las instituciones educativas son un pilar fundamental en la sociedad, por lo tanto, todos los proyectos y actividades que se realicen deben de estar enfocadas en fomentar y desarrollar un ser humano completo, pensante, que pueda influir de manera positiva en el lugar donde se encuentre. Es allí, donde la ética de la axiología franciscana cumple un principio de gran importancia para un desarrollo pleno fundamentado en los valores necesarios de hoy en día.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: En base a lo obtenido como resultado de acuerdo con el objetivo general se concluye que los juegos didácticos influyen positivamente en los estudiantes y en su desarrollo del pensamiento matemático fomentando en ellos habilidades nuevas. Dentro del grupo experimental en el pre test obtuvo un 50.0% en la selección de “a veces” lo que significó que la mitad de los estudiantes no se involucran y comprenden los juegos didácticos aplicados por el docente, luego de la aplicación del juego se obtuvo 46,2% en “siempre” lo que significa que luego de las estrategias aplicada los estudiantes en su mayoría comprenden y realizan de forma correcta los juegos didácticos empleados por el docente. Asimismo, el 50,00% “siempre” donde gran parte de los estudiantes luego de las prácticas aplicadas participa activamente al escuchar las indicaciones del juego implementado por el docente y consiguieron mejorar su pensamiento matemático. Además, se observó un valor menor a 0,05 lo cual ha permitido dar validez a la hipótesis general, con un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = - 3,258$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Segunda: De acuerdo al objetivo específico 1 se evidenció una influencia significativa en cuanto a la realización de los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación, la mayoría de estudiantes logró realizar correctamente cada una de las actividades numéricas determinadas por el docente consiguiendo clasificar e identificar los objetos colocados. De la misma manera, la significancia tuvo un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 5,885$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático.

Tercera: De acuerdo al objetivo específico 2 se evidenció una influencia significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación, donde se encontró que después de la aplicación de los juegos didácticos la mayoría de los estudiantes logró realizar las actividades didáctico-matemáticas empleadas por el docente. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t= 62,849$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión seriación.

Cuarta: De acuerdo con el objetivo específico 3 se concluye que existe una influencia significativa en la implementación de los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas, luego de la implementación de los juegos didácticos la mayoría de estudiantes logro comprender las instrucciones que indicaba el docente y se mostró atento a las reglas para seguirlas y mantener una actividad de secuencias establecidas por el docente. De la igual forma, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 16,051$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la dimensión instrucciones y reglas.

Quinta: Finalmente, de acuerdo al objetivo específico 4 se concluye que existe una influencia significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión la ética en la axiología, luego de la aplicación los estudiantes lograron conocer los valores y su importancia. De la misma manera, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 84,670$ significando que se obvia la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y los juegos ha ayudado en el desarrollo del pensamiento matemático en la ética en la axiología.

6.2 Recomendaciones

Primero: Se recomienda a la institución establecer de clases bajo una programación sistemática preparada con la finalidad facilitar el aprendizaje, que permita a los docentes implementar estrategias de educación innovadoras que ayuden a los estudiantes a conseguir aprendizajes significativos y satisfactorios. Además, a los docentes realizar prácticas lúdicas, estrategias y juegos didácticos continuos que ayuden a fortalecer el desarrollo del pensamiento matemáticos de los estudiantes del centro educativo.

Segundo: Se recomienda a implementar espacios apropiados para que los estudiantes tengan la libertad de realizar actividades didácticas, con el objetivo de desarrollar su pensamiento matemático de forma eficaz. Asimismo, emplear diversas estrategias didácticas que contribuyan no solo al desarrollo del pensamiento matemático de los estudiantes, sino que dentro de estos espacios se puedan plantear problemas que les supongan un desafío o un esfuerzo mental.

Tercero: Se recomienda a los docentes incluir ese tipo de estrategias en su programación trimestral con el propósito de poder seguir desarrollando habilidades en cuanto al pensamiento matemático y los estudiantes desde su niñez hasta su desarrollo académico para que este sea óptimo y puedan fomentar un aprendizaje significativo en cada estudiante

Cuarto: Se recomienda a las autoridades del país poder incorporar en el currículo la aplicación de juegos didácticos que puedan permitir a los docentes e incentivarlos en la utilización de recursos innovadores prácticos y útiles que puedan desarrollar más habilidades en los estudiantes considerando cursos y capacitaciones que se puedan brindar a los docentes dentro de las instituciones tanto públicas como privadas

Quinto: Se recomienda a futuros investigadores indagar sobre otros juegos y prácticas didácticas fundamentados en la ética en la axiología que sirva para el desarrollo académico del estudiante. Además, que permitan conocer los valores y buenas costumbres que puedan acompañarlos a lo largo de su vida.

REFERENCIAS

- Alzate, A., y Vanegas, E. (2021). *Los postulados de la pedagogía franciscana en relación con la formación ética en contexto de la Universidad de San Buenaventura*. El Ágora USB, 21(1), 366-384. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-80312021000100366&script=sci_arttext
- Anchústegui, E., y Lázaro, M. (2021). *Aportaciones franciscanas al republicanismo político*. Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales, año 23(48), 9-31. <https://dx.doi.org/10.12795/araucaria.2021.i48.01>
- Arias, J y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. ENFOQUES CONSULTING EIRL. 113pp. Arequipa-Perú. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Barragán, D., y Guerrero-Lucero, M. (2023). *La Pedagogía Franciscana como capital heredado, una lectura desde la noción de campo de Bourdieu*. Franciscanum. Revista de las Ciencias del Espíritu, 65(179), 1-15. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-14682023000100015&script=sci_arttext
- Borda, A. (2021). *La edad de las operaciones formales de Jean Piaget y el rendimiento académico en matemáticas*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 5864-5882. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/728>
- Campos, R. (2024). *Psicopedagogía y Teorías del Aprendizaje: Una Revisión Documental*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 6593-6600. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12853>
- Cancino, J., Vázquez, J., y Chávez, D. (2023). *Escala de Estimación Socioformativa (EES): validez de contenido y constructo para valorar ensayos académicos en Educación Normal*. Revista Fuentes, 1(18), 22-45. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/240403>

- Cano, V. y Quintero, S. (2022). *El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la primera infancia*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221-239. <https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10>
- Cantillo, N. (2023). *Competencias docentes para fomentar una praxis contextualizada de la educación ética y valores morales*. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 25-38. <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/184>
- Carrión, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M y Paladines, M. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial*. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Cobos, A., Núñez, M., y Neri, H. (2023). *Capítulo 9. El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento matemático en el nivel preescolar*. *Aportes a la investigación educativa como fuente de desarrollo social*, 144. 1-40.
- Colorado, J., y Delgado, C. (2021). *Proposal for environmental guidelines about a religious foundation university since the global compact principles*. *Revista de Investigaciones de UNIAGRARIA*, 9(1), 78-91. <https://revistas.uniagraria.edu.co/index.php/riu/article/view/147>
- Cotrina, I., Trinidad, J. G., y Escobedo, J. (2021). *Nivel de desarrollo de las nociones de seriación y clasificación de los estudiantes, Amazonas, Perú*. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 24-31. <https://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/681>
- Deroncele, A., Nagamine, M., y Medina, D. (2020). *Desarrollo del pensamiento crítico. Maestro y sociedad*, 17(3), 532-546. https://www.academia.edu/download/63971521/Deroncele_Nagamine_y_Medina_2020_Revista_MyS20200720-19170-1dz8rwm.pdf

- De-Vincenzi, A., Marcano, D., y Macri, A. (2020). *La práctica educativa bajo el lente de la teoría de la actividad*. *IPSA Scientia, revista científica multidisciplinaria*, 5(1), 159-176. <http://www.booksandjournals.org/ojs/index.php/ipsa/article/view/74>
- Domingo, R. (2021). *El Nuevo Mundo y la Orden de San Francisco: Derecho, dignificación y cultura. Entre el ejercicio de la doctrina y la jurisdicción ordinaria*. In *España y la evangelización de América y Filipinas, siglos XV-XVII*. 117-150. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26191>
- García, J y Sánchez, P. (2020). *Diseño teórico de la investigación: instrucciones metodológicas para el desarrollo de propuestas y proyectos de investigación científica*. *Información Tecnológica*, 31(6), 159- 170. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v31n6/0718-0764-infotec-31-06-159>
- García, L y Taboada, A. (2021). *Juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años. (Tesis de licenciatura)*, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo-Perú. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3261>
- Guerrero, A. (2022). *Competencias del saber ser, pedagogía franciscana y capacidades humanas. Experiencias generadas en comunidad de práctica*. Editorial UNIMAR, 112pp. DOI:<https://doi.org/10.31948/editorialunimar.151>
- Guevara, G., Verdesoto, A y Castro, N. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. *Recimund*, 4(3), 163-173. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Hernández, R y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (7ma. ed.)*. México: Mc Graw Hill Education. Recuperado de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández, R y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (7ma. ed.)*. México: Mc Graw Hill Education. Recuperado de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

- Higuera, L y Molina, 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*, 24(1), 1-19. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/200781/Higuera%20Rodr%c3%adguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Holguín J., Taxa, F., Flores, R y Olaya, S. (2020) *Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables*. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 9(1), 80-103 doi: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>
- Larios, A. (2022). *El problema epistemológico de las teorías del aprendizaje*. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 9(17), 1-10. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/8289>
- López, H. (2021). *Los juegos didácticos como estrategia para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa*, 125, Angelitos De Mama Ashu Del Distrito De Chacas, Provincia De Asunción, Región Áncash.
- Mairal, J. (2022). *La libertad y los valores: una reflexión a partir de la axiología de JM Méndez*. *HUMAN REVIEW. Revista Internacional De Humanidades*, 11(2), 19-27. <https://www.ojs.bdtopen.com/karim/index.php/revHUMAN/article/view/3255>
- Malaspina, U. (2021). *Creación de problemas y de juegos para el aprendizaje de las Matemáticas*. *Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 1-17. <https://revistas.uva.es/index.php/edmain/article/view/5934/4455>
- Marimón, O. (2023). *Evaluando el grado de idoneidad didáctico matemático en maestros: un estudio de caso*. *Journal of Research in Mathematics Education*, 12(1), 4-28. <https://www.hipatiapress.com/hpjournals/index.php/redimat/article/view/11363>
- Marín, M. (2021). *Pensamiento matemático y cuentos en Educación Infantil*. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 30-44. <https://revistas.uva.es/index.php/edmain/article/view/5936/4457>

- Ministerio de Educación del Perú (2023). PISA 2022: *el Perú mantiene sus resultados en las competencias de Lectura y Ciencia*. <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2022-el-peru-mantiene-sus-resultados-en-las-competencias-de-lectura-y-ciencia/>
- Ministerio de Educación del Perú (2020). *Rutas del Aprendizaje: Herramientas pedagógicas para docentes*. <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/inicio.html>
- Montero, E. y Díaz, B. (2021). *Juegos para fomentar el pensamiento matemático en niños de cuatro a ocho años*. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 18-29. <http://funes.uniandes.edu.co/23814/1/Montero2021Juegos.pdf>
- Ochoa, R., Nava, N y Fusil, D. (2020). *Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas*. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, 15(45), 13-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375>
- Ochoa, R., Nava, N y Fusil, D. (2020). *Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas*. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, 15(45), 13-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375>
- Olivares, T., Coronado, E., Chacón, F., y Mantilla, S. (2022). *Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en matemática: Una revisión sistemática entre los años 2010-2020*. *TecnoHumanismo*, 2(3), 1-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8754064>
- Pacheco, J., Argüello, M., y Suárez, A. (2020). *Análisis general del spss y su utilidad en la estadística*. *E-IDEA Journal of business sciences*, 2(4), 17-25. <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/19>
- PISA. (2022). PISA 2022: *¿Cómo le fue a América Latina y el Caribe?*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/pruebas-pisa-2022-america-latina-caribe/#:~:text=En%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%2C%20Otros%20de%20cada%20cuatro,niveles%20m%C3%A1s%20bajos%20de%20dese mpe%C3%B1o.>
- Quintero, A. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto*. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 10(1), 1-12.

https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/actividades_ludicas_para_fortalecer_el_pensamiento_logico-matema

- Ramírez M. (2021) *Proyecto de aula para el fortalecimiento del pensamiento lógico matemático mediante actividades lúdicas*, Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Medellín, Colombia. file:///D:/tesis%20de%20referencia/1%20INTERNACIONAL%20RAMIRES%2M%202021.pdf
- Ramírez, J. (2022). *Experiencia STEM: desarrollo del pensamiento matemático a través de videojuegos meteorológicos*. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 147-164. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12756>
- Ramos, C. (2021). *Diseños de investigación experimental*. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 10(1), 1-7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7890336>
- Rocca, M. (2021). *Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico*. *Revista Scientific*, 6(19), 208-227. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.10.208-227>
- Ruiz, R., y Vélez, J. (2022). *Juegos interactivos y su importancia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 4 años*. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, (26), 393-417. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1694>
- Salas, B. (2023). *Fortaleciendo el conocimiento didáctico matemático de futuros docentes de secundaria en entornos prácticos desde su formación inicial*. *Repertorio Científico*, 26(2), 147-161. <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/repertorio/article/view/5094>
- Salazar, C., y Salazar, C. (2021). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática*. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 391-404. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182>
- Samper, L. (2024). *Juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los infantes*. (Tesis de titulación), Escuela de educación superior pedagógica

<https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/handle/20.500.14268/130>

- Soria, G., y Vidal, J. (2024). *El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años*. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 10-47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9541126>
- Tamayo, R., Fernández, L y Vázquez, S. (2022). *Juegos para el tratamiento de la orientación espacial en las clases de Educación Física*. Podium. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(3), 860-875. de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000300860&lng=es&tlng=es.
- Terrazo, E., Riveros, D y Oseda, D. (2020). *Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa n° 329 de Huancavelica*. *Conrado*, 16(76), 24-30. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500024&lng=es&tlng=pt.
- Terrazo, E., Riveros, D., y Oseda, D. (2020). *Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa n° 329 de Huancavelica*. *Conrado*, 16(76), 24-30. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500024&script=sci_arttext&tlng=pt
- Tiván, G., y Bermello, J. (2024). *El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años*. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(2), 2094 – 2105. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010>
- Valderrama, V., y Arrubla, S. (2022). *El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia*. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221-239. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/8373>
- Valiente, C., Marcos, R., Arguedas, M., y Martínez, M. (2020). *Fortaleza psicológica adolescente: relación con la inteligencia emocional y los valores*. *Aula abierta*, 49(4), 385-394. <https://digiuv.villanueva.edu/handle/20.500.12766/335>

Villa, Y., Márquez, J., y López, H. (2021). *El concepto de número desde la óptica de la discapacidad visual; una experiencia de inclusión*. *Prácticas Inclusivas*, 151, 1-24.
https://www.researchgate.net/profile/Claudia-Soto-23/publication/369907948_Practicas_Inclusivas_Experiencias_desde_la_formacion_docente/links/643300554e83cd0e2f9f1746/Practicas-Inclusivas-Experiencias-desde-la-formacion-docente.pdf#page=151

ANEXOS



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

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 227-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 08 de Agosto de 2024

Visto el Informe N° 04-2024-JI/EESPP "SAN FRANCISCO DE ASÍS" presentado con Expediente N° 2408052280 del 05 de Agosto de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2408052280 del 05 de Agosto de 2024 presenta el Informe N° 04-2024-JI/EESPP "SAN FRANCISCO DE ASÍS", solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís", aprobar el título de la Tesis denominada: "Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de 5 años de la I.E.P Emanuel 2024".

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

SE RESUELVE:

Artículo 1º. **APROBAR** el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:



**"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P EMANUEL 2024"**

- Programa de estudios : Educación Inicial
- Tipo de investigación : Cuantitativa
- Línea de investigación : Metodología y didáctica
- Integrante : PARIONA OCHOA Carolina Estela

Artículo 2º. AUTORIZAR la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

Artículo 3º. ENCARGAR a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Ana Angélica Montoya Vargas
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA
gmcp/op-1

Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, Pariona Ochoa Carolina Estela identificado con DNI N° 72611833 respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís", Si (x) No () autorizo que la tesis denominado:

“Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de 5 años de la I.E.P Emanuel 2024”

Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), en forma:

Total

Parcial

Acceso Restringido

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

Chincha Alta, 30 de noviembre del 2024

Apellidos y Nombres del Autor: PARIONA OCHOA Carolina Estela	
DNI: 72611833	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1853-2668	

Anexo 3. Resultado turnitin

Carolina Estela PARIONA OCHOA

Los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de 5 años de la I.E

 My Files

 My Files

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27498:418361014

Fecha de entrega

22 dic 2024, 7:58 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

22 dic 2024, 8:04 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

PARIONA OCE-Turnitin.pdf

Tamaño de archivo

558.3 KB

78 Páginas

22,226 Palabras

118,756 Caracteres



Página 1 of 93 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::27498:418361014

23% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 20%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 17%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Anexo 5. SESIÓN DE CLASE



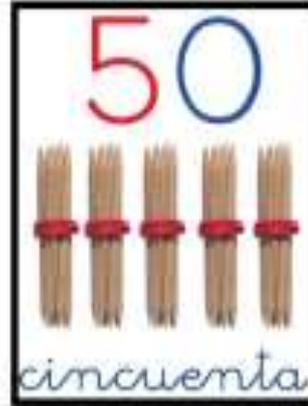
SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 00



"LA FAMILIA DEL 50"

1. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Pichanaquí
- Institución Educativa : Emanuel
- Directora : Lic. Amadeo Crispín de la Cruz
- Docente : Prof. Párlora Ochoa Carolina
- Fecha : Lunes 16 JUNIO
- Área : Matemática
- Modalidad : Presencial



2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar / Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>ÁREA: MATEMÁTICA</p> <p>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</p> <p>ESTÁNDAR: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar; seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>5 años:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 50, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Que los niños y niñas identifiquen la familia del número 50. <p style="text-align: center;">Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</p> <p>espaciales al orientar sus movimientos evaluación</p> <p>Registro auxiliar</p> <p>CRITERIO DE EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Utiliza como estrategia el conteo espontáneo de los números hasta el 50.
ENFOQUE DEL ÁREA:	☐ ENFOQUE RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA		
VALOR:	☐ LA AUTOESTIMA		

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2024 ✓ Elaboración de la sesión de aprendizaje ✓ Previamente habremos preparado el espacio en el templo para que los niños lo puedan visitar. ✓ Elaboramos nuestros materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Biblia, unidad, sesión de clase. ✓ Colores, bloques, ✓ Diversos materiales concretos del aula ✓ Silueta de imágenes ✓ Vivenciación directa ✓ Papelotes ✓ Fichas de aplicación ✓ Parlante, TV

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN – PROCESOS PEDAGÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS						
ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> ☉ Recepción de los estudiantes ☉ Bienvenida, formación. ☉ Los niños participan en las actividades cívicas, verificación del calendario, asistencia, responsabilidades, acuerdos de convivencia, utilizando los carteles. <p>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN: La maestra junto a los niños y niñas en asamblea dialogan sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ El juego que les interesarían jugar. ☉ Recordar las normas del juego. ☉ Los niños forman grupos y eligen que juegos tranquilos realizar en equipo. <p>DESARROLLO DEL JUEGO: la maestra facilita a cada grupo los juegos elegidos, inician su proyecto de juego libre en el espacio elegido respetando las normas de convivencia establecidas.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Sentados en círculo, en asamblea los niños verbalizan y socializan con todo el grupo: ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué paso en el transcurso del juego?</p> <p>ORDEN: Ordenamos el material al son de una canción "todo a su lugar"</p>	El baúl de los sectores Carteles de las normas De convivencia						
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra invita a los niños a jugar (el Quiwi) usando latas, pelotas.</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: Iniciamos el diálogo: ¿Qué hemos jugado? ¿Qué hemos realizado? ¿Qué cuantas latas tumbamos?</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: La maestra realiza preguntas ¿Qué materiales podemos usar para contar hasta 50?</p> <p>PROPOSITO: La maestra comunican el propósito: "que los niños y niñas realizan el conteo de los números del conjunto 50"</p>	TV Roles de preguntas. Norma de convivencia pido la palabra y respeto la opinión de mis compañeros.						
DESARROLLO	<p>COMPRESIÓN DE PROBLEMA: La maestra muestra a los niños imágenes de los números de la familia del 50.</p> <p>TRAZAR UN PLAN: Los niños deberán escuchar con mucha atención la indicación de la maestra,</p> <p>EJECUTAR EL PLAN: La maestra explicar a los niños la familia 50 usando diversos objetos.</p> <p>EXAMINAR LA SOLUCIÓN: La maestra facilita a los niños una ficha para que desarrollen lo aprendido.</p> <table border="1" data-bbox="399 1249 1228 1366"> <thead> <tr> <th>QUE HAREMOS</th> <th>COMO LO HAREMOS</th> <th>QUE NECESITAREMOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Conteo de números en familia.</td> <td>Por medio de un juego</td> <td>Diversos materiales de concreto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO: los niños y niñas eligen el material para desarrollar la ficha de aplicación.</p> 	QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE NECESITAREMOS	Conteo de números en familia.	Por medio de un juego	Diversos materiales de concreto.	plumones convivencia escucho con atención, trabajamos en silencio,
QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE NECESITAREMOS						
Conteo de números en familia.	Por medio de un juego	Diversos materiales de concreto.						
CIERRE	<p>EVALUACION-METACOGNICION. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?</p>	Activa Ve a Cor						



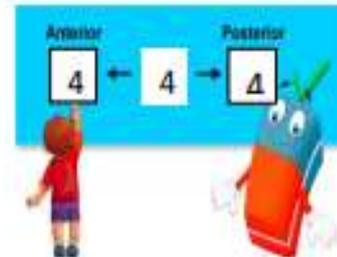
SESION DE APRENDIZAJE N°03

"ANTERIOR POSTERIOR DE LOS NUMEROS"



1. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Pichanaqui
- Institución Educativa : Emanuel
- Directora : Lic. Amadeo Crispin de la Cruz
- Docente : Prof. Pariona Ochoa estela
- Fecha : Miércoles 21 junio
- Área : Matemática



2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
AREA: MATEMÁTICA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. ESTANDAR: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	5 años: Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Que los niños y niñas comparen los números y reconozcan cual es el numero anterior y posterior.
			Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación al orientar sus movimientos
			Registro auxiliar
			CRITERIO DE EVALUACIÓN: ☞ Utiliza el conteo espontáneo para averiguar el numero anterior y posterior desde el cuarenta y uno al cincuenta.
ENFOQUE DEL AREA:	☐ ENFOQUE RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA		
VALOR:	☞ LA AUTOESTIMA		

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2024 ✓ Elaboración de la sesión de aprendizaje ✓ Previamente habremos preparado el espacio en el templo para que los niños lo puedan visitar. ✓ Elaboramos nuestros materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Biblia, unidad, sesión de clase. ✓ Objetos del salón. ✓ Sector de lonchera ✓ Silueta de los símbolos pertenece no pertenece. ✓ Vivenciarían directa ✓ Papelotes ✓ Fichas de aplicación ✓ Parlante,TV

Activar
Ve a Cont

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN – PROCESOS PEDAGÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS						
ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Recepción de los estudiantes <input type="checkbox"/> Bienvenida, formación. <input type="checkbox"/> Los niños participan en las actividades cívicas, verificación del calendario, asistencia, responsabilidades, acuerdos de convivencia, utilizando los carteles. <p>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN: La maestra junto a los niños y niñas en asamblea dialogan sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> El juego que les interesarían jugar. <input type="checkbox"/> Recordar las normas del juego. <input type="checkbox"/> Los niños forman grupos y eligen que juegos tranquilos realizar en equipo. <p>DESARROLLO DEL JUEGO: la maestra facilita a cada grupo los juegos elegidos, inician su proyecto de juego libre en el espacio elegido respetando las normas de convivencia establecidas.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Sentados en círculo, en asamblea los niños verbalizan y socializan con todo el grupo: ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué paso en el transcurso del juego?</p> <p>ORDEN: Ordenamos el material al son de una canción "todo a su lugar"</p>	<p>El baúl de los sectores</p> <p>Carteles de las normas De convivencia</p>						
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra invita a los niños a jugar la lluvia de números de 1 al 50.</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: Iniciamos el diálogo: ¿Qué hemos jugado? ¿Qué hemos realizado? ¿Qué valor tiene el número anterior y posterior?</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: La maestra realiza preguntas ¿Cuanto menos es el anterior de 40 y cuanto más es el posterior?</p> <p>PROPOSITO: La maestra comunican el propósito: "que los niños y niñas reconocerán el orden del número anterior y posterior".</p>	<p>TV</p> <p>Roles de preguntas.</p> <p>Norma de convivencia pido la palabra y respeto la opinión de mis compañeros.</p>						
DESARROLLO	<p>COMPRENSIÓN DE PROBLEMA: La maestra coloca el número 41 y explica, el número posterior de 41 es 40 y posterior sería 42.</p> <p>TRAZAR UN PLAN: Los niños deberán escuchar con mucha atención la indicación de la maestra</p> <p>EJECUTAR EL PLAN: La maestra explica los números de anterior y posterior, usando la recta numérica los números estarán de manera ascendente.</p> <p>EXAMINAR LA SOLUCIÓN: La maestra facilita a los niños cartillas de números para que expresen cual es son los números anterior y posterior:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">QUE HAREMOS</th> <th style="width: 33%;">COMO LO HAREMOS</th> <th style="width: 33%;">QUE ENCESITAREMOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Conoceremos los números anterior de y posterior de.</td> <td>Por medio de un juego</td> <td>Diversos materiales de concreto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO: los niños y niñas elijen el material para desarrollar la ficha de aplicación.</p> <div style="text-align: center;"> <p style="text-align: center;">Matemáticas</p> <p style="text-align: center;">ANTES DESPUÉS</p> <p style="text-align: center;">← 2 3 4 →</p> <p style="text-align: center;">ANTERIOR y POSTERIOR</p> </div>	QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE ENCESITAREMOS	Conoceremos los números anterior de y posterior de.	Por medio de un juego	Diversos materiales de concreto.	<p>Texto de pictograma</p> <p>Papelotes, plumones</p> <p>convivencia escucho con atención, trabajamos en silencio,</p>
QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE ENCESITAREMOS						
Conoceremos los números anterior de y posterior de.	Por medio de un juego	Diversos materiales de concreto.						
CIERRE	<p>EVALUACION-METACOGNICION.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo aprendido?</p>							



ACTIVIDAD N° 01 – LUNES 03/08/24

"Suma de Multibase"



I. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Pichanaqui
- Institución Educativa : Particular Emanuel
- Directora : Elmer Chucos Espinoza
- Docente : Carolina Estela Pariona Ochoa
- Edad/Sección : Nivel Inicial / 5 AÑOS "B"
- Área : MATEMATICA

Propósito y Evidencias de Aprendizaje:

COMPETENCIA	MATEMATICA: Resuelve Problemas de Cantidad	
	DESEMPEÑOS	CRITERIO
	5 años	
<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetivos de su entorno según sus características perceptuales al comparar. • Usa alguna expresión que muestran su comprensión. • Utiliza el conteo espontaneo para realizar una suma correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza correctamente las cantidades para contar correctamente.
EVIDENCIA	Resuelven la ficha del libro	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:	Lista de cotejo, registro de auxiliar	

Actividades de aprendizaje.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna, se establecerán los acuerdos: Escuchar a la maestra y sus compañeros, levantar las manos para pedir permiso y participar.</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente muestra imágenes de las bases y de las unidades para sumar.</p> <p>La docente realiza las siguientes: Se preguntan a los niños ¿cuántas bases de decena observas? ¿Cuántas unidades observas? La mis realiza las actividades con la participación de todos los niños.</p>	<p>Equipo de música</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas bond</p> <p>Laminas</p>

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a que observen de manera detenida y concentrada lo explicado por la docente en la pizarra pega imagen de las bases de decena y unidades, y desarrollan la suma según su cantidad. - ¿Qué colores son las decenas? ¿Qué colores son las unidades? ¿Cómo podemos sumar? la maestra permite que todos participen en la suma de los números - las maestras invitan a los niños a desarrollar sus fichas del libro. <p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Refrigerio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños realizan del lavado de manos, realizan la oración de gracia a Dios por los alimentos, reparten las loncheras y comen sus alimentos guardan sus loncheras y realizan los juegos tranquilos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio a realizar los juegos libres. - los niños realizan su aseo personal y su cambio de prenda <p>la maestra invita a los niños a ubicarse en su lugar de trabajo para poder realizar la ficha de aplicación brindada por la maestra.</p>	
CIERRE	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? 	<p>Activar Window Ve a Configuración p</p>



ACTIVIDAD N° 1

"NOCIÓN DE CANTIDAD MUCHOS-POCOS"



I. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Pichanaqui
- Institución Educativa : Particular Emanuel
- Directora : Elmer Chucos Espinoza
- Docente : Carolina Estela Pariona Ochoa
- Edad/Sección : Nivel Inicial / 5 AÑOS "B"
- Área : MATEMATICA

Propósito y Evidencias de Aprendizaje;

COMPETENCIA	MATEMATICA: Resuelve Problemas de cantidad	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO
	5 años	
<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana", en situaciones cotidianas. • Traduce cantidad a expresión numérica. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aprenderán los cuantificadores de muchos, pocos
EVIDENCIA	Resuelven la ficha del libro	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:	Lista de cotejo, registro de auxiliar	

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna, se establecerán los acuerdos: Escuchar a la maestra y sus compañeros, levantar las manos para pedir permiso y participar.</p> <p>MOTIVACIÓN: la docente realiza unas imágenes de diferentes cantidades</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: Se pregunta a los niños ¿Cuál es la diferencia? ¿describe la imagen? ¿qué cantidades observas?</p> <p>PROPOSITO: Los niños y las niñas hoy aprenderán a identificar objetos , personas , utilizando las expresiones muchos pocos.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a que observen de manera detenida y concentrada las imágenes y identifiquen sus cantidades de cada uno de ellos luego, los niños identifican las cantidades de muchos - pocos - la docente pregunta. ¿Cuántas manzanas habian? ¿Qué quien tenia mucho? ¿Cuál de los dos tiene poco? la maestra permite que todos participen - las maestras invitan a los niños a desarrollar sus fichas del libro. <p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Refrigerio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños realizan del lavado de manos, realizan la oración de gracia a Dios por los alimentos, reparten las loncheras y comen sus alimentos guardan sus loncheras y realizan los juegos tranquilos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio a realizar los juegos libres. - los niños realizan su aseo personal y su cambio de prenda <p>la maestra invita a los niños a ubicarse en su lugar de trabajo para poder realizar la ficha de aplicación brindada por la maestra.</p>	<p>Equipo de música</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas bond</p> <p>Laminas</p>
CIERRE	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? 	



ACTIVIDAD N° 2

“Secuencia numérica”



I. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Pichanaqui
- Institución Educativa : Particular Emanuel
- Directora : Elmer Chucos Espinoza
- Docente : Carolina Estela Pariona Ochoa
- Edad/Sección : Nivel Inicial / 5 AÑOS “B”
- Área : MATEMATICA

Propósito y Evidencias de Aprendizaje;

COMPETENCIA	MATEMATICA: Resuelve Problemas de cantidad	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
	5 años	
CRITERIO		
<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetivos de su entorno según sus características perceptuales al comparar. • Usa alguna expresión que muestran su comprensión. • Utiliza el conteo espontaneo para realizar una suma correcta. 	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza correctamente las cantidades para sumar en recta numérica. 		
EVIDENCIA	Resuelven la ficha del libro	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:	Lista de cotejo, registro de auxiliar	

Actividades de aprendizaje.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna, se establecerán los acuerdos: Escuchar a la maestra y sus compañeros, levantar las manos para pedir permiso y participar.</p> <p>MOTIVACIÓN: la docente muestra imágenes sobre la suma en recta numérica de forma gusano y un sapo saltando.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: Se pregunta a los niños ¿hasta dónde salto el sapo? ¿Cómo sumamos? ¿Cuántos saltos dio el sapo?</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a que observen de manera detenida y concentrada en la suma de la recta numérica. - ¿Qué paso? ¿Cómo sumaremos? ¿Cuántos saltos dio? la maestra permite que todos participen en la suma de los números - las maestras invitan a los niños a desarrollar sus fichas del libro. <p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Refrigerio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños realizan del lavado de manos, realizan la oración de gracia a Dios por los alimentos, reparten las loncheras y comen sus alimentos guardan sus loncheras y realizan los juegos tranquilos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio a realizar los juegos libres. - los niños realizan su aseo personal y su cambio de prenda <p>la maestra invita a los niños a ubicarse en su lugar de trabajo para poder realizar la ficha de aplicación brindada por la maestra.</p>	<p>Equipo de música</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas bond</p> <p>Laminas</p>
CIERRE	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? 	



ACTIVIDAD N° 3

"La familia del 10"



I. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Pichanaqui
- Institución Educativa : Particular Emanuel
- Directora : Elmer Chucos Espinoza
- Docente : Estela Pariona Ochoa
- Edad/Sección : Nivel Inicial / 5 AÑOS "B"
- Área : MATEMATICA

Propósito y Evidencias de Aprendizaje:

COMPETENCIA	MATEMATICA: Resuelve Problemas de cantidad	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO
	5 años	
<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. 	<p>Los niños establecerán los números del 10 al 19 utilizando el conteo de secuencia.</p>
EVIDENCIA	Resuelven la ficha del libro	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:	Lista de conteo, registro de auxiliar	

Actividades de aprendizaje.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD		
MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna, se establecerán los acuerdos: Escuchar a la maestra y sus compañeros, levantar las manos para pedir permiso y participar.</p> <p>MOTIVACIÓN: la docente retroalimenta los números del 0 al 10, pega en la pizarra imágenes de números del 10 al 19 para que los niños correlacionen.</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: Se pregunta a los niños ¿Cuántas decenas hay? ¿Cuántos objetos hay en esta colección?</p>	<p>Equipo de música</p> <p>Imágenes</p> <p>Hojas bond</p> <p>Laminas</p>

	<p>PROPOSITO: Los niños y las niñas hoy aprenderán a contar del 10 al 19 correlacionando una secuencia</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños a que observen de manera detenida y concentrada las imágenes y identifiquen sus cantidades para correlacionar que numero forman. - la docente pregunta. ¿Cuántas pelotas había? ¿Qué cantidad es? ¿Cuántas bolitas había en el domino? la maestra permite que todos participen - las maestras invitan a los niños a desarrollar sus fichas del libro. <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Refrigerio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - los niños realizan del lavado de manos, realizan la oración de gracia a Dios por los alimentos, reparten las loncheras y comen sus alimentos guardan sus loncheras y realizan los juegos tranquilos. <p>Recreo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños salen al patio a realizar los juegos libres. - los niños realizan su aseo personal y su cambio de prenda <p>la maestra invita a los niños a ubicarse en su lugar de trabajo para poder realizar la ficha de aplicación brindada por la maestra.</p>
CIERRE	<p style="text-align: center;">REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?



"SUBCONJUNTO CONJUNTO"



PERÚ
Ministerio de Educación

1. DATOS INFORMATIVOS:

- Unidad de Gestión Educativa : Pichanaqui
- Institución Educativa : Emanuel
- Directora : Lic. Amadeo Crispín de la Cruz
- Docente : Prof. Pariona ochoa carolina
- Fecha : Viernes junio
- Área : Matemática
- Modalidad : Presencial

2. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

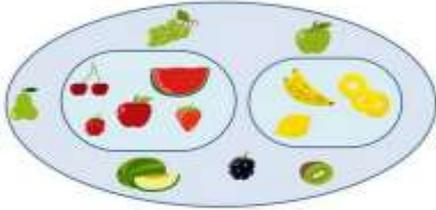
Competencias / Estándar / Área	Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
ÁREA: MATEMÁTICA COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. ESTÁNDAR: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	5 años: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	<ul style="list-style-type: none"> • Que los niños y niña establece comparaciones entre elementos de un conjunto para obtener subconjunto. <p>Instrumento de evaluación/Criterio de evaluación</p> <p>Registro auxiliar</p> <p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Utiliza como estrategia el conteo espontáneo para establecer la cantidad de elementos de un subconjuntos.</p>
ENFOQUE DEL AREA:	ENFOQUE RESOLUCIÓN DEL PROBLEMA		
VALOR:	LA AUTOESTIMA		

3. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Revisar las orientaciones para el inicio del año escolar 2024 ✓ Elaboración de la sesión de aprendizaje ✓ Previamente habremos preparado el espacio en el templo para que los niños lo puedan visitar. ✓ Elaboramos nuestros materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Biblia, unidad, sesión de clase. ✓ Pelotas, tapas. ✓ Silueta de imágenes ✓ Vivenciación directa ✓ Papelotes ✓ Fichas de aplicación ✓ Parlante, TV

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN – PROCESOS PEDAGÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Recepción de los estudiantes ☼ Bienvenida, formación. ☼ Los niños participan en las actividades cívicas, verificación del calendario, asistencia, responsabilidades, acuerdos de convivencia, utilizando los carteles. <p>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN: La maestra junto a los niños y niñas en asamblea dialogan sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☼ El juego que les interesarían jugar. ☼ Recordar las normas del juego. ☼ Los niños forman grupos y eligen que juegos tranquilos realizar en equipo. <p>DESARROLLO DEL JUEGO: la maestra facilita a cada grupo los juegos elegidos, inician su proyecto de juego libre en el espacio elegido respetando las normas de convivencia establecidas.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Sentados en círculo, en asamblea los niños verbalizan y socializan con todo el grupo: ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué paso en el transcurso del juego?</p> <p>ORDEN: Ordenamos el material al son de una canción "todo a su lugar"</p>	El baúl de los sectores Carteles de las normas De convivencia
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La maestra invita a los niños una que se sienten en círculo para que la maestra les cuente un cuento (SAMMY Y SU AMIGO MANCHAS)</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: Iniciamos el diálogo: ¿A dónde lo llevo su mamá a sammy y a su amigo las manchas? ¿Qué han observado en el campo? ¿Qué animales hay en el gallinero del abuelo de sammy?</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS: La maestra realiza preguntas ¿De qué otra forma podemos comparar los subconjuntos?</p> <p>PROPOSITO: La maestra comunican el propósito: "que los niños y niñas realizan comparaciones entre elementos de un conjunto para obtener subconjuntos."</p>	TV Roles de preguntas. Norma de convivencia pido la palabra y respeto la opinión de mis compañeros.
DESARROLLO	<p>COMPRESIÓN DE PROBLEMA: La maestra refuerza como formar un conjunto para obtener subconjuntos utilizando diversos objetos.</p> <p>TRAZAR UN PLAN: La maestra permite que los niños puedan reflexionar sobre el tema que se trabajó en la clase y permite la explicación de cómo formar el subconjunto.</p> <p>EJECUTAR EL PLAN: La maestra permite que los niños representen subconjuntos utilizando los materiales del aula (jugamos con el sector del aseo, biblioteca, de arte,)</p>	Papelotes, plumones convivencia escucho cOn atención, trabajamos en silencio, Ve a Configurar

	<p>EXAMINAR LA SOLUCIÓN: La maestra entrega la ficha de trabajo para que puedan desarrollar y reflexionar sobre lo que se trabajó.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>QUE HAREMOS</th> <th>COMO LO HAREMOS</th> <th>QUE ENCESITAREMOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Representamos subconjuntos</td> <td>Por medio de un juego con los sectores del aula.</td> <td>Diversos materiales de concreto, visuales.</td> </tr> </tbody> </table> <p>APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO: los niños y niñas elijen el material para desarrollar la ficha de aplicación. SUBCONJUNTOS:</p> 	QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE ENCESITAREMOS	Representamos subconjuntos	Por medio de un juego con los sectores del aula.	Diversos materiales de concreto, visuales.
QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE ENCESITAREMOS					
Representamos subconjuntos	Por medio de un juego con los sectores del aula.	Diversos materiales de concreto, visuales.					
CIERRE	<p>EVALUACION-METACOGNICION. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?</p>						
ACTIVIDADES PERMANENTES DE REFRIGERIO	<p>Lavarse las manos, dar gracias a Dios, cantan una alabanza, los niños encargados reparten las loncheras. Después de comer su refrigerio tienen tiempo a realizar sus juegos tranquilos.. Para que luego puedan salir al patio a realizar juegos libres</p>						

Evidencias

Secuencia de números de suma



Los niños realizan la secuencia de números y cantidades



Los niños siguen una orden de conjunto de cantidad.



Recta numérica según la suma que la docente indica



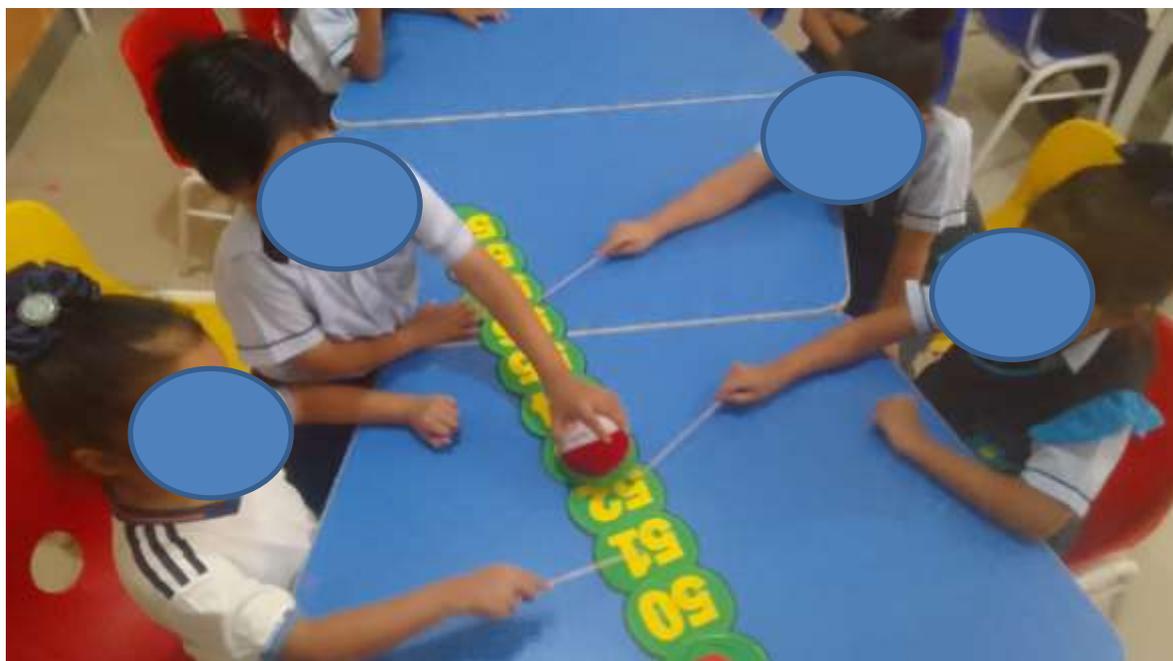
los niños siguen las indicaciones de la mis para poder mostrar los números de anterior y posterior



Los niños conocen la familia de numeros y ordenan de manera creciente.



Antes y Después de cada numero la docente indica para realizar los saltos de delante y de otras.



Anexo 5. Instrumento de medición

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems JUEGOS DIDÁCTICOS	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		DIMENSIÓN 1: Juego numérico				D	R	B	MB	D	R	B	MB	
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Los niños descomponen los numero en unidades				x				x				x	
2	Los niños ubican los números en el tablero de valor posicional				x				x				x	
3	Los estudiantes suman números naturales				x				x				x	
4	Los niños identifican los números anteriores y posteriores en una secuencia numérica.				x				x				x	
5	Los niños descomponen los numero en decenas				x				x				x	
6	Los estudiantes resuelven problemas relacionados con la recta numérica.				x				x				x	
7	Los niños realizan una sucesión de números crecientes y decrecientes				x				x				x	
	DIMENSIÓN 2: Juego espacial													
8	Los niños se ubican en forma vertical y horizontal				x				x				x	
9	Los niños ubican objetos arriba abajo				x				x				x	
10	Los estudiantes se posicionan en dirección diagonal respecto a un punto de referencia.				x				x				x	
11	El estudiante entiende cuál es su derecha e izquierda				x				x				x	
12	Los estudiantes identifican una cantidad específica dentro de un objeto.				x				x				x	
13	Los estudiantes se ubican dentro y fuera de figuras geométricas como un círculo.				x				x				x	
14	Los niños se ubican delante y atrás				x				x				x	
	DIMENSIÓN 3: Juego de Medida													
15	El estudiante mide objetos según su forma y tamaño				x				x				x	

Observaciones: La mayoría de los ítems son pertinentes y claro.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

Observaciones: La mayoría de los ítems son pertinentes y claro.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel **DNI:** 41681023
Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

Especialidad del validador:

Chincha, 30 de marzo. del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo -----

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo **Firma del Experto Informante.**



Especialidad

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / Items JUEGOS DIDÁCTICOS DIMENSION 1: Juego numérico	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
		1	Los niños descomponen los numero en unidades				x				x			
2	Los niños ubican los números en el tablero de valor posicional			x					x				x	
3	Los estudiantes suman números naturales				x				x				x	
4	Los niños identifican los números anteriores y posteriores en una secuencia numérica.				x			x				x		
5	Los niños descomponen los numero en decenas			x					x				x	
6	Los estudiantes resuelven problemas relacionados con la recta numérica.				x			x				x		
7	Los niños realizan una sucesión de números crecientes y decrecientes			x					x				x	
	DIMENSIÓN 2: Juego espacial													
8	Los niños se ubican en forma vertical y horizontal				x				x				x	
9	Los niños ubican objetos arriba abajo			x					x				x	
10	Los estudiantes se posicionan en dirección diagonal respecto a un punto de referencia.				x			x				x		
11	El estudiante entiende cuál es su derecha e izquierda			x					x				x	
12	Los estudiantes identifican una cantidad específica dentro de un objeto.				x			x				x		
13	Los estudiantes se ubican dentro y fuera de figuras geométricas como un círculo.			x				x				x		
14	Los niños se ubican delante y atrás				x				x				x	
	DIMENSIÓN 3: Juego de Medida													
15	El estuante mide objetos según su forma y tamaño				x				x				x	
16	El niño realiza mediciones de objetos utilizando medidas de longitud.			x				x				x		
17	Los estudiantes miden el volumen y la cantidad de figuras geométricas.				x			x				x		
18	Los niños realizan mediciones de capacidad utilizando litros como unidad de medida.			x				x				x		
19	Los estudiantes realizan medidas vivenciales con su cuerpo				x				x				x	
20	El niño reconoce los tiempos (hora, minutos, segundos)			x					x				x	

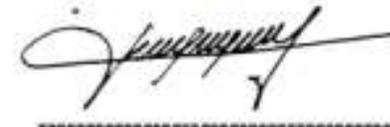
Observaciones: La mayoría de los ítems son pertinentes y claro.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola DNI: 21867593

Especialidad del validador: Docente en administración de la educación

Chincha, 30 de marzo. del 2024



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / items VARIABLE: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMATICO	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		DIMENSIÓN 1: clasificación												
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Los niños y niñas clasifican en grupo grande y pequeño				x				x				x	
2	El niño o niña ordena objetos por similitud de plantilla			x					x				x	
3	El niño organiza objetos según su longitud (largo y corto).				x			x				x		
4	Los niños clasifican objetos de por color			x					x				x	
5	Los niños clasifican objetos según su forma geométrica.				x			x				x		
6	Los niños clasifican objetos redondos y no redondos.				x			x				x		
7	Los estudiantes agrupan objetos pocos y muchos			x					x				x	
	DIMENSIÓN 2: seriación													
8	Los niños y niñas siguen la secuencia de tamaños			x					x				x	
9	El niño o niña sigue la secuencia por figura plana				x				x			x		
10	El niño organiza la seriación de objetos de ancho y angosto			x				x					x	
11	Los niños siguen la secuencia de objetos por color				x				x				x	
12	Los niños siguen la secuencia de cuerpos geométricos			x					x				x	
13	Los niños ordenan imágenes en blanco y negro en una secuencia.				x			x				x		
14	Los estudiantes siguen una seriación de números naturales			x					x				x	
	DIMENSIÓN 3: instrucciones y normativas													
15	El niño respeta los valores al realizar el juego.			x					x				x	
16	El niño es competente de respetar los tiempos del juego.			x					x				x	
17	El niño colabora con sus compañeros utilizando los materiales asignados para el juego.			x				x				x		

18	El niño divide de manera equitativa los juguetes.				x					x					x
19	El niño es atento a las orientaciones del juego.				x					x					x
20	El niño participa activamente al escuchar las indicaciones del juego.				x					x					x
Dimensión 4: la Ética en la axiología															
21	Los niños practican valores encomendados por Dios				x					x					x
22	Los niños practican el saludo de paz y bien				x					x					x
23	Los niños son bondadoso y respetuosos con sus compañeros				x					x					x
24	Los niños practican la palabra de Dios en cada momento				x					x					x

Observaciones: La mayoría de los ítems son pertinentes y claro.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola DNI: 21867593

Especialidad del validador: Docente en administración de la educación

Chincha, 30 de marzo. del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Firma del Experto Informante.

Especialidad

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



CUESTIONARIO

El propósito del presente instrumento de investigación es para recabar información sobre La Responsabilidad Social y los entornos virtuales de aprendizaje que realizaron los estudiantes.

INSTRUCCIONES: Estimado maestro Marcar con un aspa (x) la alternativa que Ud. Crea conveniente. Se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible. Nunca (1), A veces (2), siempre (3) Dicha información será utilizada de manera confidencial y anónima. Marque con una “X” cada criterio según la escala planteada.

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN		
		1	2	3
	Juegos didácticos			
	Juego numérico			
1	Los niños descomponen los numero en unidades			
2	Los niños ubican los números en el tablero de valor posicional			
3	Los estudiantes suman números naturales			
4	Los niños identifican los números anteriores y posteriores en una secuencia numérica.			
5	Los niños descomponen los numero en decenas			
6	Los estudiantes resuelven problemas relacionados con la recta numérica.			
7	Los niños realizan una sucesión de números crecientes y decrecientes			
	Juego espacial			
8	Los niños se ubican en forma vertical y horizontal			
9	Los niños ubican objetos arriba abajo			
10	Los estudiantes se posicionan en dirección diagonal respecto a un punto de referencia.			
11	El estudiante entiende cuál es su derecha e izquierda			
12	Los estudiantes identifican una cantidad específica dentro de un objeto.			
13	Los estudiantes se ubican dentro y fuera de figuras geométricas como un círculo.			
14	Los niños se ubican delante y atrás			

Juego de Medida				
15	El estuante mide objetos según su forma y tamaño			
16	El niño realiza mediciones de objetos utilizando medidas de longitud.			
17	Los estudiantes miden el volumen y la cantidad de figuras geométricas.			
18	Los niños realizan mediciones de capacidad utilizando litros como unidad de medida.			
19	Los estudiantes realizan medidas vivenciales con su cuerpo			
20	El niño reconoce los tiempos (hora, minutos, segundos)			

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN		
		1	2	3
Desarrollo del pensamiento matemático				
Clasificación				
1	Los niños y niñas clasifican en grupo grande y pequeño			
2	El niño o niña ordena objetos por similitud de plantilla			
3	El niño organiza objetos según su longitud (largo y corto).			
4	Los niños clasifican objetos de por color			
5	Los niños clasifican objetos según su forma geométrica.			
6	Los niños clasifican objetos redondos y no redondos.			
7	Los estudiantes agrupan objetos pocos y muchos			
Seriación				
8	Los niños y niñas siguen la secuencia de tamaños			
9	El niño o niña sigue la secuencia por figura plana			
10	El niño organiza la seriación de objetos de ancho y angosto			
11	Los niños siguen la secuencia de objetos por color			
12	Los niños siguen la secuencia de cuerpos geométricos			
13	Los niños ordenan imágenes en blanco y negro en una secuencia.			
14	Los estudiantes siguen una seriación de números naturales			
Instrucciones y reglas				
15	El niño respeta los valores al realizar el juego.			

16	El niño es competente de respetar los tiempos del juego.			
17	El niño colabora con sus compañeros utilizando los materiales asignados para el juego.			
18	El niño divide de manera equitativa los juguetes.			
19	El niño es atento a las orientaciones del juego.			
20	El niño participa activamente al escuchar las indicaciones del juego.			
Dimensión 4: Ética en la axiología				
21	Los niños practican valores encomendados por Dios			
22	Los niños practican el saludo de paz y bien			
23	Los niños son bondadoso y respetuosos con sus compañeros			
24	Los niños practican la palabra de Dios en cada momento			

Mil gracias, por su colaboración



PERÚ

Ministerio
de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "San Francisco de Asís" de Chincha

¡Institución acreditada, líder a nivel nacional!

"Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE CHINCHA

PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN 2024

**PROGRAMA DE ESTUDIO:
EDUCACIÓN INICIAL**

Chincha - Ica - Perú

2024

PRESENTACIÓN

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de Chíncha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.

PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

"ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución	: Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "San Francisco de Asís" de Chincha
1.2 Provincia	: Chincha
1.3 Lugar	: Avenida América No. 209
1.4 Nivel	: Superior
1.5 Directora General	: Hna. Ángela Montoya Vargas.
1.6 Jefe de Unidad Académica	: Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
1.7 Investigador (es)	: Pariona Ochoa carolina estela
1.8 Población Beneficiada	: 50 Estudiantes del I.E "EMANUEL"
1.9 Duración	: Del lunes 20 mayo al 24 de junio del 2024 (01 sesión – 13 de mayo al 21 junio de 9:20 am a 11:30 am)

II. POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP "San Francisco de Asís" de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

III.

JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada "LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P EMANUEL 2024".

Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las II.EE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcados en la en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

IV. OBJETIVO:

4.1. GENERAL:

Determinar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la I.E.P "Emanuel" 2024

4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión clasificación.
- Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en su desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión seriación.
- Determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en su dimensión instrucciones y reglas.

V. METAS:

5.1 Descriptiva y cuantificable:

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	00% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión secuencia
R2	00% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión seriación
R3	00% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión instrucción y reglas
R4	00% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión ética de la axiología franciscana.

5.2 METAS DE ATENCIÓN:

- 50 estudiantes del grupo experimental
- 01 docentes de Educación Inicial

5.3 METODOLOGÍA:

- Aprendizaje basado en problemas didácticas, trabajo en equipo, Juegos didácticos descubrimiento guiado.

VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

6.1. RESPONSABLE:

- PARIONA OCHOA CAROLINA ESTELA

VII.

DESCRIPCIÓN:

7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- **Lunes 20 de mayo:** Aplicación del pre test a través de la observación
- **Viernes 24 de mayo:** Noción de cantidad muchos pocos.
- **Viernes 31 de mayo:** Secuencia numérica.
- **Lunes 3 de junio:** Suma de multibase.
- **Jueves 6 de junio:** Subconjunto de número.
- **Viernes 14 de junio:** La familia del 50.
- **Viernes 21 de junio:** Anterior y posterior de los números.
- **Lunes 24 de junio:** Aplicación del post test- examen de salida a través de imágenes.

7.2. Lugar:

Aula de la I.E.P “EMANUEL”

7.3. Horario:

9:20 am a 11:00 am (lunes y viernes)

7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.

VIII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Mayo – junio								
				20	24	31	03	06	14	21	24	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pre test – prueba diagnóstica a través de la observación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta integración a través de los juegos didáctico con sus compañeros. • Expresa de manera libre lo que piensa y actúa. • Revisión y sistematización de los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de estudiantes participan en el examen de expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje 									
<ul style="list-style-type: none"> • Noción de cantidad – muchos pocos 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo, “muchos pocos” • Traduce cantidad y expresión numérica. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 60% de estudiantes muestran expresión sobre la cantidad y expresión numérica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación planilla de observación • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje. 									
<ul style="list-style-type: none"> • Secuencia numérica 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetivos de su entorno según sus características perceptuales al comparar. • Usa alguna expresión que muestra su comprensión. • Utiliza el conteo espontaneo para realizar una suma correcta. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 70 % de estudiantes relacionan objetos y realizan suma de secuencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo de la actividad de aprendizaje. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 			X						
<ul style="list-style-type: none"> • Suma de multibase 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno, según sus características perceptuales al comparar y agrupar, realizando una suma. • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre la suma. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 75 % de estudiantes usan expresiones que comprenden la suma relacionando objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo de la actividad de aprendizaje. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje. 				X					

<ul style="list-style-type: none"> • Subconjunto de base 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales formando subconjuntos. • Establece comparaciones entre elementos de un conjunto para obtener subconjuntos. • Utiliza conteos espontáneos para establecer la cantidad de elementos de un subconjunto. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 80 % de estudiantes establece relaciones y comparaciones en conteo espontáneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo de la actividad de aprendizaje. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje. 						X			
<ul style="list-style-type: none"> • La familia del 50 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca los números 50. • Utiliza el conteo espontáneo hasta llegar al número del 50 al 59. • Establece comparaciones entre las imágenes y números, identifica el número 50 al 59 	<ul style="list-style-type: none"> • El 85 % de estudiantes realiza el conteo espontáneo y realiza la secuencia de número hasta el 60 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo de la actividad de aprendizaje. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje. 							X		
<ul style="list-style-type: none"> • Anterior y posterior números 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relación de orden reconociendo el número anterior y posterior de los números. • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión a cerca de los números anterior y posterior. • Utiliza el conteo espontáneo para averiguar el número anterior y posterior. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 90 % de estudiantes relaciona los números de orden creciente y decreciente para identificar el antes y después. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo de la actividad de aprendizaje. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje. 								X	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pos test – examen de salida a través de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las resuelve problemas utilizando materiales didácticos y la empatía ante sus demás compañeros. • Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 99 % de estudiantes logran resolver situaciones problemáticas y su expresión oral en las diferentes dimensiones establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Resultado final del instrumento de evaluación del desarrollo de la actividad de aprendizaje. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje. • Informe 									X

IX. PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
BIENES				
Material de oficina (hojas bond, lapiceros, lápices, laptops, impresoras, tinta)	Según necesidad		S/. 40.00	S/.80.00
copias	Según necesidad		S/. 25.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 15.00	
SERVICIOS:				
Equipo de sonido	1			S/. 300.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
TOTAL GENERAL				S/. 380.00

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

- El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

X. POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 50 estudiantes de la I.E.P “EMANUEL”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

XI. EVALUACION: considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: lista de cotejo, guía de observación, encuesta, fotografías.

XII.MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
- Elaboración y presentación del plan de intervención - Coordinación con la dirección de la I.E.P para los ambientes y materiales de taller. - Coordinación con el jefe de unidad académica. - Planificación de la ruta metodológica de los talleres. - Elaborar los instrumentos para evaluar el taller. - Coordinación con la dirección general.	- Registro de Asistencia al taller. - Evidenciar el desarrollo del taller. - Sistematización diaria del desarrollo del taller. - Instrumentos aplicados de valoración del taller. - Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora. - Control de seguimiento a las rutas del taller.	-Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias. - Análisis de resultados.

Pichanaquí, abril del 2024



Pariona Ochoa, Carolina Estela
 Investigadora



**“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE
 LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”**

ASISTENCIA

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

N°	ACTIVIDAD DE APRENDISAJE	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	• Aplicación del pre test – prueba y diagnostica a través de la observación.	9:20		11:30		20/05
03	• Noción de cantidad	9:20		11/30		25/05
04	• Secuencia numérica .	9:20		11:30		24/05
06	• Suma de multibase	9:20		11:30		03/06
07	• Conjunto de numero	9:20		11:30		06/06
08	• La familia del 50	9:20		11:30		14/06
10	• Anterior y posterior	9:20		11:30		21 /06
11	• Aplicación del post test- prueba diagnóstica – a través de la observación.	9:20		11:30		24/06

Anexo 7. BASE DE DATOS EN EXCEL

No	DATOS GENERALES		CLASIFICACION							D1
	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	
1	5	1	3	2	3	3	2	1	3	17
2	5	0	2	2	3	3	2	2	2	16
3	5	1	3	3	3	3	2	2	3	19
4	5	0	3	2	3	3	3	2	3	19
5	5	1	3	2	3	3	3	3	3	20
6	5	0	3	2	3	3	2	2	3	18
7	5	1	3	3	3	3	2	3	3	20
8	5	0	3	2	3	3	2	2	3	18
9	5	0	3	2	3	3	2	2	3	18
10	5	1	3	3	3	3	2	3	3	20
11	5	1	3	3	3	3	2	2	3	19
12	5	1	3	3	3	3	2	2	3	19
13	5	0	3	3	3	3	2	2	3	19
14	5	0	3	2	3	3	2	2	3	18
15	5	0	3	1	2	2	3	2	2	15
16	5	1	2	2	3	3	2	1	2	15
17	5	0	3	2	3	3	1	1	2	15
18	5	0	3	2	3	3	1	2	2	16
19	5	0	3	2	2	3	2	1	1	14
20	5	0	3	2	2	3	2	2	2	16
21	5	1	3	2	3	3	2	3	3	19
22	5	0	3	2	3	3	2	3	3	19
23	5	0	3	2	2	3	2	2	3	17
24	5	1	3	2	3	3	2	3	3	19
25	5	1	3	2	3	3	2	3	3	19
26	5	1	2	2	3	3	3	3	3	19
27	5	0	3	2	3	3	3	3	3	20
28	5	1	2	2	3	3	2	3	3	18
29	5	1	3	2	3	3	2	3	3	19
30	5	1	3	2	3	3	3	2	3	19
31	5	1	3	2	3	3	2	2	3	18
32	5	1	3	3	3	3	2	3	3	20
33	5	1	3	3	3	3	3	3	3	21
34	5	0	3	2	2	3	2	3	3	18
35	5	1	3	3	3	3	2	3	3	20
36	5	1	3	3	3	3	2	2	3	19
37	5	1	3	3	3	3	2	3	3	20
38	5	0	3	2	3	3	2	2	3	18
39	5	0	2	2	2	2	2	2	3	15
40	5	1	3	2	3	3	2	3	3	19

41	5	0	3	2	2	3	1	3	2	16
42	5	1	3	3	3	3	2	2	3	19
43	5	0	3	2	3	2	2	3	3	18
44	5	0	3	3	3	3	3	2	3	20
45	5	1	3	3	3	3	2	3	3	20
46	5	0	2	2	2	2	2	2	2	14
47	5	0	3	2	3	3	2	2	3	18
48	5	0	2	3	3	3	3	2	3	19
49	5	0	3	2	3	2	3	1	1	15
50	5	0	3	2	3	2	2	2	2	16

SERIACION							D2
C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	
3	2	3	3	3	2	2	18
2	2	1	1	2	3	1	12
3	3	3	3	2	3	2	19
3	2	3	3	2	3	2	18
3	2	3	3	2	3	2	18
3	3	3	3	2	3	2	19
3	3	3	3	2	3	2	19
3	2	3	2	1	3	1	15
3	2	3	3	2	3	2	18
3	3	3	3	2	3	2	19
3	2	2	3	2	3	2	17
3	2	3	3	2	2	2	17
3	3	2	3	2	3	2	18
3	3	3	3	1	2	1	16
3	3	3	3	1	2	2	17
3	3	2	2	2	2	2	16
3	3	3	3	2	2	2	18
2	2	3	3	1	2	1	14
3	2	3	2	3	2	3	18
2	3	2	2	2	3	2	16
3	2	3	3	2	2	3	18
3	3	3	3	3	3	3	21
3	3	3	3	2	3	2	19
3	3	2	2	2	3	3	18
3	3	3	3	2	3	3	20
2	3	2	3	2	3	2	17
3	3	3	3	3	3	3	21
3	3	3	3	2	3	2	19
3	2	3	3	2	2	2	17
2	2	3	3	2	3	3	18
3	2	3	3	2	3	3	19

3	2	3	2	3	2	3	18
3	3	3	3	3	3	3	21
2	2	2	2	2	2	2	14
2	2	2	2	2	2	2	14
3	3	3	3	2	2	3	19
3	3	3	3	2	3	3	20
2	2	2	2	2	2	2	14
3	2	3	3	2	3	3	19
3	2	3	2	2	3	3	18
3	2	3	3	2	3	3	19
3	3	3	2	1	2	2	16
3	3	3	3	2	3	3	20
3	2	3	3	2	3	3	19
3	3	3	3	2	3	3	20
3	3	3	3	3	3	2	20
2	2	3	3	2	2	3	17
3	3	3	3	2	2	3	19
2	2	2	2	1	2	2	13
3	3	2	3	2	2	3	18

INSTRUCCIONES Y REGLAS						D3
C1	C2	C3	C4	C5	C6	
2	2	2	3	3	3	15
3	2	3	3	3	3	17
3	3	2	2	2	3	15
2	2	3	3	3	3	16
2	2	2	2	2	2	12
2	2	2	2	2	2	12
2	3	2	3	2	2	14
3	2	2	2	2	2	13
3	3	3	3	2	2	16
3	3	3	3	3	3	18
3	3	3	3	3	3	18
3	3	2	2	2	3	15
3	3	2	2	2	3	15
2	2	2	2	2	2	12
2	1	2	1	2	2	10
3	3	3	2	2	2	15
3	2	2	2	2	3	14
3	2	2	2	2	3	14
2	2	1	1	1	3	10
2	2	3	2	2	2	13
2	2	2	2	2	2	12
3	2	3	3	2	3	16
2	2	3	3	3	2	15
2	2	2	2	2	2	12

2	2	2	2	2	2	12
2	2	2	3	2	3	14
3	3	3	3	3	3	18
2	2	2	3	3	3	15
2	2	2	2	2	2	12
3	2	2	2	2	2	13
3	2	2	2	2	2	13
2	2	2	2	2	2	12
3	3	3	3	3	3	18
3	3	1	3	3	3	16
3	3	3	3	3	3	18
3	3	3	3	3	3	18
2	2	3	3	2	2	14
2	2	2	2	2	2	12
2	2	1	3	3	3	14
2	3	1	3	3	3	15
3	3	1	3	3	3	16
3	3	2	3	3	3	17
2	2	2	2	2	2	12
3	3	2	2	2	2	14
3	3	2	3	3	3	17
3	3	2	3	3	3	17
2	3	1	3	3	3	15
3	2	1	2	2	2	12
2	3	1	1	2	3	12
3	3	2	1	1	3	13

LA ETICA AXIOLÓGICA				D4	TOTAL
C1	C2	C3	C3		
3	1	2	2	8	58
3	1	3	3	10	55
3	1	3	3	10	63
3	1	3	3	10	63
3	1	3	3	10	60
3	1	3	3	10	59
3	1	3	3	10	63
3	1	3	3	10	56
2	1	3	3	9	61
3	1	3	3	10	67
3	1	3	3	10	64
3	1	3	3	10	61
3	1	3	3	10	62
3	1	3	3	10	56
3	1	2	3	9	51
3	1	3	3	10	56

3	1	3	3	10	57
3	1	3	3	10	54
3	1	3	3	10	52
3	1	3	3	10	55
3	1	3	3	10	59
3	1	3	3	10	66
3	1	3	3	10	61
3	1	3	3	10	59
3	1	3	3	10	61
3	1	3	3	10	60
3	1	3	3	10	69
3	1	3	3	10	62
3	1	3	3	10	58
3	1	3	3	10	60
3	1	3	3	10	60
2	1	1	2	6	56
2	1	2	2	7	67
3	1	3	3	10	58
3	1	3	3	10	62
3	1	2	2	8	64
2	1	2	2	7	61
3	1	3	3	10	54
3	1	3	3	10	58
3	1	3	3	10	62
3	1	3	3	10	61
3	1	3	3	10	62
3	1	3	3	10	60
3	1	3	3	10	63
3	1	3	3	10	67
3	1	3	3	10	61
3	1	3	3	10	60
3	1	2	3	9	59
3	1	3	3	10	50
3	1	3	3	10	57

Anexo 8. BASE DE DATOS EN ESTADISTICO SPSS

