

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO
PEDAGÓGICO**

“ESCUELA DE GERENCIA EDUCATIVA”



TESIS

**EL JUEGO DIDÁCTICO Y LAS EXPRESIONES NUMÉRICAS EN
NIÑOS DE TRES AÑOS EN LA INSTITUCIÓN PRIVADA JUAN
PABLITO KIDS LIMA 2024**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE EDUCACIÓN
INICIAL**

PRESENTADO POR:

VILLANUEVA CARBAJAL KIARA MIRELLA

LIMA – PERÚ

2025

DEDICATORIA

Les dedico este trabajo a mis padres, quienes con su amor infinito y sacrificio constante me enseñaron que los sueños se alcanzan con perseverancia A mi hijo, por ser mi soporte en los momentos difíciles y quien me motiva a celebrar cada pequeño triunfo en este camino académico

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento a mi profesora de práctica, la Lic. Pamela Tafur, por su experiencia, comprensión y paciencia hacia mi persona, al Lic. Cecilio Huallpa Suca que siempre estuvo aconsejando y ayudando, al profesor Osvaldo Maquera por sus enseñanzas y también a mi gatita Tauriel, quien es mi apoyo emocional en las largas madrugadas, no tengo palabras para expresar mi gratitud por su inmenso apoyo durante este viaje.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Cumpliendo con las disposiciones vigentes por el reglamento de estudio de investigación del Instituto Superior Pedagógico Privado Escuela de Gerencia Educativa (RD014-IESSPPEGG-2022), presento ante ustedes y someto a vuestro criterio profesional la evaluación de la tesis titulada: El juego didáctico y las expresiones numéricas en niños de 3 años de la Institución privada Juan Pablito Kids San Martin de Porres. 2024.

La cual ha sido elaborada con la finalidad de aportar a la investigación científica y a la comunidad educativa, asimismo, poder obtener el título de profesora de educación inicial.

La tesis se ha elaborado tomando en cuenta los pasos y procedimientos de método científico y las orientaciones generales establecen para los trabajos de investigación en el instituto.

Los resultados que se obtengan en la presente investigación beneficiaran no solo a la comunidad educativa Juan Pablito Kids, San Martin de Porres, donde se llevó a cabo el estudio, sino a todas aquellas que desean servirse de la experiencia, con lo cual el trabajo habrá logrado con creces su cometido.

La autora.

RESUMEN

La Tesis titulada "El juego didáctico en las expresiones numéricas en niños de tres años del colegio privado Juan Pablito Kids 2024". A los tres años, los niños comienzan a desarrollar habilidades cognitivas que les permiten empezar a explorar conceptos matemáticos básicos, como los números y las cantidades. El juego didáctico se convierte en una estrategia fundamental para facilitar este aprendizaje, ya que permite a los pequeños interactuar de manera divertida y práctica con las expresiones numéricas de forma natural. A través de juegos que involucran contar, clasificar, ordenar y reconocer patrones, no solo aprenden a identificar números, sino que también comienzan a comprender su significado y relación con el mundo que los rodea. Este enfoque lúdico promueve el pensamiento lógico y la resolución de problemas desde una edad temprana, estimulando la curiosidad y la motivación por aprender. Este trabajo analizará cómo el juego didáctico influye en la comprensión y expresión de conceptos numéricos en niños de 3 años, destacando su rol en el desarrollo temprano de las habilidades matemáticas. El objetivo del presente estudio fue analizar la influencia del juego didáctico en las expresiones numéricas de niños de 3 años en la institución educativa Juan Pablito Kids durante el año 2024. Es de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada. Para ello, se llevó a cabo un diseño preexperimental con un grupo único, utilizando una fase de pretest en la que se midieron las expresiones numéricas y sus componentes: adición con objetos, sustracción con objetos, y formación de conjuntos. Posteriormente, se implementó un programa de juegos didácticos con una duración de 20 sesiones, tras lo cual se evaluó nuevamente a los estudiantes en la fase de posttest. La población fue de un total de 2 aulas de 3 años dando un total de 27 alumnos, la muestra es de 14 niños del aula elefantitos. Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue la ficha de observación.

En cuanto a la hipótesis general, los resultados empíricos obtenidos permitieron validarla. Específicamente, se encontró un valor $Z = -3.228$, $p = .001$, lo que indica una diferencia significativa entre las puntuaciones obtenidas en las fases de pretest y posttest ($p < .05$). Esto refleja una mejora notable en las habilidades numéricas de los niños y niñas de 3 años tras la intervención. En detalle, 13 de los 14 niños mostraron mejoras (rangos positivos), con un solo empate y ningún rango

negativo, lo que evidencia la eficacia del programa. Las actividades se centraron en mejorar el aprendizaje matemático mediante la adición y sustracción con objetos, así como la formación de conjuntos, demostrando un cambio positivo en la mayoría de los participantes.

Palabras clave: Juego didáctico, expresiones numéricas, desarrollo cognitivo, autonomía, desarrollo emocional, adición con objetos, sustracción con objetos y conjuntos

ABSTRACT

The thesis titled "Didactic Play in Numerical Expressions in Three-Year-Old Children at Juan Pablito Kids Private School 2024". At three years old, children begin to develop cognitive skills that allow them to start exploring basic mathematical concepts, such as numbers and quantities. Didactic play becomes a fundamental strategy to facilitate this learning, as it allows young children to interact in a fun and practical way with numerical expressions naturally. Through games involving counting, classifying, ordering, and recognizing patterns, they not only learn to identify numbers but also begin to understand their meaning and relationship with the world around them. This playful approach promotes logical thinking and problem-solving from an early age, stimulating curiosity and motivation to learn. This work will analyze how didactic play influences the understanding and expression of numerical concepts in 3-year-old children, highlighting its role in the early development of mathematical skills. The objective of this study was to analyze the influence of didactic play on numerical expressions in 3-year-old children at Juan Pablito Kids educational institution during 2024. The approach is quantitative, and the type of research is applied. For this, a pre-experimental design was carried out with a single group, using a pretest phase in which numerical expressions and their components were measured: addition with objects, subtraction with objects, and set formation. Subsequently, a program of didactic games was implemented with a duration of 20 sessions, after which the students were evaluated again in the posttest phase. The population consisted of a total of 2 classrooms of 3-year-olds, giving a total of 27 students, with the sample being 14 children from the "little elephants" classroom. The observation technique was used, and the instrument was the observation form.

Regarding the general hypothesis, the empirical results obtained allowed for its validation. Specifically, a value of $Z = -3.228$, $p = .001$ was found, indicating a significant difference between the scores obtained in the pretest and posttest phases ($p < .05$). This reflects a notable improvement in the numerical skills of 3-year-old children after the intervention. In detail, 13 of the 14 children showed improvements (positive ranks), with only one tie and no negative ranks, which demonstrates the effectiveness of the program. The activities focused on

improving mathematical learning through addition and subtraction with objects, as well as set formation, demonstrating a positive change in most participants.

***Keywords*:** Didactic play, numerical expressions, cognitive development, autonomy, emotional development, addition with objects, subtraction with objects, and sets

ÍNDICE GENERAL

Contenido	
“ESCUELA DE GERENCIA EDUCATIVA”	1
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
PRESENTACIÓN	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vii
ÍNDICE GENERAL	ix
INDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE FIGURAS	xiii
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I.....	16
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1.1. Descripción del problema.....	17
1.2. Formulación del problema	21
1.2.1. Problema General.....	21
1.2.1. Problemas Específicos	21
1.3. Justificación	21
1.3.1. Justificación teórica	21
1.3.2. Justificación práctica.....	22
1.3.3. Justificación Metodológica	22
1.3.4. Justificación Pedagógica	22
1.4. Limitaciones	23
1.5. Antecedentes	23
1.6. Objetivos	23

1.6.1. Objetivo general	23
1.6.2. Objetivos específicos	24
CAPÍTULO II	25
MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL	25
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
2.1.1. Antecedentes internacionales	26
2.2. Bases Teóricas Científicas.....	33
2.2.1 Definición	33
2.2.2. Importancia del juego	33
2.2.3. Características del juego	34
2.2.4. Beneficios del juego.....	35
2.2.5. Dimensiones del juego.....	35
2.2.6. Clases de juegos	36
2.2.7. Dimensiones de la variable juego didáctico	37
Dimensión la autonomía	37
Dimensión desarrollo emocional	38
2.2.8. Variable Expresiones numéricas	38
2.2.9. Las expresiones numéricas aditivas del NC	39
2.2.10. La agrupación en las matemáticas	39
2.2.11. La seriación en las matemáticas.....	39
2.2.12. La clasificación en las matemáticas.....	40
2.2.13. Noción del número.....	41
2.2.14. Construcción del número.....	41
2.2.15. Dimensiones de la variable expresiones numéricas	42
2.3. Definición de términos utilizados	43
2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS.....	45
2.5. Variables (Definición conceptual y operacional).....	45

2.5.1 Variable 1º: Juego didáctico	45
2.5.1.1 Definición conceptual.....	45
2.5.2 Variable 2º: Expresiones numéricas	46
CAPITULO III	48
METODOLOGÍA EMPLEADA	48
3.1 Nivel y tipo de investigación.....	49
3.1.1 Nivel	49
3.1.2 Tipo:	49
3.2 Diseño de investigación:.....	49
3.3 Población y Muestra.....	50
3.3.1 Población:.....	50
3.3.2 Muestra:.....	50
3.4 Métodos de investigación	50
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51
3.5.1 Técnicas	51
3.5.2 Instrumentos.....	51
3.6. Métodos de análisis de datos	51
CAPITULO IV.....	53
ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	53
4.1 Presentación y descripción de resultados	54
4.2 Contrastación de hipótesis.....	58
4.3 Discusión	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
Referencias Bibliográficas.....	74
ANEXOS	82

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Variable juego didáctico definición conceptual y operacional	46
Tabla 2. Variable expresiones numéricas definición conceptual y operacional	47
Tabla 3. Población de niños y niñas de 3 años de la institución educativa privada Juan Pablito Kids	50
Tabla 4. Muestra de niños y niñas del Aula Elefantes	50
Tabla 5. Distribución de frecuencias de expresiones numéricas en la fase de pretest y posttest	54
Tabla 6. Distribución de frecuencias de adición con objetos en las fases de pretest y posttest	55
Tabla 7. Distribución de frecuencias de sustracción con objetos en las fases de pretest y posttest	56
Tabla 8. Distribución de frecuencias de conjuntos en las fases de pretest y posttest	57
Tabla 9. Rangos de expresiones numéricas	59
Tabla 10. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de expresiones numéricas	59
Tabla 11. Rangos promedio de adición con objetos	60
Tabla 12. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de adición con objetos	61
Tabla 13. Rangos promedio de sustracción con objetos	62
Tabla 14. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de sustracción con objetos	62
Tabla 15. Rangos promedio de conjuntos	64
Tabla 16. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de conjuntos	64

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Gráfica de barras porcentual de expresiones numéricas en la fase de pretest y postest	55
Figura 2. Gráfica de barras porcentual de adición con objetos en la fase de pretest y postest	56
Figura 3. Gráfica de barras porcentual de sustracción con objetos en la fase de pretest y postest	57
Figura 4. Gráfica de barras porcentual de conjuntos en la fase de pretest y postest	58

INTRODUCCIÓN

La tesis las El juego didáctico y las expresiones numéricas en niños de tres años del colegio privado Juan Pablito Kids 2024. Tiene como objetivo general: Explicar la influencia del juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids 2024.

El juego didáctico y las matemáticas en la educación inicial son dos elementos inseparables que fomentan un desarrollo integral en los niños pequeños. El juego didáctico se presenta como una herramienta poderosa, ya que, a través de actividades lúdicas, los niños se acercan a conceptos matemáticos de una forma divertida y natural. En esta etapa, las matemáticas no se enseñan solo como reglas abstractas, sino como una experiencia vivencial que se conecta con su entorno inmediato. Actividades como contar objetos, quitar objetos, clasificar por colores o tamaños, o identificar formas geométricas en el mundo que los rodea, permiten que los pequeños comprendan nociones básicas de cantidad, secuencia y relación de manera intuitiva.

El juego, al ser una actividad motivadora y participativa, facilita que los niños desarrollen habilidades matemáticas sin que lo perciban como una tarea escolar, lo que les ayuda a construir una actitud positiva hacia las matemáticas desde temprana edad. Además, el juego didáctico permite que los niños experimenten con conceptos de manera concreta antes de abstraerlos, lo que refuerza su comprensión y memoria. A través de la manipulación de materiales, como bloques, puzzles o tarjetas, los niños visualizan conceptos matemáticos que de otro modo serían difíciles de entender.

Al integrar las matemáticas con el juego, los niños también desarrollan competencias cognitivas importantes, como la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la capacidad de anticipar resultados. Estas habilidades no solo son fundamentales para las matemáticas, sino que también se transfieren a otras áreas del conocimiento. Asimismo, el trabajo en equipo durante el juego fomenta el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación y el respeto por las reglas. En resumen, el juego didáctico es un vehículo clave para que los

niños pequeños vivencien y se adentren en el mundo de las matemáticas de manera significativa, estimulando su curiosidad, creatividad, desarrollo emocional, su autonomía y razonamiento lógico, y brindándoles una base sólida para su futura educación.

La tesis es de nivel explicativo con diseño pre experimental con dos grupos, control y experimental. La investigación consta de cuatro capítulos estructurados de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN; en él se exponen el planteamiento del problema, descripción del problema, fundamentación, formulación del problema, asimismo como la justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL; en esta parte presentamos los antecedentes de la investigación, bases teóricas – científicas sobre el tema teniendo en cuenta obras importantes y actualizadas de autores nacionales e internacionales que contribuyeron a fundamentar la base científica de nuestra investigación, definición de términos utilizados, sistema de hipótesis y las variables (definición conceptual y operacional).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA EMPLEADA, En esta parte se determina el tipo y niveles de investigación, diseño de investigación así también como la población y muestra, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS; se obtiene la presentación y descripción estadística, a través del análisis de los datos utilizando la contratación de las hipótesis y por último llegando a la discusión.

LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES consideramos que es de suma importancia, que contribuya para la toma de decisiones oportunas. Finalmente damos a conocer las Referencias Bibliográficas y los Anexos.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Descripción del problema

A. Merino, (2023) Un estudio realizado en la Universidad Andrés Bello del país de Venezuela. El aprendizaje numérico constituye un elemento esencial durante los primeros años formativos, siendo la base del desarrollo intelectual y los conocimientos futuros. En los niveles iniciales de instrucción, la formación no solo abarca destrezas básicas de cálculo, sino que busca promover una comprensión integral de los principios numéricos, aspecto vital para el rendimiento posterior del alumnado según (Rodríguez, A., & Pérez, C., 2020). Esta relevancia se ha intensificado en el contexto actual, donde el razonamiento cuantitativo resulta indispensable en diversos ámbitos profesionales. La significación del aprendizaje numérico en fases tempranas ha sido objeto de extensos análisis, evidenciando la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras acordes a las características de los estudiantes según (Santos, L., 2021). Investigaciones actuales confirman que el dominio de conceptos numéricos básicos se relaciona directamente con logros académicos superiores según (García, J. F., & López, M. E., 2019), destacando su valor en un entorno que progresa velozmente hacia la incorporación de aptitudes digitales. La implementación de contenidos numéricos en niveles iniciales presenta retos significativos, principalmente en la transmisión de nociones complejas de forma accesible y cautivadora. Los estudios señalan que la incorporación de elementos recreativos potencia notablemente el entendimiento y motivación hacia el aprendizaje según (Martínez, S., & Hernández, D., 2018). Este enfoque dinámico armoniza con las corrientes educativas modernas y satisface los requerimientos de una generación inmersa en la tecnología. La instrucción debe considerar las particularidades del proceso cognitivo individual. Los docentes requieren adaptar sus metodologías según los requerimientos específicos del alumnado, incorporando recursos tecnológicos y aproximaciones diversificadas según (Fernández, B., & Gómez, N., 2022). Esta perspectiva personalizada cobra especial relevancia en un contexto que privilegia la adaptación instructiva. La capacitación docente representa otro factor determinante. La efectividad instructiva está estrechamente vinculada con el dominio y seguridad del profesorado en la disciplina según (Ruiz, P., & Álvarez, I., 2021). Por consiguiente, resulta imprescindible incorporar componentes robustos en didáctica y técnicas

innovadoras en la preparación profesional según (Vega, L., & Torres, J., 2020). La contribución del aprendizaje numérico en la formación inicial mantiene su trascendencia fundamental. El campo investigativo continúa expandiéndose, proporcionando visiones y metodologías renovadas según (Castro, E., & Delgado, F., 2023). En un panorama educativo orientado hacia competencias contemporáneas como pensamiento analítico, ingenio y trabajo colaborativo, la instrucción numérica no solo proporciona herramientas cuantitativas, sino que estimula estas aptitudes esenciales para la formación holística del individuo. (p.5)

T. Cornejo y otros, (2022) Un estudio realizado en la Revista Científica Tecno Humanismo del país. Perú, es bien sabido el pésimo rendimiento académico es un mal que aqueja a una gran cantidad de estudiantes. Aprender matemáticas, en un contexto, es parte de un problema nacional. Sin embargo, a pesar de las diversas propuestas de muchas investigaciones, los hallazgos científicos exponen que no hay beneficio en mejorar las pruebas censales o en las políticas educativas. La persistencia de cambiar o transformar los procedimientos de enseñanza debe ser considerado en la búsqueda de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, muchas formas dependen del aprendizaje de lo que se presenta en las matemáticas, de las necesidades que se ven en nuestra realidad. De tal modo que, es común requerir a mecanismos como aplicaciones o actividades de ocio que favorezcan el proceso. Según Durán, el modelo pedagógico tradicional sitúa al docente como figura central del proceso instructivo, una práctica considerada actualmente por numerosos educadores como ineficiente y rutinaria, dado que los alumnos muestran escasa participación e iniciativa, lo cual puede impactar negativamente en su desarrollo ético y la adopción de pautas conductuales y metodológicas. Esta situación demanda un análisis profundo sobre las técnicas pedagógicas, buscando impulsar una mayor participación del alumnado con el propósito final de alcanzar los objetivos formativos vinculados al desarrollo de habilidades necesarias para integrarse efectivamente en la sociedad actual. En la esfera educativa, las actividades recreativas están cobrando notable relevancia como herramientas para estimular el entusiasmo de los educandos e incorporarlos dinámicamente en su formación académica. Las dinámicas lúdicas funcionan como elementos motivadores y surgen como alternativa para enriquecer la experiencia formativa. Esta realidad despertó el interés de investigar qué actividades

recreativas se han implementado para potenciar la comprensión matemática durante el periodo 2010-2020. Además, se observó que, para valorar su efectividad en este campo, se debe de examinar las distintas disciplinas que integran conocimientos, determinan capacidades y se imparten en los centros educativos, especialmente en el ámbito numérico. Por consiguiente, este estudio pretende abordar dicha cuestión mediante un análisis sistemático de publicaciones académicas sobre dinámicas lúdicas aplicadas a la instrucción matemática en instituciones escolares durante los últimos diez años. Para conseguir este propósito, se establece una base conceptual y se detalla la metodología utilizada.

Descripción situacional de la institución educativa

La institución educativa privada Juan Pablito Kids de la jurisdicción de la Unidad de Gestión Local N 02 de la DRELM. La institución educativa se encuentra ubicada en la Urb. Virgen del Rosario Mz. F lote 24 del distrito de San Martín de Porres con resolución directoral de creación N 2517; la institución educativa se encuentra situada alrededor de varias instituciones públicas y privadas como el colegio nacional Virgen del Rosario, Loza deportiva, un parque.

La institución educativa tiene como director a Ricardo De los Santos Marrón quien tiene a cargo la gestión educativa con la participación de ocho docentes del nivel inicial en condición de contrato, tres auxiliares contratadas y una estudiante en condición de practica pre profesional.

En la institución educativa se cuenta con una población de 98 estudiantes del II ciclo del nivel inicial. La muestra que se está trabajando en la aplicación de mi investigación es de 14 niños que corresponde a la sección de tres años del aula Elefantes, la docente responsable es la Licenciada Carmen Pérez Carranza.

La institución educativa presenta la organización y compromiso de las docentes quienes ingresan 7:40 am, las auxiliares a las 7:30 am y los estudiantes a las 8:40 am. Los docentes y auxiliares registran su asistencia mediante un reconocedor de huellas dactilares.

La institución educativa evidencia los documentos de gestión como el PEI, PCI, PAT, RI. Asimismo, conocemos la misión y visión de la institución educativa.

El director se reúne de manera colegiada cada quince días con las docentes para reflexionar la planificación de los aprendizajes.

La institución educativa presenta infraestructura en su construcción de 3 pisos con material concreto, con ocho aulas, ocho servicios higiénicos, un baño para docentes, 3 patios, un espacio de psicomotricidad, un aula de psicología y un almacén. En la institución educativa los padres de familia trabajan de forma directa con la maestra y la dirección.

1.1.2. Fundamentación

El título del presente trabajo de investigación es "Juego didáctico y las expresiones numéricas en niños de 3 años". Se construye dentro de las habilidades matemáticas. Los números existen en el contexto del niño, ya sea que esté observando, jugando, describiendo, comunicando, etc., empiezan a ser útiles en la vida cotidiana y poco a poco le permiten comprender la realidad. Este fue su primer contacto con las matemáticas, y su forma de pensar era incompleta y bastante diferente a la de los adultos, pero la importancia de los conceptos informales fue bastante significativa y formó la base y el fundamento para un mayor aprendizaje de las matemáticas formales a un nivel superior. En este sentido, el propósito de este trabajo de investigación es demostrar la efectividad de su uso y ayudar a educar a los niños de manera integral para lograr un mejor desarrollo del pensamiento matemático. Su asimilación activa y creativa del concepto de categorías numéricas es crucial en la pedagogía constructivista. El juego es una actividad natural para los niños y una estrategia básica en el proceso de aprendizaje. Crea un entorno donde los niños pueden aprender integrando conocimientos. Como parte del bagaje cultural de su comunidad, los docentes pueden desarrollar mejor sus habilidades de enseñanza y aprendizaje en matemáticas entre los niños del Jardín Infantil Juan Pablito en el distrito de San Martín de Porres y Provincia de Lima.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

PG: ¿Cómo influye el juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024?

1.2.1. Problemas Específicos

PE N°1: ¿Cómo influye el juego didáctico en la adición con objetos en los niños de tres años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024?

PE N°2: ¿Cómo influye el juego didáctico en la sustracción con objetos en los niños de tres años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024?

PE N°3: ¿Cómo influye el juego didáctico en los conjuntos en los niños de tres años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024?

1.3. Justificación

- **Justificación legal:**

La Ley 28044, (2003) ley general de educación que establece los principios, enfoques del currículo nacional.

1.3.1. Justificación teórica

M. Gonzales (2023) El juego didáctico constituye una herramienta clave para el desarrollo cognitivo y social en los niños de edad preescolar, especialmente en la adquisición de competencias numéricas. Según Piaget (citado en García & González, 2020), el aprendizaje significativo ocurre cuando los niños interactúan activamente con su entorno, y el juego proporciona este espacio de interacción. Vygotsky (2019) enfatiza que el juego fomenta el desarrollo en la zona de desarrollo próximo (ZDP), permitiendo que los niños avancen hacia niveles más complejos de pensamiento. Estudios recientes muestran que los niños que participan en juegos

didácticos tienen un 40% más de probabilidad de desarrollar habilidades matemáticas básicas antes de los seis años (Universidad de Salamanca, 2021).

1.3.2. Justificación práctica

D. Quispe (2022) Desarrollada en la Universidad César Vallejo, analizó la influencia del programa "Math Games For Kids" en el desarrollo de la competencia matemática de resolución de problemas cuantitativos en estudiantes de nivel preescolar. Los hallazgos de la investigación revelaron avances significativos en tres dimensiones fundamentales: la capacidad de los niños para transformar cantidades en representaciones numéricas, su habilidad para comprender conceptos numéricos y operacionales, y su destreza para implementar estrategias de estimación y cálculo. El estudio aporta evidencia empírica que respalda la efectividad de los juegos didácticos como una herramienta pedagógica poderosa para potenciar las competencias numéricas en la primera infancia

1.3.3. Justificación Metodológica

J. Creswell Y J. Creswell, (2018) Metodológicamente, esta investigación se sustenta en un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción. Este enfoque permite que los docentes participen activamente en la implementación y evaluación de los juegos didácticos, generando conocimientos prácticos que pueden ser aplicados en diversos contextos educativos. Según Creswell y Creswell (2021), este tipo de investigación fomenta la reflexión crítica y la mejora continua de las prácticas educativas.

1.3.4. Justificación Pedagógica

A. Navarro y Y. Pabón (2020) Los juegos didácticos representan una herramienta pedagógica fundamental para potenciar el desarrollo del razonamiento matemático en la primera infancia. Una investigación realizada por la Universidad de la Costa destaca que utilizar el juego como método de enseñanza permite a los

niños adquirir habilidades matemáticas elementales, particularmente en operaciones como la adición, mediante un proceso de aprendizaje dinámico y significativo

1.4. Limitaciones

La presente investigación se ha realizado en el ámbito Institución Educativa Juan Pablito Kids con Distrito San Martín de Porres ubicado en la Urb. Virgen del Rosario Mz. F lote 24 SMP, Lima, Perú, ugel 02

1.4.1. Limitación socioeconómica

La población procede de un estatus de clase media, de familias que viven en Lima y de, cuyos habitantes laboran principalmente en actividades comerciales, cuanto al nivel educativo tienen primaria y secundaria completa y alguna educación superior.

1.4.2. Limitación temporal.

La presente investigación se realiza en el periodo temporal comprendido en el año académico 2024.

1.5. Antecedentes

En la institución educativa Juan Pablito Kids se consultó al director y a las profesoras sobre el tema de mi investigación Juego didáctico y las expresiones numéricas en niños de tres años, para corroborar si hay antecedentes del estudio a investigar. Por lo tanto, según se manifiesta que no hay trabajos sobre el tema.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

OG: Explicar cómo influye el juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de tres años de la institución educativa Juan Pablito Kids 2024.

1.6.2. Objetivos específicos

OE1: Explicar cómo influye el juego didáctico en la adición con objetos en los niños de tres años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024.

OE2: Explicar cómo influye el juego didáctico en la sustracción con objetos en los niños de tres años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024.

OE3: Explicar cómo influye el juego didáctico en los conjuntos en los niños de tres años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales:

X. Chacha, (2022) Investigación para la obtención de maestría en educación; Juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata coronel de la ciudad de Azogues. De la Universidad Politécnica Salesiana. Ecuador. Tuvo como objetivo la implementación del juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños. El enfoque es cuantitativa y cualitativa buscan analizar y detallar de manera ordenada. Tipo de investigación es descriptiva ya que es analítica. Presenta un diseño pre experimental. El método es descriptivo, explicativo y explorativo. La población es de 20 niños. Siendo la muestra de 10 niños. La técnica que se utiliza es la analítica y la observación. se utilizó instrumentos la encuesta y el cuestionario. Los resultados demuestran que implementar actividades lúdicas para desarrollar habilidades lógico-matemáticas es una estrategia efectiva y adaptable a diferentes niveles educativos. Los resultados positivos respaldan su futura aplicación en periodos académicos posteriores para potenciar estas competencias en el alumnado La conclusión es que la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza ha probado su eficacia para potenciar las habilidades matemáticas del alumnado. Este enfoque, que considera el bagaje previo y las necesidades específicas de los estudiantes, promueve una participación motivada y facilita la asimilación efectiva de contenidos matemáticos.

C. Menéndez y E.Delgado, (2023) Investigación que se centró en el juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas. De la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Manabí, Ecuador. Tuvo como objetivo elaborar una estrategia didáctica basada en el juego para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de desarrollo y aprendizaje de relaciones lógico-matemáticas en niños de 4 a 5 años. El enfoque es Mixto cualitativo y cuantitativo, el tipo de investigación es descriptiva, la cual permitió generar la pregunta científica, para observar, describir y fundamentar el estudio. Presenta un diseño no experimental transversal. La población es de 93 estudiantes, y el cuerpo docente conformado por 8 licenciados. La muestra no probabilística

intencional a 11 niños legalmente matriculados en el área de Educación Inicial, en total fueron 23 personas. La técnica que se utiliza es la entrevista y la observación, se utilizó de instrumento el cuestionario virtual conformado por preguntas nominales y ordinales para la encuesta dirigida al representante del estudiante y por último la ficha de cotejo como parte de la observación participante dirigida a los niños objeto de estudio. Los resultados evidenciaron que existen incidencias en el desarrollo de las habilidades cognitivas en el ámbito de relaciones matemáticas. La conclusión de la presente investigación sobre las estrategias didácticas que se utilicen para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas en los niños de 4 a 5 años debe ser estimulantes, fomentar en ellos la creatividad y el protagonismo de su aprendizaje, disfrutando del juego-trabajo guiado por el adulto.

G. Henao y otros, (2020) Investigación que se centró en el juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia del colegio Jesús María, de la Universidad Distrital Francisco José De Caldas, Colombia. Tuvo como objetivo describir la incidencia del juego como estrategia pedagógica y su relación con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas en niños de 4 a 5 años. El enfoque es cualitativo. Presenta un método descriptivo. El tipo de la investigación fue exploración, la población fue una Institución Educativa. Siendo la muestra de 14 niñas y dos docentes pertenecientes al grado prejardín. La técnica que se utilizó fue la observación. Los resultados demuestran que el uso del juego es fundamental en la enseñanza matemática infantil, pues mejora tanto el entendimiento de nociones numéricas como el desarrollo socioemocional. Este método ha mostrado particular efectividad con niños de tres años, construyendo cimientos sólidos para su futuro aprendizaje matemático. La conclusión del estudio confirma que las actividades lúdicas, bajo la adecuada orientación docente, constituyen una herramienta pedagógica efectiva que integra naturalmente el entretenimiento con la enseñanza matemática en la primera infancia.

S. Navarrete, (2021) Investigación para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial; Actividades Lúdicas para el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático del Subnivel Inicial II de la escuela de la Unidad Educativa José Joaquín de Olmedo de la Ciudad de Ambato. De la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Tuvo como objetivo analizar las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. El enfoque es cualitativo que permite identificar las cualidades necesarias para implementar actividades recreativas en los niños. El tipo de la investigación fueron 2: La observación, que se ajustaron las actividades de acuerdo con las necesidades de aprendizaje, identificando los elementos que requerían cambios para optimizar la calidad educativa y el exploratorio para profundizar este tipo de estudios. La población es el nivel inicial II. La muestra de 15 estudiantes y 4 docentes del nivel inicial. La técnica que se utiliza es la observación y la entrevista para adentrar el contexto investigativo. Estos métodos han demostrado ser tanto clásicos como eficaces para investigar las ciencias sociales y la conducta humana. Instrumento la ficha de observación. El resultado Se comprobó que las actividades recreativas son clave en el aprendizaje de los niños de subnivel inicial II, ya que, con una correcta orientación, favorecen la adquisición de saberes duraderos y permiten su evolución cuando se realizan de manera continua. Se concluye que las actividades recreativas que impulsan el desarrollo lógico-matemático atraen la atención de los niños y, al mismo tiempo, les proporcionan conocimientos. Es fundamental combinar juego y aprendizaje para lograr resultados significativos. Su efectividad se muestra cuando los niños pueden resolver problemas cotidianos con mayor facilidad, mejorando progresivamente sus habilidades, tanto en el ámbito escolar como fuera de él

G. Tiván y J. Bermello, (2024) Investigación que se centró en El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años. De la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. Tuvo como objetivo de diagnosticar el nivel de aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático a través de juegos didácticos aplicado a los niños de 4 a 5 años. El enfoque cualitativo, analiza aspectos fundamentales de la realidad social, centrándose en significados, vivencias, contextos, perspectivas personales, procesos y la creación del conocimiento, proporcionando una visión completa de

los fenómenos sociales. El tipo de investigación es descriptiva, Su objetivo principal es analizar y entender los fenómenos en su contexto original. Presenta un diseño no experimental, Se enfoca en describir, explicar y examinar fenómenos en su entorno original, sin modificar variables ni establecer relaciones causales. La población es de 25 niños con edades comprendidas entre 4 a 5 años. La técnica que se utiliza la observación. Se utilizó de instrumento una ficha de observación que contiene 15 criterios de evaluación, en el cual se recolectó información de los participantes. Los resultados indican que los estudiantes mostraron un conocimiento básico en organización utilizando materiales educativos. Se destacó la importancia de mejorar habilidades como la observación, memoria de secuencias y resolución de problemas. Se recomienda incorporar ejercicios sensoriales y recursos visuales para fomentar el análisis y razonamiento en las clases. La conclusión revela que los niños de nivel inicial poseen habilidades básicas en ordenación y razonamiento matemático. Se sugiere utilizar enfoques que incluyan diversos sentidos y actividades prácticas para mejorar estas habilidades. Es clave incluir actividades secuenciales, desarrollar materiales didácticos adecuados y capacitar a los docentes en su uso para un aprendizaje matemático efectivo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

V. Cuadro, (2024) Investigación para la obtención del título de licenciada en educación inicial titulada “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 403 Señor De Quinuapata, Ayacucho - 2024”. El objetivo de la investigación es determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años. El enfoque de esta investigación es cuantitativo por la recolección de datos y la presentación de los resultados. El tipo de la investigación es explicativo, Se centra en aclarar cómo la variable independiente afecta a la dependiente. El diseño es pre experimental, se realizó con un grupo de niños para la aplicación de los juegos. La población Se consideró a los estudiantes del nivel inicial que cuenta con 6 aulas de 3,4 y 5 años, haciendo un total de 150 niños, la muestra se realizó en el aula cariñoso de 3 años de edad, que cuenta con 26 niños. La técnica utilizada fue la observación que consiste en visualizar o captar mediante la vista cualquier hecho. El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, ya que permite observar y registrar si aparece alguna conducta durante el periodo de observación. Los

resultados de la investigación arrojaron que en el pre test, el 62% de los niños alcanzaron un nivel inicial en matemáticas, mientras que en el post test, el 73% logró el nivel esperado, con una significancia de $p=0.00$, menor a 0.05, confirmando la hipótesis alterna (H_i). En la conclusión es que los niños sí lograron en gran porcentaje que los juegos didácticos si mejoraron el aprendizaje en el área de matemática en niños de 3 años.

C. Armas, (2023) Investigación para la obtención del título de licenciada en educación inicial titulada “Juegos didácticos en el desarrollo de las nociones de orden lógico matemático en niños de cinco años”. El objetivo de la investigación es Proponer un taller de juegos didácticos “Pukllaspa Yachay” que desarrolla las nociones de orden lógico matemático desarrolla las nociones de orden lógico matemático en niños de cinco años de edad de la I.E.I N° 073 Benjamín Arbulu Miranda. El enfoque de esta investigación es cuantitativo. El diseño es no experimenta, pues analiza las variables sin manipularlas, buscando fundamentar y proponer soluciones al problema identificado. La población son los niños del nivel inicial, la muestra seleccionada son los estudiantes del aula azul de cinco años de un total de 23 alumnos, en lo cual 11 niña y 12 niños. La técnica utilizada fue la observación. El instrumento a aplicar es un Test de evaluación matemática según las nociones de orden lógico (María Rencored), Este instrumento nos ayudará a evaluar el desarrollo de las nociones de orden en los niños, lo que servirá como base para nuestra propuesta destinada a mejorar las deficiencias identificadas. Los resultados de la investigación arrojaron que el 74% de los estudiantes evaluados se ubicaron en un nivel de proceso, mientras que el 9% en una etapa de inicio en las nociones de orden lógico. En la conclusión se encontró bajo rendimiento matemático en niños de cinco años por limitadas experiencias prácticas. Se diseñó un taller de juegos educativos con diversas actividades manipulativas, fundamentado en la teoría de Rencoret y validado por especialistas, para fortalecer estas habilidades

L. Rada, (2024) Investigación para la obtención del título de licenciada en educación inicial, titulada “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024. El objetivo de la investigación es determinar

la influencia de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años. El enfoque de esta investigación es cualitativo y cuantitativo. Se recopilaban datos numéricos sobre el aprendizaje en matemáticas para su análisis posterior. El tipo de investigación es explicativo. Yaqué busca explicar fenómenos, identificar sus causas y comprender su estructura y componentes. El diseño es experimental, específicamente preexperimental con preprueba y posprueba en un solo grupo, y de corte transversal. La población estuvo compuesta por los estudiantes de inicial de la I.E. N° 136, que suman un total de 34 niños. La muestra es de 20 niños y niñas de 5 años de edad del nivel inicial. La técnica fue la observación. El instrumento fue la guía de observación: Es una herramienta para recopilar y organizar datos en columnas durante una observación estructurada y la lista de cotejo: Es una herramienta estructurada para registrar la presencia o ausencia de criterios establecidos, con respuestas dicotómicas: sí/no o lo consigue/no lo consigue. Los resultados de la investigación más importante fue la verificación de la hipótesis mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon que arrojó como valor de significancia 0,000 que es $< 0,05$; por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. En la conclusión la aplicación del taller de juegos didácticos, mejoró significativamente el aprendizaje de la matemática de los niños de cinco años.

C. Perez , (2021) Investigación para la obtención del título de licenciada en educación inicial titulada “Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021”. El objetivo de la investigación es determinar si el taller de los juegos didácticos estimula el aprendizaje en el área matemática en niños de 3 años de la Institución educativa. El enfoque de esta investigación es cuantitativo. El tipo de investigación es aplicada. El diseño es Pre experimental, con aplicación de pre test y pos test con un grupo experimental. La población estuvo compuesta por 289 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa. La muestra es de un total de 20 estudiantes del aula de 3 años exploradores. La técnica fue la observación, para captar de manera objetiva lo que sucede y recoger la información. El instrumento fue el cuestionario que es un mecanismo para recolectar los datos del aula de 3 años. Los resultados mostraron que los datos iniciales mostraron que el 80% de niños tenía nivel básico en matemáticas y 20%

estaba en proceso. Después de las actividades implementadas, se observó una mejora notable en su desempeño matemático. En la conclusión el taller de juegos didácticos tuvo un impacto positivo en el aprendizaje matemático de los niños de 3 años del colegio "Niños Mensajeros de la Paz" (N°008). Las 15 sesiones se realizaron de forma virtual con apoyo familiar, utilizando juegos educativos que hicieron el aprendizaje más dinámico y entretenido.

J. Sanchez , (2024) Investigación para la obtención del título de licenciada de educación inicial, titulada “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Newton, Distrito de Víctor Larco Herrera, Trujillo 2024”. El objetivo de la investigación es determinar cómo los juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años. El enfoque de esta investigación es cuantitativo siendo un procedimiento riguroso que evalúa fenómenos críticamente, recopilando y analizando información para crear conocimiento. El tipo de investigación es explicativa, busca profundizar más allá de describir o relacionar conceptos, analizando a fondo los fenómenos estudiados. El diseño es pre – experimental. La población estuvo conformada por 35 niños que se distribuyen en, un aula de 3 años, un aula de 4 años y un aula de 5 años de edad. La muestra es al aula de 5 años conformada por 15 niños. La técnica utilizada es la observación que consiste en observar atentamente el hecho, tomar información y registrarla para su posterior análisis. El instrumento que se aplicó fue la lista de cotejo, es una herramienta de evaluación que pueden obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los resultados de la investigación obtenida es conocer el nivel de aprendizaje en matemática antes y después de la aplicación del juego didácticos, donde en el pre test tiene un 66.7% en inicio y después de la aplicación de las 12 sesiones de aprendizaje los resultados en el post test fue de 86% de logro donde se obtuvo un resultado favorable, el resultado de la prueba de hipótesis con la prueba de Wilcoxon con significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. En la conclusión la aplicación Los juegos didácticos mejoran significativamente en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años.

2.2. Bases Teóricas Científicas

1° variable Juego didáctico

Antes de empezar con lo concerniente a los juegos didácticos, se conceptualizará al juego como una herramienta educativa que utiliza como medio para enseñar y reforzar conceptos de manera activa y entretenida.

2.2.1 Definición

E. Molina y L. Higuera (2020) Juego didáctico puede interpretarse desde diferentes perspectivas. Sin embargo, en el ámbito educativo, se le considera principalmente como un recurso que optimiza el proceso de aprendizaje del estudiante. Esta estrategia pedagógica sirve como un valioso instrumento para los profesores, permitiéndoles transmitir conocimientos mediante una metodología participativa y dinámica. Su objetivo fundamental es captar la atención e interés de los estudiantes, facilitando así un desarrollo integral que abarca tres dimensiones fundamentales: la esfera emocional, el aspecto cognitivo y el componente conductual. Esta metodología se distingue como una herramienta sobresaliente para potenciar el desarrollo educativo de los estudiantes en tres dimensiones fundamentales: Primeramente, en el ámbito conceptual, demuestra ser altamente efectivo para la comprensión y asimilación de nuevos conocimientos, con especial énfasis en el fortalecimiento de las capacidades lingüísticas. En segundo lugar, en la esfera procedimental, facilita la adquisición de habilidades prácticas, destacando particularmente en el desarrollo de la competencia comunicativa. Por último, en el plano actitudinal, juega un papel crucial al promover el desarrollo emocional del estudiante, dotándolo de herramientas para la gestión de conflictos y fortaleciendo su autoestima y seguridad personal. (p.3)

2.2.2. Importancia del juego

G Caballero , (2021) El juego es una ventana maravillosa que permite a los pequeños descubrir el mundo que los rodea. Mientras juegan, los niños no solo se divierten, sino que aprenden valiosas lecciones sobre sí mismos y sobre quienes los acompañan en sus aventuras lúdicas. A través de estas experiencias, descubren lo que significa ganar o perder, aprenden a compartir y reconocen tanto

sus propias capacidades como las de sus compañeros. Además, interiorizan el respeto por las normas y principios morales, éticos y sociales, lo que fomenta la creación de vínculos de cooperación, apoyo, integración y autonomía. El juego les permite crear vínculos especiales con otros, desarrollar su independencia y aprender a trabajar en equipo. Es un espacio seguro donde pueden expresar libremente sus sentimientos y emociones, a la vez que ensayan diferentes formas de comportamiento que observan en el mundo adulto. Por todo esto, podemos decir que el juego es como un motor que impulsa el desarrollo completo del niño: fortalece su cuerpo, estimula su mente, enriquece sus emociones y mejora sus habilidades sociales. Es una herramienta tan esencial que, sin ella, los niños tendrían dificultades para desarrollar sus capacidades y establecer relaciones significativas con otros. En pocas palabras, el juego no es solo una actividad divertida, sino una necesidad fundamental para que los niños crezcan de manera saludable y armoniosa en todos los aspectos de su vida. (p.9)

2.2.3. Características del juego

A Andrade, (2020) El juego es como una llave maestra en el mundo infantil, con múltiples facetas que lo hacen especialmente valioso en la educación. Cuando los niños juegan, se transforman: pueden ser doctores, astronautas o maestros, asumiendo cada papel con una naturalidad única. Desde sus primeros días de vida, el juego se convierte en el idioma natural de los pequeños, su forma especial de dialogar con el mundo que los rodea. Es como un espejo mágico que refleja su mundo interior, donde podemos ver sus sueños, miedos y anhelos expresados de manera simbólica. Los niños son los mejores embajadores del juego, mostrándonos con cada sonrisa y cada aventura lo poderosa que puede ser esta herramienta. Cuando los educadores diseñamos juegos pensando en las necesidades específicas de nuestros alumnos, les estamos dando alas para volar con confianza en su entorno. La educación infantil mediante el juego, cuando está correctamente guiada, se convierte en una fuente de importantes beneficios, pues en esta actividad el niño activa todas sus capacidades, las cuales posibilitan su desarrollo positivo. (p.5)

2.2.4. Beneficios del juego

A. Andrade, (2020) El juego es como una llave dorada en la educación, que abre las puertas del aprendizaje y ayuda a los pequeños a desarrollar su mente y construir actitudes positivas hacia el estudio. Es el cimiento sobre el que se construirán futuros aprendizajes, moldeando la personalidad del niño y desarrollando sus habilidades físicas y mentales. Este tesoro educativo no solo beneficia a los niños, sino también a los adultos. Es como una medicina natural que nos ayuda a mantener un equilibrio físico y emocional saludable. Cuando jugamos, las preocupaciones se desvanecen y, aunque terminemos cansados, nos sentimos renovados por dentro. Para los niños, el juego es como un ensayo de la vida real. Mientras juegan, prueban diferentes papeles que les servirán en el futuro, aprenden a relacionarse con otros, mejoran su percepción espacial y entienden los límites sociales. Es una herramienta poderosa que alivia el estrés, activa cuerpo y mente, y fortalece la comunicación. Es hermoso ver cómo el juego tiene el poder de transportar incluso a los adultos de vuelta a su infancia cuando juegan con sus hijos, creando momentos de alegría y libertad compartida. En conclusión, el juego es una pieza fundamental en el rompecabezas del aprendizaje infantil. Es el espejo donde se reflejan las experiencias, sentimientos y pensamientos de los niños, permitiéndoles crecer y desarrollarse de manera integral y natural. (p.9)

2.2.5. Dimensiones del juego

G. Caballero, (2021) El juego es como un arcoíris que brilla con diferentes colores, cada uno representando una dimensión especial del aprendizaje:

1. Dimensión afectiva-emocional: El juego ayuda a los pequeños a entender y manejar sus sentimientos, como un termómetro que regula sus emociones.
2. Dimensión social: Como pájaros que vuelan en bandada, los niños naturalmente buscan jugar juntos, aprendiendo a compartir y relacionarse.
3. Dimensión Cultural: A través del juego, los niños heredan y transmiten la riqueza cultural de su comunidad, como un libro vivo de costumbres.
4. Dimensión creativa: Los pequeños son como artistas, creando sus propias reglas y soluciones mientras juegan, pintando su mundo con ideas nuevas.

5. Dimensión cognitiva: El juego es como un gimnasio para la mente, donde los niños ejercitan su capacidad de pensar y aprender.
6. Dimensión sensorial: Como pequeños exploradores, los niños descubren el mundo a través de sus sentidos mientras juegan.
7. Dimensión motora: Saltando, girando y corriendo, los niños desarrollan sus habilidades físicas mientras se divierten con otros.

Con estas siete dimensiones, el maestro puede usar el juego como una varita mágica que despierta la empatía, fortalece amistades, estimula la creatividad y desarrolla competencias en sus estudiantes. (p.7)

2.2.6. Clases de juegos

A. Andrade (2020) Habla de variedad de clases de juego

juegos sensoriales: Estas actividades lúdicas están relacionadas con la capacidad de percibir y estimular la receptividad en los núcleos principales donde convergen todas las percepciones sensoriales.

Juegos motores: Las actividades lúdicas de movimiento son abundantes y diversas; algunas desarrollan la sincronización de acciones como las actividades de habilidad, ejercicios manuales, navegación, deportes con balón: fútbol, tenis; mientras que otras actividades se centran en el vigor y la agilidad como las competencias de velocidad, ejercicios de salto y similares.

Juegos sociales: Se trata de actividades lúdicas enfocadas en la socialización, la colaboración, el compromiso colectivo, la identidad de equipo y demás aspectos similares.

Juego de construcción: En esta categoría se incluyen las actividades de creación con plastilina, los trazos libres y diversas formas de juegos con el lenguaje, tales como canturrear, entonar melodías, desplazarse, que frecuentemente conducen a numerosos juegos de práctica como por ejemplo el escondite.

Juegos de reglas: Esta actividad lúdica es más característica de los infantes de mayor edad. No obstante, los pequeños y pequeñas de entre 0 y 5 años disfrutan creando espontáneamente sus propias pautas para llevar a cabo el juego. (p.9)

2.2.7. Dimensiones de la variable juego didáctico

Desarrollo cognitivo

Y .Velásquez y otros , (2024) Cuando nos referimos a facultades como la percepción, el lenguaje, el pensamiento, el razonamiento, la capacidad de análisis, la comprensión, la memoria y otras aptitudes similares, estamos hablando de destrezas cognitivas y/o del pensamiento que capacitan al ser humano para solucionar problemas abstractos y complejos, las cuales se van desarrollando durante toda la trayectoria académica. Para comprender el desarrollo cognitivo o la evolución de las capacidades mentales, resulta esencial conocer la naturaleza de la teoría cognitiva y aproximarnos a ciertos postulados teóricos sobre la cognición. En este contexto, la teoría cognitiva se dedica a investigar los procesos mediante los cuales una persona adquiere las competencias de orden superior que le facilitan la comunicación y el entendimiento del entorno que lo rodea, permitiéndole responder a los retos y dificultades que enfrenta. Esta colección de habilidades evoluciona gradualmente durante la vida, y según los expertos en la materia, no se manifiesta de manera instantánea, sino que se desarrolla en distintas fases. (p.11)

Dimensión la autonomía

J. Tuárez y otros, (2022) La autonomía se entiende, desde la perspectiva filosófica y psicológica, como la habilidad del individuo para crear sus propias normas sin depender de influencias externas. Así, una persona es autónoma cuando evalúa las reglas a partir de su propia conciencia, considerando si son razonables para dirigir su conducta. Piaget concibe la autonomía como el objetivo de la educación, es decir, el desarrollo de habilidades que permitan al estudiante pensar de manera crítica por sí mismo. En este sentido, propone reducir la autoridad del profesor, fomentar el intercambio y la coordinación de opiniones entre los niños y con el maestro en condiciones de igualdad, y motivar a los niños a tener

una actitud activa y confiar en su capacidad de descubrir por sí mismos según (Sandoval, 2017, p. 5). (p.8)

Dimensión desarrollo emocional

C . Farkas, (2021) Desde los primeros años de su existencia, los pequeños empiezan a desarrollar competencias emocionales y sociales que les facilitarán su adaptación a las exigencias y necesidades del contexto social según (Greenspan et al., 2001; Greenspan & Shanker, 2004). Entre estas competencias se encuentran la capacidad de reconocer y comprender tanto sus propias emociones como las de los demás, modular su manifestación e identificar sus orígenes y efectos, para así emplearlas en la interacción con otros de forma constructiva y adaptable según Perner, 1994). Para lograrlo, los niños necesitan superar determinadas etapas en la evolución de sus emociones. Una evolución apropiada conducirá a un equilibrio socioemocional saludable. Entender este desarrollo durante los años iniciales resulta crucial para los diversos profesionales dedicados a la primera infancia, permitiéndoles así impulsar oportunidades para un desarrollo óptimo, identificar tempranamente dificultades y establecer intervenciones efectivas. (p.3)

2.2.8. Variable Expresiones numéricas

Definición:

R. Herrera (2023) Las expresiones numéricas del náhuatl clásico (NC) pueden ser separadas en simples y complejas (Según Ionin y Matushansky, 2006 y Rothstein, 2017, §2). Lo que distingue a estos grupos es que los números básicos no necesitan ningún cálculo matemático para formarse, mientras que los elaborados sí requieren operaciones aritméticas. Dentro de los números elaborados, estos pueden crearse utilizando sumas, multiplicaciones, o incluso combinando ambas operaciones matemáticas. (p.141)

2.2.9. Las expresiones numéricas aditivas del NC

R. Herrera (2023) Las expresiones que utilizan sumas en el NC son aquellas que se construyen usando la operación de adición (según Launey 1986, pp. 665-666, 1992, p. 63; Andrews, 2003, pp. 312-313). El sistema emplea cinco métodos diferentes para realizar estas sumas. (p. 158)

1. Unir dos raíces numéricas
2. Colocar dos expresiones numéricas una junto a otra
3. Añadir el prefijo /om-/
4. Emplear la adposición /i:pan/
5. Utilizar la adición /i:wa:n/

2.2.10. La agrupación en las matemáticas

J. Ayme (2021) Es la habilidad de clasificar, agrupar, unir o juntar elementos como objetos, palabras, entre otros. Esta es una manifestación fundamental del pensamiento lógico-matemático que aparece desde las primeras etapas de la vida a través de un proceso genético, considerando las similitudes y diferencias entre los elementos, lo que lleva a la formación de subclases o pequeños grupos. El agrupamiento se da en diversas fases de la vida, ya que el niño comienza a desarrollar esta capacidad desde el inicio de su vida, sin la necesidad de guía adulta, agrupando objetos, alimentos, juguetes, entre otros, y reconociendo similitudes, tamaños y diferencias. (p.26)

2.2.11. La seriación en las matemáticas

G. Tiván y J. Bermello (2024) La seriación constituye una competencia matemática esencial que se cultiva durante los primeros años de educación. Esta involucra la disposición sistemática de elementos siguiendo criterios específicos como dimensiones, formas, tonalidades, cantidades y extensiones. En consecuencia, esta habilidad permite a los pequeños entender las secuencias y crear conexiones ordenadas, siendo necesario en esta etapa incorporar actividades

lúdico-pedagógicas que sean interactivas, estimulantes y apropiadas para el nivel evolutivo de cada estudiante. La seriación dentro del contexto lógico matemático representa el ejercicio de ordenar elementos siguiendo una progresión basada en normas o esquemas establecidos, cuya comprensión sirve como indicador del desarrollo cognitivo, facilitando la evaluación de las habilidades del alumno para identificar y utilizar secuencias lógicas en un conjunto de elementos. (p.5)

2.2.12. La clasificación en las matemáticas

I. Rivas (2020) La clasificación es una acción lógica básica en el desarrollo del razonamiento lógico-matemático, cuya relevancia radica en su vínculo con el concepto de número. Este proceso influye en todos los aspectos que conforman nuestra estructura cognitiva, ya que no se trata únicamente de reunir objetos físicamente, sino de establecer una relación mental entre sus semejanzas y diferencias, lo cual facilita la creación de grupos según sus propiedades comunes. Existen tres tipos de clasificación:

1. Clasificación descriptiva: Incluye objetos que comparten atributos como ser redondos, de igual color, tamaño, forma, textura, etc. A partir de esto, podemos clasificar basándonos en estas características. En esta investigación, nos enfocamos en la clasificación descriptiva, ya que se ajusta al uso de bloques lógicos con estas propiedades.
2. Clasificación genérica: Agrupa elementos que pertenecen a una misma categoría, como animales, frutas, miembros de la familia o utensilios de cocina.
3. Clasificación relacional: Aquí, se agrupan objetos que comparten alguna relación, como el zapato y el calcetín, que se usan juntos en el pie. En este caso, el niño debe seleccionar dos objetos y relacionar aquellos que correspondan entre sí. (p.26)

2.2.13. Noción del número

E. Jihuallanca (2020) El número es la habilidad que posee el niño para clasificar y organizar los objetos que lo rodean, lo que le otorga al número una naturaleza tanto cardinal como ordinal. Para alcanzar este proceso, el niño comienza realizando pequeñas comparaciones entre objetos, colocándolos uno frente al otro al identificar una o más características comunes o similares, es decir, logrando la correspondencia. La correspondencia puede ser objeto-objeto (un objeto igual a otro), objeto-objeto con encaje (un objeto y su complemento), objeto-signo (un objeto y la escritura de su nombre) y signo-signo (el nombre del objeto y una representación simbólica del mismo). La noción de número está vinculada a diferentes significados. Por un lado, el número se asocia con la acción de contar, que consiste en asignar un número a cada elemento de un conjunto o colección. Otra posibilidad es la que surge al determinar el tamaño de un conjunto o colección, lo cual está relacionado con el conteo. Los niños, desde una edad temprana, muestran la capacidad de identificar el tamaño de una colección simplemente observando, sin necesidad de contar. Con el tiempo, el niño es capaz de reconocer colecciones más grandes mediante el conteo. En el proceso de contar, el niño puede emplear, de manera espontánea, diversas estrategias para resolver las operaciones, las cuales no siempre son conocidas por el maestro. (p.35)

2.2.14. Construcción del número

I. Rivas (2020) La construcción del número inicia con actividades físicas de exploración y manipulación de elementos, evolucionando hacia procesos mentales que permiten establecer conexiones lógicas. La perspectiva piagetiana define los números como una elaboración intelectual que organiza y describe la realidad tangible; a través de ellos se interpretan los atributos distintivos de los elementos, se crean vínculos entre estos y se denominan las transformaciones posibles sobre sus patrones observables. Los términos individuales, solo, binomio, terceto y conjunto, entre otras denominaciones, aluden a características cuantificables de componentes materiales, las cuales facilitan el establecimiento de nexos comparativos como superior, inferior, equivalente, adicional, reducido, previo o posterior. (p.29)

2.2.15. Dimensiones de la variable expresiones numéricas

Adición con objetos en las matemáticas

L .Sanchez (2021) Según Galán (2019), la adición es una operación matemática que implica combinar dos o más números para obtener un resultado que incluya a todos los elementos. Los números involucrados en la operación son denominados sumandos, y el resultado obtenido se conoce como la suma total. Además, el autor destaca que para llevar a cabo este tipo de operación es esencial comprender las propiedades que la rigen, tales como la conmutativa, la asociativa y el elemento neutro. Por otro lado, la propiedad conmutativa se refiere a que los sumandos pueden intercambiarse de posición sin que el resultado final se vea alterado, lo que coincide con lo que señala Méndez (2006), quien afirma que el orden de los sumandos no afecta el resultado de la suma. (p.32-33)

Sustracción con objetos en las matemáticas

L .Sanchez (2021) La disminución numérica implica retirar determinados elementos del conjunto inicial para efectuar un cálculo matemático. Según Méndez (2006) esta operación constituye el proceso inverso a la suma, conformada por tres componentes esenciales: valor base, cantidad extraída y resultado final. Los expertos señalan que este procedimiento matemático establece vínculos directos con acciones como extraer, dividir o apartar fragmentos del total previamente establecido en determinado contexto. Analizando las características fundamentales. Según Godino y Font (2006), esta operación carece de intercambiabilidad posicional entre sus elementos principales, pues alterar el orden modificaría la naturaleza del resultado obtenido (positivo o negativo). Adicionalmente, los investigadores mencionan que esta función matemática mantiene una singularidad compartida con la adición: cuando se extrae el número cero de cualquier cifra, el valor permanece inalterado. (p.34)

Conjuntos en las matemáticas

M. Yangari (2020) La reunión de componentes específicos constituye una colectividad donde cada elemento cumple requisitos particulares para integrarla. Las agrupaciones se identifican mediante símbolos alfabéticos mayúsculos como: A, B, C, X, Y, Z; mientras sus integrantes utilizan minúsculas para expresar

variables individuales que describen propiedades así: a, b, c, x, y, z. Dentro de estas estructuras existen vínculos compartidos entre objetos, estableciendo nexos de inclusión o exclusión al grupo, permitiendo desarrollar conceptos, identificar atributos, verbalizar, plasmar y representar ideas. Una colección forma un todo organizado con partes diferenciadas, donde cada componente mantiene autonomía respecto al conjunto global. (p.25)

2.3. Definición de términos utilizados.

Juego didáctico

A. Pineda (2022) Según Chamorro (2010) describe el juego didáctico como el medio fundamental para promover aprendizajes significativos. Además, lo considera una herramienta que facilita la interacción de los niños con su entorno, permitiéndoles expresar la compleja realidad que los rodea y, de este modo, comprenderla de manera progresiva, de juego en juego.

Desarrollo cognitivo

P. Gamboa (2022) El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual un niño adquiere la capacidad de pensar, razonar y resolver problemas de manera consciente. Este proceso permite que los niños en edad preescolar, entre 3 y 4 años, comiencen a formular sus propias preguntas sobre su entorno y su funcionamiento. Durante esta etapa, los niños aprenden a través del juego, la observación, la escucha, la formulación de preguntas y la realización de actividades por sí mismos. Estas experiencias favorecen el crecimiento y la comprensión de los procesos mentales más complejos a medida que se desarrollan.

Autonomía

M. Titi y M. Hañari, (2023) Según Granda (2018), el término autonomía proviene del latín, cuyas raíces significan "uno mismo" y "norma". La autonomía se refiere a la capacidad de una persona para establecer sus propias reglas y tomar decisiones basadas en ellas. Desde la perspectiva psicológica, se entiende como la habilidad de sentir, pensar y tomar decisiones de manera independiente. Este concepto implica diversos aspectos relacionados con la autogestión del individuo,

promoviendo el desarrollo de la autoestima y una mentalidad positiva al evaluar las normas sociales.

Desarrollo emocional

I. Pineda (2022) A lo largo del tiempo, la sociedad ha puesto énfasis en la adquisición de aprendizajes enfocados en el aspecto cognitivo, relegando a un segundo plano las competencias emocionales que son esenciales para el desarrollo adecuado de los estudiantes. La educación emocional se comprende como un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para construir identidades saludables, gestionar emociones, alcanzar objetivos personales y colectivos, fomentar la empatía y mantener relaciones positivas, todo esto mejorando conforme el niño avanza en su entorno educativo y familiar según (Escorsia y Díaz, 2020; Hartley, 2020).

Expresiones numéricas

MED, (2016) Implica demostrar su entendimiento de las ideas, conceptos o características de patrones, funciones, ecuaciones e inecuaciones, estableciendo conexiones entre ellos. Esto se logra utilizando el lenguaje algebraico y diversas formas de representación, así como interpretar información que contenga elementos algebraicos.

Adición con objetos

J. Iparraguirre , (2021) La suma o adición se refiere a la operación matemática que consiste en juntar dos o más cantidades para obtener un resultado o total. Esta operación involucra dos elementos a sumar y el resultado final, que son las partes que la conforman.

Sustracción con objetos

J. Iparraguirre (2021) La resta o sustracción está relacionada con un proceso de reducción, y se enfoca en reducir una cantidad al restar una cifra del sustraendo para llegar a un resultado, que se denomina diferencia. Esta operación se compone de tres elementos: minuendo, sustraendo y diferencia.

Los conjuntos

A.Martinez (2024) Según Cholán (2019) sostiene que los niños forman la idea de conjunto al agrupar objetos, estableciendo conexiones matemáticas, como la inclusión de un elemento en un conjunto. Esto les permite entender conceptos como conjunto y componente, así como la noción de cantidad, percibida como algo que puede aumentar o disminuir. Aunque el niño no haya desarrollado el concepto de número, puede identificar conjuntos con más, menos o igual cantidad de elementos, lo que marca el inicio de su comprensión de la cantidad.

2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS.

Hipótesis General

HG: El juego didáctico influye significativamente en las expresiones numéricas en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids 2024

Hipótesis Específicas.

H.E. 1: El juego didáctico influye significativamente en la adición con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids 2024

H.E. 2: El juego didáctico influye significativamente en la sustracción con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids 2024

H.E. 3: El juego didáctico influye significativamente en los conjuntos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids 2024

2.5. Variables (Definición conceptual y operacional)

2.5.1 Variable 1º: Juego didáctico

2.5.1.1 Definición conceptual

S. Delgado y L. Alarcón (2023) Los recursos lúdicos educativos representan el empleo de variadas actividades pedagógicas que permiten reconocer y potenciar las distintas capacidades relacionadas con el crecimiento físico, afectivo y social del alumnado, con el objetivo de fortalecer sus aptitudes motrices y sus competencias de aprendizaje.

Dimensiones	Indicadores	sesiones	Instrumento
Desarrollo cognitivo	• La percepción • El lenguaje • El razonamiento • La memoria • La adaptación	• Jugamos a reconocer figuras geometricas en la realidad • Jugamos con los tamaños (Características percutuales)	Planificación de 20 sesiones
Autonomía	• Conciencia personal • Desarrollo del pensamiento critico • Promover el dialogo igualitario • Destrezas y habilidades • La confianza	• Jugamos a agrupar objetos del entorno • Aprendo a seriar obejtos por tamaños • Correspondencia uno a uno de los objetos • Muchos y pocos objetos	
Desarrollo emocional	• Habilidades sociales • Reconocen emociones • Comprenden emociones • Regulan emociones • Alcanzar el equilibrio	• ¿Quién pesa mas? • Aprendemos la nocion antes y despues • Nos divertimos con los colores, rojo, azul y amarillo • Nos divertimos creando colores secundarios • Creamos los colores intermedios y jugamos • Conociendo los colores blanco y negro • Jugamos con el círculo y el cuadrado • Conocinando el triangulo • Vamos a medir • ¿Quién es grande y quien es pequeño? • Juagamos a ubicamos arriba y abajo • Nos ubicamos dentro y fuera de un espacio • Nos ubicamos adelante y detrás • Me muevo hacia adelante y hacia atrás.	

2.5.2 Variable 2º: Expresiones numéricas

2.5.2.1 Definición Conceptual

P. Hoyos y F Arias (2023) La numeración es un proceso que puede ser real o potencial, donde las experiencias se convierten en expresiones matemáticas que incluyen números y símbolos de operaciones. Esta capacidad permite traducir vivencias al lenguaje de las matemáticas mediante cifras y cálculos.

Esta habilidad se demuestra a través de diferentes acciones como:

La identificación y comparación de objetos basándose en sus características observables.

La creación de secuencias usando diferentes criterios.

El establecimiento de conexiones entre objetos o entre personas y objetos.

La comprensión y expresión de conceptos como cantidades, pesos y tiempos, siempre vinculadas a experiencias directas y tangibles.

En esencia, representa la capacidad de interpretar el mundo físico mediante el lenguaje matemático

2.5.2.2 Definición operacional

Dimensiones	Indicadores	Escala y Valores ítems	Niveles y rangos
Adicción con objetos	Combinación de elementos	Escala de medición	
	Agrupamiento		
	Permutación (no repetir elementos)	Nominal	
	La suma se usa en situaciones diaria		
	Los números sumados se llaman componentes y el resultado es el total final	15 - 20	Logrado 15 – 20
	Extraer elementos de un grupo inicial		En proceso
	No intercambia orden de los elementos	Escala de	7 – 14
Sustracción con objetos	Separa partes de un total	valores	En Inicio
	Al restar cero de cualquier cantidad, el valor permanece igual.		0 - 6
	La resta consta de tres elementos: el valor inicial, la cantidad retirada y el resultado final	7 – 14	
Conjuntos			
	Agrupación de elementos específicos	Escala de	
	Identificación mediante letras mayúsculas	Valores	
	Pueden incluir y excluir		
	Autonomía de elementos dentro del conjunto	0 - 6	
	Organizados y diferenciados		

CAPITULO III
METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1 Nivel y tipo de investigación

3.1.1 Nivel:

Es explicativo según R. Hernández, C. Fernández y P Baptista (2014); La investigación explicativa intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significado dentro de una teoría de referencia, a la luz de leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones.

3.1.2 Tipo:

El tipo de estudio elegido en la presente investigación fue aplicado. H. Sánchez y C Reyes (2009); La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal.

3.2 Diseño de investigación:

El diseño de la investigación es pre experimental sobre el particular R. Hernández, C. Fernández y P Baptistas (2014) Señalan que un grupo se le aplica una prueba previa, al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento. En el presente estudio se formó un grupo en donde se le aplicó una pre prueba al inicio de desenvolver las experiencias de aprendizajes y al final se aplicó un post prueba para corroborar y las experiencias de aprendizaje lograron mejorar el Juego didáctico influyen en las expresiones numéricas en niños de 3 años de la institución educativa Privada Juan Pablito Kids 2024.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

G O₁ X O₂

Donde:

G: Grupo

O₁: Resultado del Pretest

-X-: Juego didáctico

O₂: Resultados del Posttest

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población:

En el presente estudio la población comprende a todos los estudiantes matriculados del segundo ciclo de educación básica regular de 3 años de la institución educativa privada Juan Pablito Kids 2024.

Tabla N°3:

Población de niños y niñas de 3 años de la institución educativa privada Juan Pablito Kids

Secciones	Niños	Niñas	%
Aula Elefantes	4	10	51
Aula Delfines	6	7	49
Total	10	17	100
27			

Fuente: Nómina de la I.E.P Juan Pablito Kids

3.3.2 Muestra:

Tabla N°4:

Muestra de niños y niñas del Aula Elefantes

Sección de	Niños y niñas	%
Aula Elefantes	14	100
Total		100

Fuente: Elaboración propia.

3.4 Métodos de investigación

Método científico:

Severo Iglesias (1981) Señala el método es un camino, un orden, conectado directamente al objetivo de lo que se desea estudiar. Las demostraciones metodológicas llevan siempre de por medio una afirmación relativa a las leyes del conocimiento humano en general. (p. 55)

Método deductivo:

De acuerdo a Ander – Egg (1997) Es el razonamiento que partiendo de casos particulares se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta. (p. 97)

Método analítico:

Según Abad (2009) se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado (p.94)

Método estadístico:

Según Hernández (2014) Permite agrupar la información de manera metodológica para tabular y someterlo, analizarlos estadísticamente (p.290)

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas.

En la investigación utilizamos la siguiente técnica.

Observación: Según Hernández (2014) Registro sistemático valido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Sobre recolecta información sobre la conducta más que de percepciones (p.288)

3.5.2 Instrumentos.

Para la presente investigación se utilizó como instrumento la ficha de observación.

3.6. Métodos de análisis de datos

El método que se utilizó para el análisis de datos fue estadístico, en sus dos niveles: Descriptivo e inferencial. Siguiendo el protocolo siguiente:

- a) Se tabularon y organizaron los datos de una matriz donde se consignaron los resultados de las dos variables materia de estudios.

- b) Luego se procedió al procesamiento de los datos y a la sistematización obtenida de la prueba aplicada; acto seguido se estructuró tablas univariadas en el cual se consignará tanto frecuencias absolutas como porcentuales; siguiendo el hilo conductor de los objetivos e hipótesis planteadas en la investigación; luego se establecerá el contraste de las hipótesis mediante la prueba U Mann Whitney para determinar las técnicas.
- c) Finalmente se consigna los gráficos de barras en los cuales se indican los respectivos valores porcentuales de las opiniones de los docentes con su respectiva interpretación.

CAPITULO IV
ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Presentación y descripción de resultados

4.1.1 Resultados descriptivos

Expresiones numéricas

Tabla 5

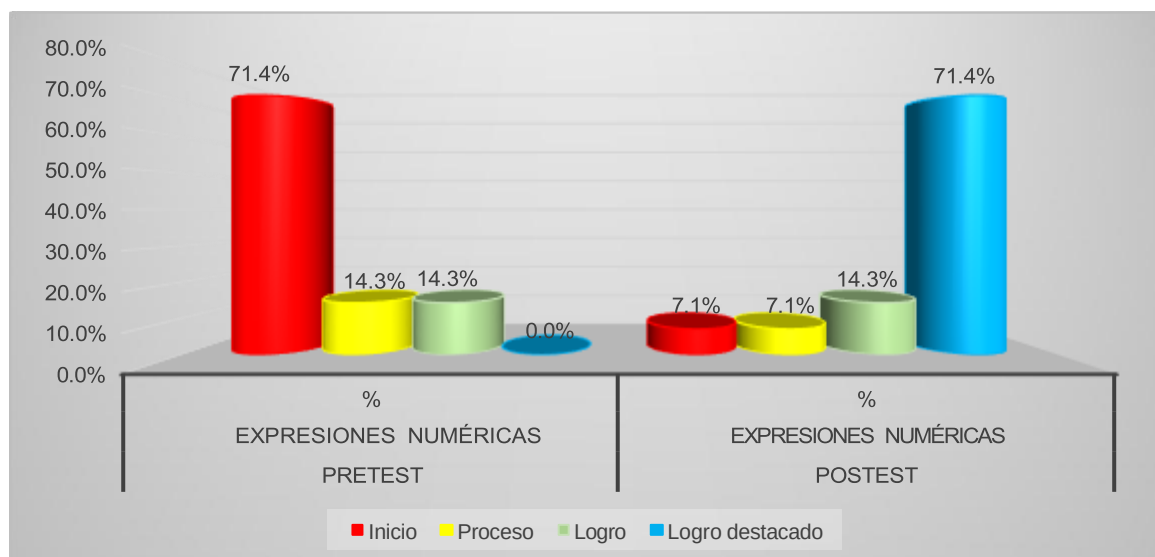
Distribución de frecuencias de expresiones numéricas en la fase de pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Expresiones numéricas		Expresiones numéricas	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	71.4	1	7.1
Proceso	2	14.3	1	7.1
Logro	2	14.3	2	14.3
Logro destacado	0	0	10	71.4
Total	14	100.0	14	100.0

Nota. Elaborado a partir de la matriz de datos en la fase de pretest y postest.

Figura 1

Gráfica de barras porcentual de expresiones numéricas en la fase de pretest y postest



En la evaluación inicial, el 71.4% de los niños y niñas mostró un dominio incipiente de las expresiones numéricas. No obstante, al finalizar la intervención con el juego didáctico, se evidenció una notable progresión en sus habilidades. El porcentaje de niños que alcanzaron los niveles más altos (logro destacado) aumentó significativamente a 71.4%, mientras que disminuyó el número de aquellos que se

encontraban en el nivel inicial. Estos resultados respaldan la eficacia del juego didáctico como herramienta para el aprendizaje de las expresiones numéricas en niños de 3 años.

Dimensión: Adición con objetos

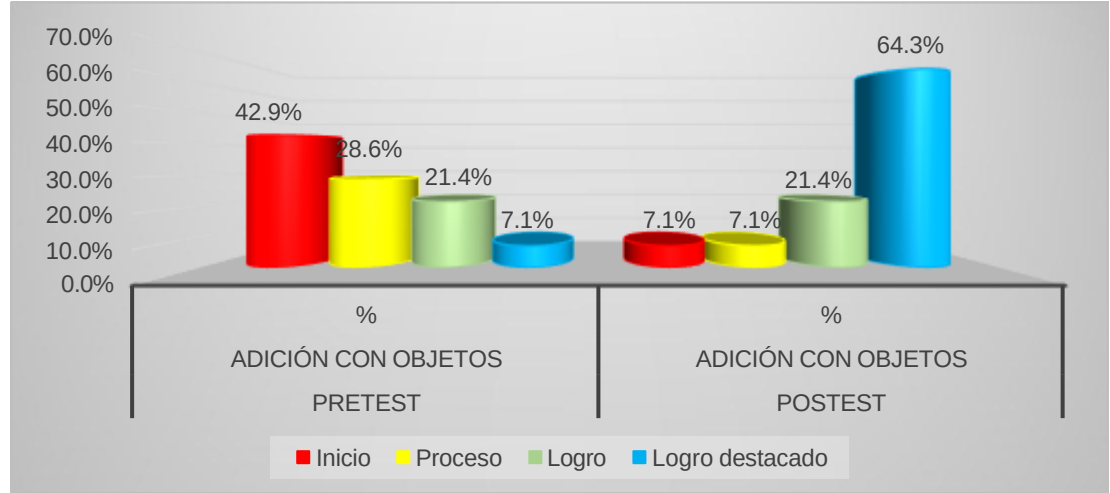
Tabla 6
Distribución de frecuencias de adición con objetos en las fases de pretest y posttest

Nivel	Pretest		Postest	
	Expresiones numéricas		Expresiones numéricas	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	42.9	1	7.1
Proceso	4	28.6	1	7.1
Logro	3	21.4	3	21.4
Logro destacado	1	7.1	9	64.3
Total	14	100.0	14	100.0

Nota. Elaborado a partir de la matriz de datos en la fase de pretest y posttest.

Figura 2
Gráfica de barras porcentual de adición con objetos en la fase de pretest y posttest

En la evaluación inicial, el 42.9% de los niños y niñas demostró un dominio



incipiente de la adición con objetos. Sin embargo, al concluir la intervención pedagógica basada en juegos, se observó un avance significativo en sus habilidades aditivas. El porcentaje de estudiantes que alcanzaron los niveles de logro destacado experimentó un aumento considerable de 64.3%, evidenciando la

eficacia del juego didáctico como estrategia para fomentar el aprendizaje de la adición en niños de 3 años.

Dimensión: Sustracción con objetos

Tabla 7

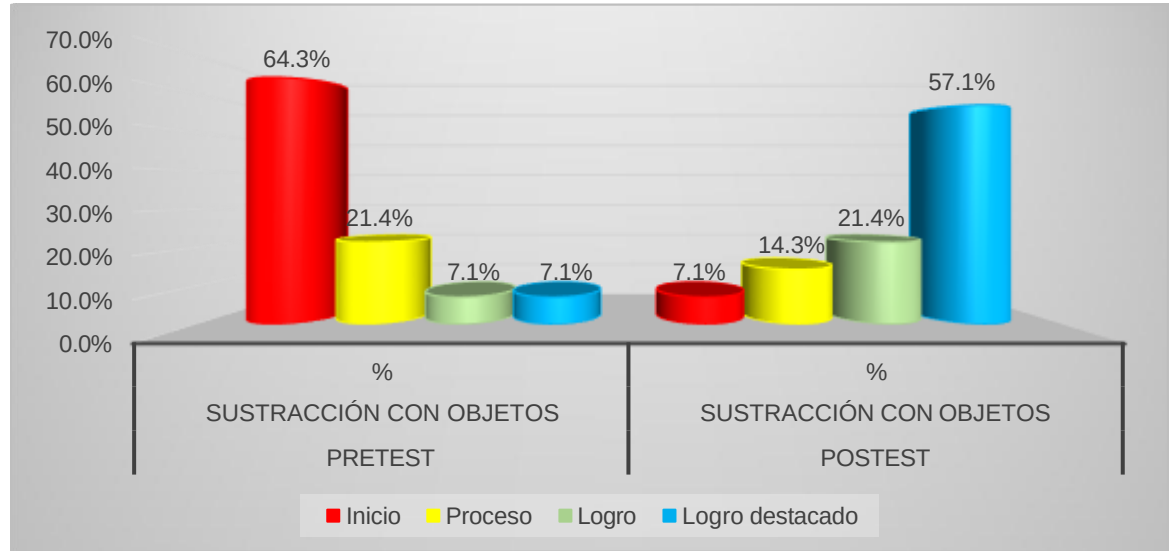
Distribución de frecuencias de sustracción con objetos en las fases de pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Sustracción con objetos		Sustracción con objetos	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	9	64.3	1	7.1
Proceso	3	21.4	2	14.3
Logro	1	7.1	3	21.4
Logro destacado	1	7.1	8	57.1
Total	14	100.0	14	100.0

Nota. Elaborado a partir de la matriz de datos en la fase de pretest y postest.

Figura 3

Gráfica de barras porcentual de sustracción con objetos en la fase de pretest y postest



Los resultados obtenidos evidencian una transformación notable en las habilidades de sustracción de los niños de 3 años tras la implementación de una intervención pedagógica basada en juegos. Inicialmente, el 64.3% de los participantes mostró un dominio incipiente de la sustracción con objetos. Sin embargo, al finalizar la intervención, se observó un aumento significativo en el porcentaje de estudiantes

que alcanzaron los niveles de logro destacado 57.1%, lo que corrobora la eficacia del juego como herramienta para facilitar el aprendizaje de la sustracción en esta etapa.

Dimensión: Sustracción con objetos

Tabla 8

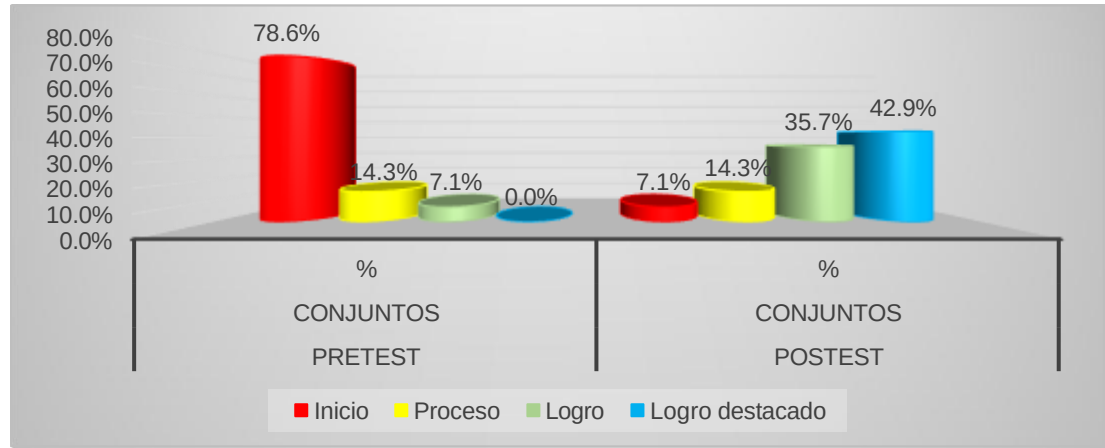
Distribución de frecuencias de conjuntos en las fases de pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Sustracción con objetos		Sustracción con objetos	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	11	78.6	1	7.1
Proceso	2	14.3	2	14.3
Logro	1	7.1	5	35.7
Logro destacado	0	0.00	6	42.9
Total	14	100.0	14	100.0

Nota. Elaborado a partir de la matriz de datos en la fase de pretest y postest.

Figura 4

Gráfica de barras porcentual de conjuntos en la fase de pretest y postest



Los resultados obtenidos evidencian una transformación notable en las habilidades de conjuntos de los niños de 3 años tras la implementación de una intervención pedagógica basada en juegos. Inicialmente, el 78.6% de los participantes mostró un dominio incipiente en la formación de conjuntos con objetos. Sin embargo, al finalizar la intervención, se observó un aumento significativo en el porcentaje de

estudiantes que alcanzaron los niveles de logro destacado 42.9%, lo que corrobora la eficacia del juego como herramienta para facilitar el aprendizaje de los conjuntos en esta etapa.

4.2 Contrastación de hipótesis

Contraste de hipótesis

Hipótesis general

H₀: El juego didáctico no influye en las expresiones numéricas en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids, 2024.

H_i: El juego didáctico influye significativamente en las expresiones numéricas en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids, 2024.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H₀ Si

$p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H₀: La Me₁ = Me₂.

H_i: La Me₁ $\neq$ Me₂

Tabla 9*Rangos de expresiones numéricas*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
ExpNum Postest – ExpNum Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	1 ^c		
	Total	14		

a. ExpNum Postest < ExpNum Pretest

b. ExpNum Postest > ExpNum Pretest

c. ExpNum Postest = ExpNum Pretest

En la tabla se aprecia que se analizaron 14 niños y niñas de 3 años, de los cuales hubo 13 en rangos positivos, asimismo, se produjo 1 empate y no se obtuvo nada en rangos negativos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio obtenido fue de 7.00, como resultado de dividir la suma de rangos (91.00) y el número de rangos positivos (13).

Tabla 10*Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de expresiones numéricas*

Estadísticos de prueba ^a	
	ExpNum Postest - ExpNum Pretest
Z	-3,228 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que el valor $Z = -3.228 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para señalar que el juego didáctico influye en las expresiones numéricas en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids, 2024.

Hipótesis específica 1

H₀: El juego didáctico no influye en la adición con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

H_i: El juego didáctico influye significativamente en la adición con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H₀ Si

$p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H₀: La Me₁ = Me₂.

H_i: La Me₁ $\neq$ Me₂

Tabla 11

Rangos promedio de adición con objetos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Adic Posttest – Adic Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	2 ^c		
	Total	14		

a. Adic Posttest < Adic Pretest

b. Adic Posttest > Adic Pretest

c. Adic Posttest = Adic Pretest

En la tabla se aprecia que se analizaron 14 niños y niñas de 3 años, de los cuales hubo 12 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 2 empates y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio

obtenido fue de 6,50, como resultado de dividir la suma de rangos (78.00) y el número de rangos positivos (12).

Tabla 12

Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de adición con objetos

	Estadísticos de prueba ^a
	Adic Postest – Adic Pretest
Z	-3,111 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que el valor $Z = -3.111 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.002 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para señalar que el juego didáctico influye en la adicción con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

Hipótesis específica 2

H_0 : El juego didáctico no influye en la sustracción con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

H_1 : El juego didáctico influye significativamente en la sustracción con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0 Si

$p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H₀: La Me1= Me2.

H_i: La Me1≠ Me2

Tabla 13

Rangos promedio de sustracción con objetos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Sustr_Postest – Sustr Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	3 ^c		
	Total	14		

a. Sustr_Postest < Sustr_Pretest

b. Sustr Postest > Sustr Pretest

c. Sustr Postest = Sust_Pretest

En la tabla se aprecia que el análisis de las puntuaciones de 14 niños y niñas de 3años, de los cuales hubo 11 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 3 empates y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. De igual modo, se encontró una muestra de 14 que lograron resultados positivos, siendo el rango promedio de 6,00, como resultado de dividir la suma de rangos (66,0) y la muestra (11).

Tabla 14

Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de sustracción con objetos

Estadísticos de prueba ^a	
	Sustr Postest – sustr Pretest
Z	-2,976 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que el valor $Z = -2.976 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las

fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.003 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para señalar el juego didáctico influye en la sustracción con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

Hipótesis específica 3

H_0 : El juego didáctico no influye en los conjuntos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

H_i : El juego didáctico influye significativamente en los conjuntos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0 Si

$p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H_0 : La $Me_1 = Me_2$.

H_i : La $Me_1 \neq Me_2$

Tabla 15

Rangos promedio de conjuntos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Conj Postest – Conj Pretest	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	1 ^c		
	Total	14		

a. Conj Postest < Conj Pretest

b. Conj Postest > Conj Pretest

c. Conj Postest = Conj Pretest

En la tabla se aprecia el análisis de las puntuaciones logradas por 14 niños y niñas de 3 años, de los cuales hubo 13 en rangos positivos, asimismo, se produjo 1 empate y no se obtuvo rangos negativos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio obtenido fue de 7,00, como resultado de dividir la suma de rangos 91.00 y el número de rangos positivos (13).

Tabla 16

Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de conjuntos

Estadísticos de prueba ^a	
Conj Postest – Conj Pretest	
Z	-3,219 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se aprecia que el valor $Z = -3.219 < -1.96$ (95.0%), por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen evidencias suficientes para señalar que el juego didáctico influye en los conjuntos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024.

4.3 Discusión

El objetivo del presente estudio fue analizar la influencia del juego didáctico en las expresiones numéricas de niños de 3 años en la institución educativa Juan Pablito Kids durante el año 2024. Para ello, se llevó a cabo un diseño preexperimental con un grupo único, utilizando una fase de pretest en la que se midieron las expresiones numéricas y sus componentes: adición con objetos, sustracción con objetos, y formación de conjuntos. Posteriormente, se implementó un programa de juegos didácticos con una duración de 20 sesiones, tras lo cual se evaluó nuevamente a los estudiantes en la fase de postest.

En cuanto a la hipótesis general, los resultados empíricos obtenidos permitieron validarla. Específicamente, se encontró un valor $Z = -3.228$, $p = .001$, lo que indica una diferencia significativa entre las puntuaciones obtenidas en las fases de pretest y postest ($p < .05$). Esto refleja una mejora notable en las habilidades numéricas de los niños y niñas de 3 años tras la intervención. En detalle, 13 de los 14 niños mostraron mejoras (rangos positivos), con un solo empate y ningún rango negativo, lo que evidencia la eficacia del programa. Las actividades se centraron en mejorar el aprendizaje matemático mediante la adición y sustracción con objetos, así como la formación de conjuntos, demostrando un cambio positivo en la mayoría de los participantes.

Estos hallazgos coinciden con estudios previos, como el de Chacha (2022), quien trabajó con 10 estudiantes utilizando el juego como estrategia para estimular el pensamiento lógico-matemático. Sus resultados sugieren que los programas basados en juegos son flexibles y pueden integrarse en cualquier etapa del aprendizaje, favoreciendo un aprendizaje significativo. De forma similar, Menéndez y Delgado (2023) utilizaron el juego como herramienta didáctica para estimular el desarrollo cognitivo en niños de 4 y 5 años, destacando cómo el juego-trabajo incide en el desarrollo de habilidades cognitivas, especialmente en las relaciones matemáticas.

Desde una perspectiva metodológica, los resultados de este estudio están alineados con los hallazgos de Rada (2024), quien trabajó con 20 niños y evidenció diferencias significativas en el aprendizaje matemático tras un taller de juegos

didácticos. Esto refuerza la noción de que los juegos didácticos pueden ser una intervención eficaz para mejorar el rendimiento matemático en edades tempranas.

En términos teóricos, los resultados se sustentan en el enfoque constructivista de Piaget (1962), el cual postula que el aprendizaje es más efectivo cuando los niños participan activamente en su propio proceso de descubrimiento a través de la manipulación de objetos y la experimentación con conceptos matemáticos. Además, el programa se basa en el enfoque sociocultural de Vygotsky (1978), que enfatiza el aprendizaje colaborativo y el apoyo de adultos o compañeros más competentes. Actividades como los juegos en parejas o grupos promueven la interacción social y el aprendizaje compartido. Adicionalmente, el programa incorpora principios del enfoque de Montessori (1964), que se enfoca en el aprendizaje activo mediante el uso de materiales concretos que los niños pueden manipular, promoviendo un aprendizaje práctico, autónomo y orientado al desarrollo integral.

En resumen, la evidencia sugiere que la implementación de juegos didácticos es una estrategia efectiva para mejorar las expresiones numéricas en niños de 3 años, sustentada tanto en estudios empíricos previos como en enfoques teóricos consolidados en la educación infantil.

A partir de los resultados obtenidos en el presente estudio, se recomienda integrar de manera permanente los juegos didácticos en el currículo de enseñanza para los niños de 3 años. La evidencia sugiere que estas actividades no solo mejoran significativamente las expresiones numéricas (adición, sustracción y formación de conjuntos) sino que también promueven el desarrollo integral de los estudiantes al fomentar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

En relación con la hipótesis específica 1, se encontró un valor $Z = -3.111$, $p = .002 < .05$, lo que indica la existencia de diferencias significativas en las puntuaciones de los niños y niñas de 3 años en la adición con objetos. Específicamente, 12 de los 14 niños presentaron mejoras (rangos positivos), mientras que hubo dos empates y ningún rango negativo, lo que evidencia la eficacia del programa implementado. Las actividades se centraron en mejorar el aprendizaje matemático a través de la adición con objetos, basándose en el reconocimiento de cantidades,

el uso de materiales manipulativos para sumar, la comprensión del proceso de adición, la precisión en las respuestas, el recuento de elementos, la interacción activa con recursos didácticos y la expresión verbal de operaciones matemáticas.

Este hallazgo es consistente con investigaciones previas, como la de Henao et al. (2020), quienes analizaron el impacto del juego como estrategia pedagógica en el aprendizaje de nociones lógico-matemáticas en niños de 4 a 5 años. Su estudio, que incluyó a 14 niñas, concluyó que el juego es una herramienta pedagógica esencial para desarrollar habilidades numéricas, promoviendo no solo el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos, sino también el desarrollo integral, incluyendo habilidades socioemocionales y una actitud positiva hacia el aprendizaje matemático.

Asimismo, Navarrete (2021) destaca la importancia de las actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de niños del subnivel inicial II. Señala que, con una orientación adecuada, estas actividades no solo generan interés, sino que también proporcionan conocimientos duraderos, permitiendo que los niños construyan un aprendizaje con bases sólidas. En su análisis, concluye que un equilibrio entre juego y trabajo es crucial para lograr un aprendizaje significativo en el área lógico-matemática.

En la misma línea, Cuadro (2024) realizó un estudio explicativo con diseño pre-experimental, aplicando juegos didácticos en el aprendizaje de matemáticas a una muestra de 26 niños de 3 años en una institución educativa privada. Los resultados mostraron que, en la fase pretest, el 62% de los niños se encontraba en un nivel de aprendizaje inicial, mientras que, en el posttest, el 73% alcanzó un nivel de logro previsto, con un nivel de significancia de $p = 0.00 < .05$. Esto demuestra que los juegos didácticos mejoraron significativamente el aprendizaje matemático en los niños de 3 años.

Desde una perspectiva teórica, la adición es la operación matemática que consiste en combinar dos o más cantidades para obtener una suma total. Según Clements (2004), la adición con objetos en la educación infantil implica usar elementos físicos para comprender el concepto de "agregar". Los niños, al manipular materiales como fichas, bloques o juguetes, desarrollan una comprensión más profunda de términos

como "más" y "agregar". Esta interacción con objetos concretos les ayuda a interiorizar la noción de suma, un proceso que Piaget (1962) asocia con el desarrollo de la noción de conservación y la operación mental de síntesis, facilitando una comprensión gradual de conceptos abstractos.

Dado que los resultados demuestran una mejora significativa en las habilidades de adición con objetos tras la implementación de un programa de juegos didácticos, se recomienda que la institución educativa implemente un sistema de seguimiento y evaluación continua para medir el impacto de estas estrategias lúdicas en el rendimiento de los estudiantes, ajustando las actividades según las necesidades individuales para desarrollar habilidades de adición.

En relación con la hipótesis específica 2, se obtuvo un valor $Z = -2.976$, $p = .003 < .05$, lo que indica la existencia de diferencias significativas en las puntuaciones de los niños y niñas de 3 años en la sustracción con objetos. Específicamente, 11 de los 14 niños mostraron mejoras (rangos positivos), mientras que hubo tres empates y ningún rango negativo, lo que demuestra la eficacia del programa implementado. Las actividades se enfocaron en fortalecer el aprendizaje matemático a través de la sustracción con objetos, abordando aspectos como el reconocimiento de cantidades, el uso de elementos físicos para restar, la comprensión del proceso de sustracción, la precisión en las respuestas, el conteo de los elementos restantes, la interacción con materiales didácticos y la expresión verbal de las operaciones de resta.

Este hallazgo se alinea con estudios previos, como el de Sánchez (2024), que investigó el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje matemático de niños de 5 años en la Institución Educativa Particular Newton, Trujillo. Su enfoque cuantitativo, basado en un diseño sistemático, crítico y empírico, mostró que antes de la intervención, el 66.7% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicial en matemáticas. Tras la aplicación de 12 sesiones didácticas, el 86% alcanzó un nivel de logro significativo, con un resultado favorable en la prueba de Wilcoxon (significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%). Sánchez concluye que los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje matemático en niños de 5 años.

De manera similar, Pérez (2020) exploró cómo un taller de juegos didácticos impacta el aprendizaje en matemáticas para niños de 3 años en la Institución Educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”. Utilizando un diseño pre-experimental con pretest y posttest en un grupo de 20 niños, los resultados iniciales mostraron que el 20% de los participantes estaba en proceso y el 80% en el nivel inicial. Tras la intervención, que incluyó 15 sesiones lúdicas con el apoyo de plataformas digitales y la participación de las familias, los niños evidenciaron mejoras significativas en la resolución de problemas matemáticos de la vida cotidiana.

Desde una perspectiva teórica, la sustracción es la operación matemática que implica retirar una cantidad de otra para hallar la diferencia restante. Baroody (1987) sugiere que la sustracción con objetos es una estrategia efectiva para los niños, ya que les permite retirar físicamente elementos de un conjunto inicial, facilitando la comprensión del concepto de "quitar". Esta actividad promueve la comparación entre cantidades iniciales y finales. En términos de Piaget, se asocia con el desarrollo del pensamiento reverso, ayudando a los niños a entender operaciones opuestas y a consolidar el concepto de reversibilidad.

Dado que los resultados indican una mejora significativa en la comprensión de la sustracción mediante actividades lúdicas, se recomienda a la dirección de la institución educativa, promover el desarrollo de esta habilidad en las plataformas digitales y herramientas interactivas para complementar las actividades didácticas en casa, promoviendo la participación activa de los padres en el proceso de aprendizaje.

En relación con la hipótesis específica 3, se obtuvo un valor $Z = -3.219$, $p = .001 < .05$, lo que evidencia la existencia de diferencias significativas en las puntuaciones de los niños y niñas de 3 años en la formación de conjuntos. Específicamente, 13 de los 14 niños mostraron mejoras (rangos positivos), mientras que hubo un empate y ningún rango negativo, lo que confirma la eficacia del programa implementado. Las actividades estuvieron orientadas a fortalecer el aprendizaje matemático mediante la formación de conjuntos, abarcando aspectos como la identificación de categorías, la agrupación de objetos, el reconocimiento del tamaño de los conjuntos, la capacidad para formar conjuntos, la interacción con el entorno y la

expresión verbal de los conjuntos. Estas interacciones promovieron un mayor conocimiento en la creación y comprensión de conjuntos.

Este hallazgo es consistente con el estudio de Armas (2021), quien desarrolló el taller de juegos didácticos "Pukllaspa Yachay" para fomentar nociones de orden lógico-matemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 073 Benjamín Arbulu Miranda. La muestra incluyó a 24 alumnos de la sección "Azul" (12 niños y 11 niñas). Los resultados mostraron que el 74% de los estudiantes evaluados se encontraban en un nivel de proceso, mientras que el 9% estaba en una etapa inicial en cuanto al desarrollo de nociones de orden lógico. En conclusión, este estudio reveló un nivel medio-bajo en dichas nociones, atribuido a la falta de actividades vivenciales en la enseñanza. Como respuesta, se diseñó un taller con actividades de agrupación, construcción, modelado y seriación.

De forma similar, Tiván y Bermello (2021) concluyeron que los niños evaluados en seriación con juegos didácticos mostraron un nivel inicial, lo que indicó la necesidad de reforzar habilidades relacionadas con conceptos básicos, percepción visual, memoria secuencial, resolución de problemas y pensamiento abstracto. Sus hallazgos, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador, resaltan que los niños de 4 a 5 años presentan un desarrollo incipiente en seriación y conceptos lógico-matemáticos. Por lo tanto, es crucial implementar estrategias multisensoriales y actividades prácticas para mejorar estas competencias. Además, recomiendan la integración transversal de la seriación en el currículo y la capacitación docente en el uso de juegos didácticos para fomentar un aprendizaje significativo en la educación inicial.

Desde una perspectiva teórica, el concepto de conjuntos es esencial para comprender las relaciones numéricas, permitiendo agrupar elementos según criterios específicos. Ginsburg y Baroody (2003) definen el conjunto como una colección de elementos que comparten características comunes, lo que facilita la comprensión de cantidades y la clasificación. Esto incluye la agrupación de objetos por color, forma o tamaño, y el desarrollo de habilidades de clasificación y ordenación. En esta línea, Piaget (1962) argumenta que el uso de conjuntos es crucial para el desarrollo del pensamiento lógico, al permitir la construcción de estructuras de clasificación y seriación.

En resumen, dado que los resultados indican mejoras significativas en la formación de conjuntos a través de actividades didácticas, se recomienda a la dirección de la institución educativa Organizar capacitaciones para los docentes en el uso de estrategias multisensoriales y actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades matemáticas fundamentales, asegurando que las sesiones sean prácticas y aplicables en el aula.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Primera. En referencia al objetivo general se explicó la influencia del juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids, 2024, al obtenerse un 71.4% en el nivel logro destacado en la fase de postest contra un 0.0% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -3.228 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$.

Segunda. En referencia al objetivo específico uno se explicó la influencia del juego didáctico en la adición con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024, al obtenerse un 64.3% en el nivel logro destacado en la fase de postest contra un 7.1% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -3.111 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.002 < 0.05$.

Tercera. En referencia al objetivo específico dos se explicó la influencia del juego didáctico en la sustracción con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024, al obtenerse un 57.1% en el nivel logro destacado en la fase de postest contra un 7.1% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -2.976 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest, al obtenerse un valor $p = 0.003 < 0.05$.

Cuarta. En referencia al objetivo específico tres se explicó la influencia del juego didáctico en los conjuntos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024, al obtenerse un 42.9% en el nivel logro destacado en la fase de postest contra un 0.0% en la fase de pretest. De modo que, al obtenerse un valor ($Z = -3.219 < -1.96$) se pone en evidencia diferencias significativas entre las

puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$.

Recomendaciones

Primera. Se recomienda al director de la institución educativa integrar de manera permanente los juegos didácticos en el currículo de enseñanza para los niños de 3 años, para mejorar significativamente las expresiones numéricas (adición, sustracción y formación de conjuntos) y promover el desarrollo integral de los estudiantes al fomentar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Segunda. Se recomienda al coordinador académico implemente un sistema de seguimiento y evaluación continua para medir el impacto de estas estrategias lúdicas en el rendimiento de los estudiantes, ajustando las actividades según las necesidades individuales para desarrollar habilidades de adición.

Tercera. Se recomienda al director de la institución educativa, promover el desarrollo de esta habilidad de sustracción en las plataformas digitales y herramientas interactivas para complementar las actividades didácticas en casa, promoviendo la participación activa de los padres en el proceso de aprendizaje.

Cuarta. Se recomienda al director de la institución educativa organizar capacitaciones para los docentes en el uso de estrategias multisensoriales y actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades matemáticas fundamentales, asegurando que las sesiones sean prácticas y aplicables en el aula.

Referencias Bibliográficas

- Altúzar Rodríguez., S. N. (2024). *La enseñanza de la concepción de números a través del conteo en preescolar*. Mexico: Revista Neuronum. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690710.pdf>
- Anchundia Duran, B. J., & Alay Gile, A. D. (2023). Propuesta didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de nivel inicial mediante rincones lúdicos. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 23. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000200007
- Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Universidad César Vallejo*, 19. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Celi Rojas, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca Terán, M. S., & Paladines Benítez, M. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial*. Ecuador: Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. doi:Https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240
- Cornejo, T. E., Figueroa Coronado, E. C., Cenas Chacón, F. Y., & Gutierrez Mantilla, S. M. (2022). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en matemática: Una revisión sistemática entre los años 2010- 2020. (T. R. Científica, Ed.) *Científica, TecnoHumanismo. Revista*, 20. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8754064>
- Hoyos Herrera, P., & Arias Bravo, F. M. (2023). *Nivel de desarrollo de la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de cinco años de Educación Inicial*. Lambayeque: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11706>

- Sanchez Vasquez, L. U. (2021). *El uso del juego como estrategia de enseñanza para la adición y sustracción, aplicado por una docente en estudiantes de primer grado de una Institución Pública de Lima Metropolitana*. Lima: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. Obtenido de <https://repositorio.pucp.edu.pe/items/8f51cbb5-6b21-4f88-a714-df072f71b0dd>
- Tiván Soria, G. M., & Bermello Vidal, J. (2024). *El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en el ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años*. Santa Elena- Ecuador: LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades,. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.2010>
- Velásquez Pérez, Y., Rose Parra, C., Oquendo González, E. J., & Cervera Manjarrez, N. (2024). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en estudiantes. *Scielo*, 18. Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30292023000200004
- Yangari Macas, M. L. (2020). *EL SOFTWARE EDUCATIVO JCLIC PARA MEJORAR EL ÁMBITO DE RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ROSA JOSEFINA BURNEO DE BURNEO DE LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERIODO 2019-2020*. Loja Ecuador: UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23561/1/Informe%20de%20Tesis%2C%20Mar%C3%ADa%20Yangari-signed-signed-signed.pdf>
- Andrade Carrión, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación*, 18. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Armas Huanambal, C. B. (2023). *Juegos didácticos en el desarrollo de las nociones de orden lógico matemático en niños de cinco años*. Chiclayo: UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO. Obtenido de

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/6516/1/TL_ArmashuanambalCandy.pdf

Ayme Cabrera, J. D. (2021). *NOCIONES PRE NUMÉRICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N° 202/MX-P SAN MIGUEL - LA MAR -AYACUCHO, 2020*. Ayacucho: Universidad Católica Los Angeles Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27939/AGRUPACION_NOCIONES_AYME_CABRERA_JOVANI_DAYAN.pdf?sequence=1

Cevallos Menéndez, L., & Erazo Delgado, J. (2023). El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de Relaciones Matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años. *Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Manabí, Ecuador*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9210369>

Chacha Ordoñez, X. A. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azoes*. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

Creswell, J., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Obtenido de https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/510378/mod_resource/content/1/creswell.pdf

Cuadro Coronado, V. (2024). *JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 403 SEÑOR DE QUINUAPATA, AYACUCHO - 2024*. Chimbote: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/38006/APRENDIZAJE_JUEGOS_DIDACTICOS_MATEMATICA_CUADROS_CORONADO_VANESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Delgado Coavoy, S. I., & Alarcón Barcia, L. A. (2023). UEGOS DIDÁCTICOS INNOVADORES PARA LA ESTIMULACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN.*, 14. Obtenido de <https://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/378/642>
- Educacion, M. D. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación basica regular*. Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Estrada Martínez, G. G. (2024). La importancia del juego como estrategia didáctica en alumnos de preescolar. *REVISTA FORMACIÓN ESTRATÉGICA* /ISSN 2805-9832, 19. Obtenido de <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/136>
- Farkas, C. (2021). Los cuentos infantiles y su rol en el desarrollo emocional en la primera infancia. *Pontificia Universidad Católica de Chile*, 15. Obtenido de <https://revistadesociologia.uchile.cl/index.php/RDS/article/view/64427/67854>
- Fernández Bedoya, V. H. (2020). Tipos de justificación en la investigación científica. *Espíritu Emprendedor TES 2020, Vol 4, No. 3 julio a septiembre* 65-76, 12. doi:<https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Gallego Henao, A. M., Vargas Mesa, E. D., Peláez Henao, O. A., Arroyave Taborda, L. M., & Rodríguez Marín, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Universidad Distrital Francisco José De Caldas*, 16. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7825982.pdf>
- Gamboa Suárez, P. G. (2022). *ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL*. Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5985>
- Gonzales Sanchez , M. (2023). *Jugando con las Matemáticas: El juego como recurso para enseñar matemáticas en educación infantil*. Salamanca: Universidad de Salamanca. Obtenido de

https://gredos.usal.es/bitstream/10366/158777/1/TFG_Infantil_Jugando%20con%20las%20matem%C3%A1ticas.%20El%20juego%20como%20recurso%20para%20ense%C3%B1ar%20Matem%C3%A1ticas%20en%20Educaci%C3%B3n%20Infantil.pdf

Herrera Jiménez, R. (2023). *Las construcciones numerales del náhuatl clásico*. Mexico: CentRo de Estudios LingÜísticos y LiteRaRios. Obtenido de <https://repositorio.colmex.mx/concern/theses/bk128d44t?locale=es>

Iparraguirre Arce, J. A. (2021). *APLICACIÓN MATEPLAY GO PARA MEJORAR LAS OPERACIONES BÁSICAS DE SUMA Y RESTA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO*. Chiclayo: UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3523/1/TIB_IparraguirreArceJoseArnol.pdf

Jihuallanca Huaynacho, E. (2020). *ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PALCA- PUNO 2020*. Lima: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20451/APRENDIZAJE_ESTRATEGIAS_LUDICAS_JIHUALLANCA_HUAYNACHO_ELSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martínez Lalangui, A. J. (2024). *ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 503 "SANTA ROSA DE LIMA" SULLANA - PIURA, 2024*. Chimbote: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37175/CONJUNTO_CANTIDAD_MARTINEZ_LALANGUI_ANGELICA_JOSSUNY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Merino Barona, A. C. (2023). Relacionado de las Matemáticas en la Educación Preescolar y Educación Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica*

Multidisciplinar, 18. Obtenido de
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/9212/13736/>

Molina Ruíz, E., & Higuera Rodríguez, L. (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. *Universidad de Almería y Universidad de Granada*, 19. doi: 10.30827/profesorado.v24i1.8677

Navarrete Navarrete, S. V. (2021). *“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO DEL SUBNIVEL INICIAL II*. Ambato Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Obtenido de
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33417/1/InformeFinal_NAVARRETE%20SAMANTHA.pdf

Navarro Carey, A., & Pabón Acosta, Y. (2020). *El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento: Numérico en una Operación Básica: La Suma*. Barranquilla: Universidad de la Costa (CUC). Obtenido de
https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/11d80d2e-99b0-47ff-b24f-9695a4ec1b7b/content?utm_source=chatgpt.com

Paniagua Machicao, F., & Condori Ojeda, P. (2017). *Investigación científica en educación*. Juliaca - Puno: EDISUR S.R.L. Obtenido de
<https://www.aacademica.org/cporfirio/5.pdf>

Perez Becerra, C. R. (2021). *Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021*. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/91782/Perez_BCR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pineda González, I. A. (2022). *DESARROLLO EMOCIONAL DE NIÑOS PREESCOLARES DE CENTROS PÚBLICOS DURANTE EL COVID-19, DESDE LA PERCEPCIÓN DE LOS PADRES*. Cuenca: Universidad del

Azuay. Obtenido de
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11606/1/17136.pdf>

Pineda Marín, A. B. (2022). *JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DEASIS AYACUCHO 2020*. Ayacucho: Universidad Católica Los Angeles Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29788/APRENDIZAJE ESTRATEGIAS_Y_JUEGOS_DIDACTICOS_PINEDA_MARIN_ARELYS_BONIFACIA.pdf?sequence=1

Quispe Quispe, D. A. (2022). *Programa Math Games For Kids para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de Educación Inicial, Vitarte 2022*. Lima: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94800/Quispe_QDA-SD.pdf?sequence=4

Rada Cabrera, L. G. (2024). *JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°136 QUEROPATA, DISTRITO DE CHAVÍN DE PARIARCA, 2024*. Chimbote: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37605/APRENDIZAJE_JUEGOS_DIDACTICOS_RADA_CABRERA_LEVIT_GILE.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Rivas Cordova, I. V. (2020). *EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 856ÑACARA, DISTRITO DE CHULUCANAS, PROVINCIA DE MORROPÓN-PIURA, 2019*. Chimbote: Universidad Católica Los Angeles Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31167/NIVEL-INICIAL_RIVAS_%20CORDOVA_%20ISELA_%20VICTORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Sanchez Guzman, J. B. (2024). *JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR NEWTON, DISTRITO DE VÍCTOR LARCO HERRERA, TRUJILLO, 2024*. Chimbote: UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/38149/JUEGOS_DIDACTICOS_APRENDIZAJES_MATEMATICA_SANCHEZ_GUZMAN_JOSELYN_BRIGGITE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tití Charca, M., & Hañari Arestegui, M. Z. (2023). *AUTONOMÍA EN LOS INFANTES DE 3, 4 Y 5 ANUALIDADES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°829, PUNO, 2022*. Moquegua: UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI. Obtenido de https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1885/Marleni-Miriam_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tiván Soria, G. M., & Bermello Vidal, i. (2024). El juego didáctico en el aprendizaje de la seriación en e ámbito lógico matemático en niños de 4 a 5 años. *Universidad Estatal Península de Santa Elena*, 12. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/download/2010/2565/2971>
- Torres García, A. (2020). *El juego como recurso de enseñanza en el aula de educación infantil*. Jaen: UNIVERSIDAD DE JAÉN. Obtenido de https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/15554/4/TFG_el_juego_como_recurso_didctico.docx_pdf.pdf?utm_source=chatgpt.com
- TuárezPárraga, J. M., & Tarazona Meza, A. K. (2022). METODOLOGÍA LÚDICA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD YAUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. *Revista educare*, 18. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682/1626>

ANEXOS

Matriz de Consistencia
Anexo N° 1: Matriz de Consistencia

TITULO: EL JUEGO DIDÁCTICO Y LAS EXPRESIONES NUMÉRICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLITO KIDS

AUTORA: KIARA MIRELLA VILLANUEVA CARBAJAL

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL PG: ¿Cómo influye el juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024? PROBLEMAS ESPECÍFICOS PE1: ¿Cómo influye el juego didáctico en la adición con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024? PE2: ¿Cómo influye el juego didáctico en la sustracción con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024? PE3: ¿Cómo influye el juego didáctico en los conjuntos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024?	OBJETIVO GENERAL OG: explicar cómo influye el juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024 OBJETIVOS ESPECÍFICOS OE1: explicar cómo influye significativamente el juego didáctico en la adición con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024 OE2: explicar cómo influye significativamente el juego didáctico en la sustracción con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024 OE3: explicar cómo influye significativamente el juego didáctico en los conjuntos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024	HIPÓTESIS GENERAL HG: el juego didáctico influye significativamente en las expresiones numéricas en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS HE1: el juego didáctico influye significativamente en la adición con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024 HE2: el juego didáctico influye significativamente en la sustracción con objetos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024 HE3: el juego didáctico influye significativamente en los conjuntos en niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024	TIPO DE INVESTIGACIÓN Aplicada DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: Pre experimental G. O1 x O2 Donde: G: Grupo O1: Resultado del Pretest -X- : Juego Didáctico O2: Resultados del Postest NIVEL DE INVESTIGACIÓN Explicativa VARIABLE 1º Juego didáctico DIMENSIONES 1º Desarrollo cognitivo 2º Autonomía 3º Desarrollo emocional VARIABLE 2º Expresiones numéricas DIMENSIONES 1º Adición con objetos 2. Sustracción con objetos 3. Conjuntos
POBLACIÓN	27 niños	MUESTRA	14 niños

**PLAN DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA, BASADO EN EL JUEGO
DIDÁCTICO Y LA EXPRESIÓN EN NÚMERO Y FORMA EN NIÑOS DE 3 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA JUAN PABLITO KIDS SAN
MARTÍN DE PORRES 2024**

“Me divierto jugando a las matemáticas”

I. Datos Informativos:

Institución Educativa Privada	: Juan Pablito Kids
Director	: Lic. Sonia Aclla
Docente	: Lic. Carmen Pérez Carranza
Practicante	: Kiara Mirella Villanueva Carbajal
Aula	: Elefantitos
Duración	: marzo a noviembre 2024
N° de estudiantes	14
Turno	: Mañana

II. Fundamentación del Plan de Intervención:

El título del presente trabajo de investigación es "Juego didáctico y las expresiones numéricas en niños de 3 años". ¿En qué medida influye el juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024?

1. Desarrollo de Habilidades Numéricas Básicas:

- Los juegos didácticos permiten que los niños de 3 años desarrollen la noción de cantidad a través de experiencias concretas y significativas
- Facilitan la comprensión de la correspondencia uno a uno mediante actividades lúdicas como emparejar objetos
- Promueven el aprendizaje de la secuencia numérica básica (1-5) de manera natural y entretenida

2. Impacto en el Proceso de Aprendizaje:

- Aumenta la motivación y el interés por el aprendizaje matemático

- Reduce la ansiedad asociada con las actividades matemáticas
- Proporciona experiencias concretas que facilitan la transición hacia conceptos más abstractos

3. Aspectos Específicos de Influencia:

a) En la Clasificación:

- Los niños aprenden a agrupar objetos por características comunes
- Desarrollan la capacidad de identificar cantidades iguales
- Mejoran su capacidad para distinguir "más que" y "menos que"

b) En el Conteo:

- Aprenden la secuencia numérica de manera natural
- Desarrollan la habilidad de contar objetos uno por uno
- Comprenden la relación entre número y cantidad

c) En la Representación:

- Mejoran su capacidad para representar cantidades con objetos concretos
- Desarrollan habilidades para asociar números con cantidades
- Aprenden a usar símbolos numéricos básicos

4. Indicadores de Mejora:

- Mayor precisión en el conteo de objetos
- Mejor comprensión de conceptos como "muchos" y "pocos"

- Incremento en la capacidad de resolver problemas matemáticos simples
- Mayor habilidad para reconocer patrones numéricos básicos

5. Factores que Influyen en la Efectividad:

- La frecuencia y duración de las actividades lúdicas
- La calidad y pertinencia de los materiales utilizados
- La participación activa del docente como facilitador
- El nivel de participación y compromiso de los niños

6. Aspectos Sociales:

- Promueve el aprendizaje colaborativo
- Desarrolla habilidades de comunicación matemática
- Fomenta la interacción social positiva durante el aprendizaje

7. Beneficios a Largo Plazo:

- Establece bases sólidas para el aprendizaje matemático futuro
- Desarrolla una actitud positiva hacia las matemáticas
- Mejora la confianza en las propias habilidades matemáticas

8. Recomendaciones para Maximizar la Influencia:

- Diseñar juegos adaptados al nivel de desarrollo de los niños
- Mantener un equilibrio entre el aspecto lúdico y el educativo
- Realizar evaluaciones periódicas del progreso
- Adaptar los juegos según los resultados observados.

III. Objetivos:

3.1 Objetivo General

Explicar cómo influye el juego didáctico en las expresiones numéricas de los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024

4.2. Objetivos Específicos

OE1: Explicar cómo influye el juego didáctico en la adición con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito kids 2024

OE2: Explicar cómo influye el juego didáctico en la sustracción con objetos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024

OE3: Explicar cómo influye el juego didáctico en los conjuntos en los niños de 3 años de la institución educativa Juan Pablito Kids Lima 2024

IV. Propósito de Aprendizaje:

Área Competencia Capacidades	Estándar de aprendizaje	Desempeño de Aprendizaje	Evidencia De Aprendizaje
Área: Matemática Competencia: Resuelve problemas de cantidad Capacidades: • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	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. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos"	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. • Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –"muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "un ratito"– en situaciones cotidianas. • Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Sesiones Fichas de Evaluación

Área: Matemática Competencia: "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN" Capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	"pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana" Estándar de aprendizaje Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	Desempeño de Aprendizaje • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño. • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	
--	---	--	--

V. Sesiones de Aprendizaje:

El programa consta de veinte sesiones:

SESIONES	HORA	FECHA	AULA
Desarrollo del Momento pedagógico Nº1 Relaciones entre objetos	9:15	05/03/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº2 Características perceptuales de los objetos	9:15	08/03/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº3 agrupación de objetos	9:15	12/03/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº4 Seriaciones por tamaño.	9:15	15/03/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº5 Establece correspondencia de objetos.	9:15	19/03/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº6 Comprensión de cantidad, el tiempo y el peso: muchos, pocos.	9:15	09/04/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº7 Comprensión de cantidad, el tiempo y el peso: pesado y liviano.	9:15	12/04/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº8 Comprensión de cantidad, el tiempo y el peso: antes – después	9:15	16/04/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº9 Colores primarios: Rojo, Amarillo, Azul	9:15	19/04/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº10 Colores secundarios: Verde, Anaranjado, Morado	9:15	03/05/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº11 Colores intermedios: Marrón, Celeste, Rosado	10:00	07/05/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº12 Colores neutros: Blanco, Negros	10:00	10/05/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº13 Figuras geométricas: Circulo, cuadrado	9:15	04/06/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº14 Figura geométrica: triangulo	9:15	07/06/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº15 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas	10:00	02/07/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº16 Grande y pequeño	10:00	09/07/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº17 Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”.	10:00	02/08/2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº18 Utiliza expresiones como “dentro, fuera”	10:00	06 /08/2024	ELEFANTES 3 AÑOS

Desarrollo del Momento pedagógico Nº19 Utiliza expresiones como “delante de”, “detrás de”	9:00	03/ 09/ 2024	ELEFANTES 3 AÑOS
Desarrollo del Momento pedagógico Nº20 Utiliza expresiones como “hacia adelante”, “hacia atrás”	9:15	08/10/2024	ELEFANTES 3 AÑOS

VI. Recursos:

Humanos:

- Docentes
- Niños de 3 años

Materiales:

- Escenario.
- Títeres de mano.
- Imágenes
- Disfraces.
- Palabra Directa
- Material reciclable.
- Material de escritorio

Evaluación:

Comprende dos etapas:

- A nivel de sesiones de aprendizaje, teniendo como instrumentos: -Guía de observación
- A nivel de Programa, teniendo como instrumento a una Ficha de evaluación.

VII. Bibliografía:

- Enlace a Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Docentes _____ del _____ nivel _____ Inicial:
<https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/orientaciones-generales/guia-inicial.pdf>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :05/03/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Jugamos a reconocer figuras geometricas en la realidad
11. Propósito de la sesión : Hoy,identificaremos las figuras geometricas en los obejtos reales, mediante el juego para seleccionar según sus características.

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

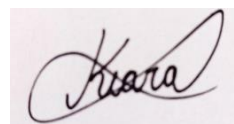
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al seleccionar.	El niño o niña identifica figuras geométricas en su entorno, relaciona la cantidad encontrada con expresiones numéricas y comunica su comprensión de los números y las figuras mediante estrategias de estimación.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
-Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	Inicio colocando una canción sobre las figuras geométricas: https://www.youtube.com/watch?v=vOwc8T11FmE&ab_channel=MissRosiOficial Coloco en la pizarra las figuras geométricas	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Hoy Antonella me contó que su mamá estaba muy triste porque había perdido algunos objetos muy importantes para ella, uno tenía forma de círculo y daba la hora, el otro tenía forma de cuadrado y servía para pintarse los ojos y el ultimo tenía forma de triángulo y se colgaba en las orejas.	imágenes
	SABERES PREVIOS	¿Alguna vez se te perdieron algunos objetos? ¿Cómo creen que se sintió la mamá de Antonella por perder los objetos? ¿Reconoces algunos objetos que perdió la mamá de Antonella sin observarlos?	Maestra y niños.
	PROPOSITO	Hoy,identificaremos las figuras geometricas en los obejtos reales, mediante el juego para seleccionar según sus características.	
DESARROLLO		COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA	Títere de gato

CIERRE	Proceso didáctico	Le pedimos a los niños y niñas que ayuden al Gatito Mishu, tiene que limpiar su caja de juguetes y dentro de ella tiene objetos con los cuales no se puede jugar: pelota, peine, sombra de ojos, carro, espejo, esmalte, bloque, gorro, etc , ayúdalo a escoger y sacar dichos objetos. ¿Qué paso con la caja de Mishu? ¿Qué hicimos para limpiar su caja? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas deciden escoger los objetos que ellos conocen por saberes previos que no son para jugar. VIVENCIAL: Salimos fuera del salón y nos ubicamos en las siguientes imágenes realizadas con cinta de embalaje de colores círculo, cuadrado y triangulo, la maestra indica que cuando suene la música se ubicaran en cada imagen según su nombre. CONCRETO: La maestra les pide a los niños que coloquen dentro de las cintas con forma de círculo, cuadrado y triangulo 2 objetos que tengan la misma forma. PICTORICO: El niño dibuja el objeto que más le gusto según su forma. GRÁFICO: Preguntamos a los niños cuantos objetos de diferente forma puso dentro de las cintas. (cuadro de doble entrada) SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de cada niño y trazan el número.	Objetos Ideas y opiniones de los niños Cinta de embalaje Imágenes El cuerpo del niño Objetos Papel, lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario reconocer objetos de diferentes formas?	



FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA:05/03/2024			
ACTIVIDAD: jugamos con las formas geometricas dentro del salón						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño o niña identifica figuras geométricas en su entorno, relaciona la cantidad encontrada con expresiones numéricas y comunica su comprensión de los números y las figuras mediante estrategias de estimación			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella				✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre			✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila				✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela				✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel				✓	
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael				✓	
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska			✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra				✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús				✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa			✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo				✓	
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres			✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso			✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth				✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :08/03/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Jugamos con los tamaños (Características perceptuales)
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificamos los tamaños de los objetos mediante el juego para reconocer y diferenciarlos según sus características.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	El niño demuestra la capacidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, y usar estrategias de estimación y cálculo al explorar y comparar tamaños, identificando y clasificando objetos según sus características perceptuales como grande, pequeño, largo o corto, utilizando un	Ficha de observación

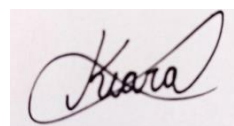
				lenguaje matemático básico en situaciones cotidianas	
--	--	--	--	--	--

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	Inicio colocando una canción: https://www.youtube.com/watch?v=mwqqaibODmq&ab_channel=LittleBabyBumEnEspanol	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Gael estuvo jugando con los platos de colección de su mamá, que estaban ordenados según un patrón y al momento de regresarlos a su lugar uno se rompió y es se asustó, al llegar su mamá a la casa muy molesta llamó a Gael y le dijo: ¿Qué paso con mis platos?, la mamá empezó a ordenar sus platos según: grande, pequeño, grande, pequeño, grande y cuando llego al último plato no lo encontró.	imágenes
	SABERES PREVIOS	¿Qué objetos agarro Gael? ¿Qué patrón tenían los platos? ¿Qué tamaño de plato rompió Gael? ¿Reconoces los tamaños grande y pequeño?	
	PROPOSITO	Hoy, identificamos los tamaños de los objetos mediante el juego para reconocer y diferenciarlos según sus características.	
		COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA	Maestra y niños.

DESARROLLO	Proceso didáctico	La maestra les dio a los niños para jugar juguetes de diferentes tamaños y les explico que al finalizar la hora del recreo tenían que ser guardados según sus tamaños en 2 cajas diferentes. Cuando la maestra revisa las cajas, ambas estaban repletas de juguetes grandes como pequeños ¿Qué podemos hacer para ayudar a la maestra a separar sus juguetes? ¿Está bien que todos los juguetes estén mezclados? ¿Qué se mete en cada caja? ¿De qué manera clasificamos los juguetes?	Juguetes de diferentes tamaños Ideas y opiniones de los niños
	REPRESENTACIÓN	BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas deciden escoger todos los juguetes grandes y separarlos de los pequeños para introducirlos en sus respectivas cajas. VIVENCIAL: La maestra les pide explica que cuando suene el pito se agruparan por tamaños, un círculo de los niños grandes y otro circulo de niños pequeños. CONCRETO: La maestra le entrega a cada niño objetos les pide que separen por tamaños y uso. PICTORICO: El niño dibuja un objetó grande y otro pequeño GRÁFICO: Los niños colocan en el cuadro cuantos de ellos son grandes y cuantos de ellos son pequeños mencionando sus nombres. SÍMBOLICA: Cuenta la cantidad de niños grandes y lo escriben mediante palotes y la cantidad de niños pequeños.	Niños objetos Lápiz y hojas bond
CIERRE	EVALUACIÓN		
		RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Todos los objetos serán del mismo tamaño?	



FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 08/03/2024			
ACTIVIDAD: Jugamos con los tamaños						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño demuestra la capacidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, y usar estrategias de estimación y cálculo al explorar y comparar tamaños, identificando y clasificando objetos según sus características perceptuales como grande, pequeño, largo o corto, utilizando un lenguaje matemático básico en situaciones cotidianas			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella				✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre			✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila				✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela				✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel				✓	
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael				✓	
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska				✓	
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra				✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús				✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa			✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo				✓	
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres				✓	
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso			✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth				✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :12/03/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Jugamos a agrupar objetos del entorno
11. Propósito de la sesión : Hoy, reconoceremos los objetos según sus características en común: forma, tamaño, utilidad, color, etc, mediante el juego para poder asociarlos y unirlos.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

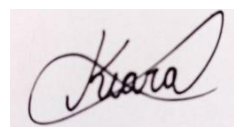
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al seleccionar.	El niño identifica y agrupa objetos del entorno según sus características (como color, forma o tamaño) y relaciona las cantidades con expresiones numéricas simples, usando el lenguaje de los números para expresar sus ideas y mostrando estrategias básicas como contar o estimar al realizar agrupaciones.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
-Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	Inicio colocando una canción sobre las figuras geométricas: https://www.youtube.com/watch?v=vOwc8T1FmE&ab_channel=MissRosiOficial Coloco en la pizarra las figuras geométricas	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Los niños salen al patio y empiezan a jugar, de pronto la maestra les dice agrúpense lo que tiene cabello largo, los que tienen cabello corto, los que tienen short y los que tienen pantalón.	niños
DESARROLLO	SABERES PREVIOS	¿Por qué se han agrupado de esa manera? ¿Qué es una característica en común? ¿Cuántos grupos creamos?	
	PROPOSITO	Hoy, reconoceremos los objetos según sus características en común: forma, tamaño, utilidad, color, etc, mediante el juego para poder asociarlos y unirlos.	
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La maestra estaba triste porque Juan había tirado todos sus materiales para trabajar con los niños y los había mezclado, les pide ayuda para agrupar cada objeto con su igual: crayolas, colores, plumones, tijeras y lápices. ¿La maestra tenía todos sus materiales mezclados?	Maestra y niños Plumones Lápices Tijeras Crayolas

CIERRE	REPRESENTACIÓN	¿Las crayolas van con las tijeras? ¿Los plumones van con los lápices? ¿Cuántos grupos de materiales crearon? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas deciden agrupar los objetos por sus características físicas. VIVENCIAL: La maestra les pide que hagan círculos, uno de niñas y otros de niños, luego explican sus características físicas. CONCRETO: La maestra le da a cada uno de los niños hojas de diferentes colores, cuando toca el pito se agrupan por colores. PICTORICO: El niño dibuja la actividad que más le gusto GRÁFICO: Los niños colocan en el cuadro de doble cuantos grupos de cada color crearon SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de masitas del color que le toco y dibuja palotes.	Ideas y opiniones de los niños Masitas Hojas bond Lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario clasificar los objetos según sus características?	



FIRMA DE ESTUDIANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 12/03/2024			
ACTIVIDAD: Jugamos a agrupar objetos del entorno						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño identifica y agrupa objetos del entorno según sus características (como color, forma o tamaño) y relaciona las cantidades con expresiones numéricas simples, usando el lenguaje de los números para expresar sus ideas y mostrando estrategias básicas como contar o estimar al realizar agrupaciones			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella				✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre			✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila				✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela				✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel				✓	
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael				✓	
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska				✓	
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra				✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús				✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa			✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo				✓	
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres			✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso			✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth				✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :15/03/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Aprendo a seriar ojeitos por tamaños
11. Propósito de la sesión : Hoy los niños jugaran con diferentes objetos e identificaran y organizaran la seriación por tamaños.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

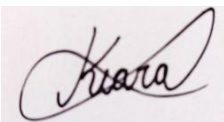
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al seleccionar.	El niño organiza objetos según su tamaño (de grande a pequeño o viceversa) y relaciona las cantidades con números simples, comunicando sus ideas sobre las diferencias de tamaño y mostrando estrategias básicas como contar o comparar al realizar seriaciones.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
-Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra coloca en la pizarra 3 imágenes de 3 peluches grandes y les explica que uno es gran, mediano y pequeño.	Panderetea Música peluches
	PROBLEMATIZACIÓN	La miss se fue de paseo a una granja con sus alumnos, estaban observando como descansaban los animales cuando uno de ellos dice miss, falta un animalito, está el grande, el mediano, pero falta el pequeño.	Imágenes de animales
	SABERES PREVIOS	¿Alguna vez has ido a una granja? ¿Cómo dormían los animales, según qué? ¿Quién faltaba a la hora de dormir? ¿Estaba el caballo pequeño?	
	PROPOSITO	Hoy los niños jugaran con diferentes objetos e identificaran y organizaran la seriación por tamaños.	Maestra y niños.
DESARROLLO	Proceso didáctico	COMPRESION DEL PROBLEMA La señora Lucy fue a una tienda de juguetes a comprarle un peluche a su hija, cuando alzo el brazo para agarrar su peluche tumbo todo el estante y todos cayeron al suelo, la dueña de la tienda le	Peluche

CIERRE	REPRESENTACIÓN	pidió que por favor ordenara los peluches según su tamaño. ¿A dónde se fue la señora Lucy? ¿Qué quiso comprar? ¿Qué paso al momento de agarrar un peluche? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas ordenan mediante reconocimiento los peluches según su tamaño. VIVENCIAL: La maestra les dice a los niños que jugaremos al barco se hunde y para que no se hunda nos ordenamos por tamaño del más grande al más pequeño. CONCRETO: La maestra les pide que busquen útiles escolares de las diferentes formas y que los ordenen por tamaños (plumón, lápiz, borrador, tajador) PICTORICO: El niño dibuja en su hoja bond la seriación de objetos que más le gusto. GRÁFICO: Los niños pegan en su hoja de aplicación los objetos por tamaños SÍMBOLICA: Cuentan cuantas seriaciones hicieron y las escribieron en su hoja mediante palotes.	Ideas y opiniones de los niños Cinta de embalaje Imágenes El cuerpo del niño Objetos Papel, lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Ya sabes que cada objeto tiene un tamaño diferente?	



FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 15/03/2024		
ACTIVIDAD: Aprendo a seriar objetos por tamaños					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño organiza objetos según su tamaño (de grande a pequeño o viceversa) y relaciona las cantidades con números simples, comunicando sus ideas sobre las diferencias de tamaño y mostrando estrategias básicas como contar o comparar al realizar seriaciones.		
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella			✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel			✓	
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael			✓	
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska			✓	
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexandra			✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo			✓	
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años " ELEFANTES"
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 19/03/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Correspondencia uno a uno de los objetos
11. Propósito de la sesión : hoy, identificaremos la correspondencia uno a uno en los objetos reales, mediante el juego para emparejar según sus características.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

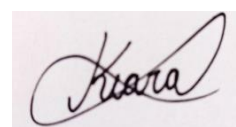
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al seleccionar.	El niño realiza correspondencias uno a uno entre objetos utilizando sus características, relacionando cantidades con números simples y comunicando sus ideas sobre la cantidad, utilizando estrategias básicas como contar o comparar para expresar su comprensión de los números.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
-Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra coloca en la pizarra sombra de animales en la parte de arriba y en la parte de abajo a los animales, la maestra les pide que unan cada animal con su sombra.	Panderetea Música Imágenes de sombras y animales
	PROBLEMATIZACIÓN	Rodrigo hijo de miss Kiara estaba muy emocionado porque lo habían enviado a darle de comer a los animalitos de la granja, pero como él no sabía que comía cada animalito se confundió y le dio la comida del gato al perro, la comida del perro al caballo y la comida del caballo a la oveja, pasando unos minutos los animalitos se empezaron a sentir mal.	
	SABERES PREVIOS	¿Quién le dio de comer a los animales? ¿Tú crees que estuvo bien alimentar de forma incorrecta a los animales? ¿Qué hubiera pasado si Rodrigo les daba correctamente los alimentos a los animales?	
DESARROLLO	PROPOSITO	hoy, identificaremos la correspondia uno a uno en los objetos reales, mediante el juego para emparejar según sus características.	Maestra y niños.
		COMPRESIÓN DEL PROBLEMA	

CIERRE	Proceso didáctico ¿Qué es correspondencia? Es que unamos dos objetos que tienen un mismo objetivo, ejemplo *bebe leche o biberón * perro atún o huesos BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Reto: que prenda de vestir le corresponde a las niñas y a seleccionar VIVENCIAL: Los niños seleccionan las prendas que les corresponden según su sexo. CONCRETO: La maestra les entrega plastilina a los niños y les pide hacer el alimento de cada animalito que la maestra le muestra. PICTORICO: El niño dibuja la prenda de ropa que suele ponerse más y la colorea GRÁFICO: Los niños unen cada animalito con sus alimentos SÍMBOLICA: Cuenta cuantas imágenes dibujaste y pone las cantidades con palotes RETROALIMENTACIÓN GRUPAL	Ideas y opiniones de los niños Cinta de embalaje Imágenes de prendas de vestir El cuerpo del niño Objetos Papel, lápiz plastilina
	EVALUACIÓN METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Reconoces cada objeto con su correspondiente?	



FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 19/03/2024			
ACTIVIDAD: Correspondencia uno a uno de los objetos						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño realiza correspondencias uno a uno entre objetos utilizando sus características, relacionando cantidades con números simples y comunicando sus ideas sobre la cantidad, utilizando estrategias básicas como contar o comparar para expresar su comprensión de los números.			
ESTUDIANTES			Logrado	Proceso	Inicio	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella				✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre			✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila				✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela				✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel				✓	
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael				✓	
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska				✓	
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra				✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús				✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa				✓	
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo				✓	
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres			✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso			✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth				✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :09/ 04/ 2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Muchos y pocos objetos
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos muchos y pocos objetos, mediante la agrupacion y el reconocimiento de cantidades.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, en situaciones cotidianas.	El identifica grupos de “muchos” y “pocos” objetos, relaciona las cantidades con números simples y comunica su comprensión mediante el conteo o la comparación.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
-Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra coloca de canción el baile del twist y se ayuda de un títere de gato que está en la casa y de pequeños ratones que están en los árboles. ¿Cuántos ratones hay? ¿Cuántos gatos hay? ¿Dónde hay muchos animales? ¿Dónde hay pocos animales?	Panderetea Música Títere de gato y ratones
	PROBLEMATIZACIÓN	Katherin y Helen estaban jugando en el salón con los pulmones, cuando de pronto empezaron a pelear ya que una tenía más que la otra. Katherin tenía 10 pulmones Y Helen solo 3 pulmones	Plumones niñas
	SABERES PREVIOS	¿Con que jugaban Katherin y Helen? ¿Quién tenía muchos pulmones? ¿Quién tenía pocos pulmones?	
	PROPOSITO	Hoy, identificaremos muchos y pocos objetos, mediante la agrupacion y el reconocimiento de cantidades.	Maestra y niños.
DESARROLLO		COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA	Imágenes de galletas niños

CIERRE	Proceso didáctico	Miss kiara el día de hoy trajo 10 galletas las cuales repartió entre Antonella y Shanthall, a Antonella le dio 8 galletas y a Shanthall 2 galletas. ¿Ambas niñas tenían la misma cantidad de galletas? ¿Quién tenía más galletas? ¿Quién tenía pocas galletas? ¿Crees que estuvo bien que miss Kiara repartiera de esa manera las galletas? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA La maestra les pide a los niños que repartan correctamente las galletas para que ambas niñas tengan igual. VIVENCIAL: La maestra le pide a los niños que muestren muchos de sus dedos y también que muestren pocos dedos. CONCRETO: La maestra les entrega bajalenguas de colores y dos canastas, les pide que metan en unos muchos bajalenguas y en la otra poca bajalengua. PICTORICO: El niño dibuja muchos lápices y pocos borradores. GRÁFICO: La maestra les dará un gráfico circular donde tendrán que pintar de rojo el espacio con mucha cantidad y de azul el que tiene poca cantidad. SÍMBOLICA: Representan mediante palotes la cantidad de muchos y pocos	Ideas y opiniones de los niños Cinta de embalaje Imágenes El cuerpo del niño Bajalenguas Papel, lápiz plastilina
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Reconoces los cuantificadores muchos y pocos?	

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 09/04/2024			
ACTIVIDAD: Muchos y pocos objetos						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El identifica grupos de “muchos” y “pocos” objetos, relaciona las cantidades con números simples y comunica su comprensión mediante el conteo o la comparación.			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella				✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre			✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila				✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela				✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel			✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael			✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska			✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra				✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús				✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa			✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo			✓		
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres			✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso			✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth				✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :12/04/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : ¿Quién pesa mas?
11. Propósito de la sesión : Hoy, reconoceremos objetos pesados y livianos mediante el tacto para poder diferenciarlos y compararlos.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CREITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas.	El niño compara objetos para identificar cuál pesa más o menos, relaciona estas comparaciones con expresiones numéricas simples y comunica su comprensión mediante el uso de términos básicos como "más pesado" o "más liviano"	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	Inicio colocando una canción: https://www.youtube.com/watch?v=7yANHrY8lXg	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Rodrigo y Camila salieron al parque a volar sus cometas, Rodrigo tenía una cometa de color anaranjado que se levantaba con facilidad por los aires y Camila una cometa color celeste con unas piedras pegadas como decoración la cual no se elevaba.	Imágenes de cometas niños
	SABERES PREVIOS	¿Qué paso con la cometa de Rodrigo? ¿Qué paso con la cometa de Camila? ¿Qué objeto hizo que la cometa de Camila no se elevara? ¿Qué pasaría si le quitamos el objeto a la cometa? ¿Crees que la cometa volara a final?	
DESARROLLO	PROPOSITO	Hoy, reconoceremos objetos pesados y livianos mediante el tacto para poder diferenciarlos y compararlos.	Maestra y niños.
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA El día de hoy Gael llego al colegio muy triste ya que tenía la mochila repleta de cosas y eso le dificultaba cargarla y encontrar sus cuadernos para trabajar.	Niños Mochila

CIERRE	REPRESENTACIÓN	¿Todo lo que está dentro de la mochila es importante? ¿Gael podía cargar con facilidad la mochila? ¿La mochila era muy pesada o liviana? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas deciden quitar de la mochila objetos que no se llevan al colegio y que generan un exceso de peso. VIVENCIAL: Los niños utilizan su cuerpo como balanza y colocan en una mano una piedra y en la otra una pluma. CONCRETO: La maestra les pide a los niños que coloquen dentro de un círculo los objetos que pesan (bolsa de tierra) y en otro los objetos livianos(latas) PICTORICO: El niño dibuja un objeto pesado que observa en el salón y un liviano. GRÁFICO: Los niños mencionan objetos pesados que están dentro del salón y objetos livianos creando una lista. SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos pesados y livianos que colocaron en la lista y los dibujan mediante palotes.	Objetos Ideas y opiniones de los niños Piedras Pluma Bolsa de tierra Latas Lápiz y hojas bond
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario reconocer el peso de los objetos?	

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 12/04/2024		
ACTIVIDAD: ¿Quién pesa mas?					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño compara objetos para identificar cuál pesa más o menos, relaciona estas comparaciones con expresiones numéricas simples y comunica su comprensión mediante el uso de términos básicos como "más pesado" o "más liviano"		
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓		
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael			✓	
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra			✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo		✓		
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :16/04/2024
7. Duracion 45
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Aprendemos la nocion antes y despues
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos la noción antes y despues, mediante situaciones que se dan en la vida cotidiana para reconocer y organizar los momentos de una acción.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca del tiempo “un ratito, antes, después, hoy, ayer, mañana”	El niño identifica y organiza acciones, objetos o eventos en secuencia utilizando las nociones de “antes” y “después”, y comunica sus ideas de manera sencilla, relacionando estas secuencias con números y utilizando el conteo o la comparación básica para expresar su comprensión.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra inicia colocando en la pizarra un reloj, y les hace las siguientes preguntas ¿Qué observas en la pizarra? ¿Para que sirve el reloj?	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Lionel el día de hoy estuvo preparando una torta junto a su mamá, mezclaron los ingredientes (se olvidaron de sacar la cuchara), lo pasaron a un molde, lo metieron al horno y luego de esperar un tiempo sacaron del horno el queque y lo decoraron, al momento de cortar el pastel se dieron con la sorpresa de que tenía dentro una cuchara.	
	SABERES PREVIOS	¿Qué estaban preparando Lionel y su mamá? ¿En qué momento crees tú que se cayó la cuchara dentro de la torta? ¿Qué hicieron antes de meter el molde al horno? ¿Qué paso después de hornear el queque?	
DESARROLLO	PROPOSITO	Hoy, identificaremos la noción antes y despues, mediante situaciones que se dan en la vida cotidiana para reconocer y organizar los momentos de una acción.	Maestra y niños.

CIERRE	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Miss Kiara llegó triste al colegio porque su perrita Maia se había ensuciado con lodo y no sabía qué hacer para poder tener limpia a su perrita. ¿Qué ocurrió con la perrita? ¿Qué podemos hacer para que la perrita vuelva a estar limpia? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas deciden que la mejor opción de bañar a la perrita y le muestran el antes y después de la perrita a la maestra. VIVENCIAL: La maestra les dice que actúen según los momentos, ¿ejemplo que haces antes de tomar lonchera, y después de sacar la lonchera? CONCRETO: La maestra les coloca una línea del tiempo, y le da a cada niño unas cartillas de números, pone uno al centro y les pregunta quien esta antes y después de ese número. PICTORICO: La maestra les pide que se dibujen y mientras lo van haciendo va preguntando ¿Qué dibujaste primero? ¿Y después que siguió? GRÁFICO: La maestra les muestra una	Ideas y opiniones de los niños
	EVALUACIÓN	imagen de un niño en un tobogán, les explica que en el cuadro de doble entrada tendrán que pegar, según ellos que pasa antes y después de subir al tobogán. RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Ya sabes diferenciar lo que haces antes y después de una acción?	Imágenes de acciones Recta numérica Lápiz y hojas bond

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 16/04/2024		
ACTIVIDAD: : Aprendemos la noción antes y después					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática		RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		El niño identifica y organiza acciones, objetos o eventos en secuencia utilizando las nociones de “antes” y “después”, y comunica sus ideas de manera sencilla, relacionando estas secuencias con números y utilizando el conteo o la comparación básica para expresar su comprensión.			
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓		
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael		✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra			✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo			✓	
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 19/04/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Nos divertimos con los colores, rojo, azul y amarillo
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos los colores primarios (rojo, azul y amarillo) a través de juegos y actividades visuales, para nombrarlos y reconocerlos en el entorno.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

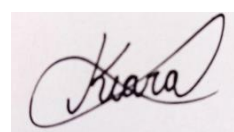
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características (los colores primarios)	El niño identifica y nombra los colores primarios (rojo, azul y amarillo), y relaciona estos colores con cantidades de objetos, utilizando números simples y comunicando sus ideas mediante el conteo o la comparación de los objetos según su color.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra pone una canción https://www.youtube.com/watch?v=gmtzDd9aMUI ¿De que te habla la canción? ¿Qué colores menciona? ¿Para qué sirven esos colores?	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Hoy miss Kiara y miss Gabriel estaban acomodando sus témperas, cuando de pronto se acercó Gael se tropezó e hizo que las temperas se cayeran encima de la miss Kiara y su pantalón se manchó.	Imágenes de temperas alumnos
	SABERES PREVIOS	¿Qué estaban haciendo las mises? ¿Quién se acercó a las mises? ¿De qué se manchó el pantalón de la miss? ¿Conoces esos colores?	
DESARROLLO	PROPOSITO	Hoy, identificaremos los colores primarios (rojo, azul y amarillo) a través de juegos y actividades visuales, para nombrarlos y reconocerlos en el entorno.	
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Miss Kiara estaba recogiendo su ropa del cordel (polos rojos, pantalones azules y medias amarillas), cuando de pronto se le cayó la tina y toda la ropa se desordeno.	Maestra y niños. Imágenes de prendas de vestir

CIERRE	REPRESENTACIÓN	¿Cómo podemos ayudar a miss Kiara a ordenar su ropa? ¿tienes alguna ropa de ese color? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas ubican correctamente los colores primarios en cajas VIVENCIAL: La maestra les muestra a los niños una alfombra con figuras geométricas con colores (rojo, amarillo y azul) y les pide a los niños que seleccionen el color que les indica la maestra. CONCRETO: La maestra les pide que seleccionen manchas de color rojo, amarillo y azul y que los coloquen en sus respectivas cajas. PICTORICO: El niño dibuja un objeto y lo colorea del color que más le gusto. GRÁFICO: Los niños colocan dentro del cuadrado objetos de color rojo, amarillo y azul encontraron dentro de sus cajas. (cuadro de doble entrada) SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos que están dentro del cuadro de doble entrada y lo representa mediante palotes.	Ideas y opiniones de los niños Alfombra de colores Pelotas de colores Niños Objetos del salón Hoja bond Lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario reconocer los colores primarios?	



FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 19/04/2024		
ACTIVIDAD: Nos divertimos con los colores, rojo, azul y amarillo					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño identifica y nombra los colores primarios (rojo, azul y amarillo), y relaciona estos colores con cantidades de objetos, utilizando números simples y comunicando sus ideas mediante el conteo o la comparación de los objetos según su color		
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓		
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓	
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael		✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra			✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo		✓		
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 03/05/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Nos divertimos creando colores secundarios
11. Propósito de la sesión : Hoy, crearemos los colores secundarios a través de la combinación de los colores primarios reconociéndolos en la realidad de nuestro entorno.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características (los colores secundarios)	El niño crea colores secundarios mezclando colores primarios, y al hacerlo, comunica de manera sencilla sus ideas sobre los colores y las cantidades, utilizando el conteo o la comparación para describir cuántos colores ha creado.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

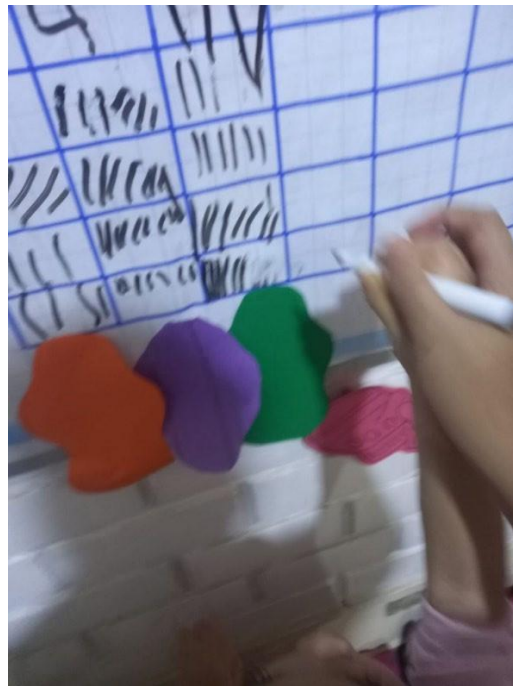
III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra pone una canción "Colores secundarios" https://www.youtube.com/watch?v=m_e_1iUDJM ¿Qué colores se mencionan en la canción?	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Miss Kiara inicio su clase diciéndoles que hoy tendrían que decorar la imagen de la primavera, les brinda escarcha y pinturas para que puedan empezar, cuando están terminando la actividad, Antonella se puso a llorar por que se había manchado su polo de muchos colores y su mamá se iba a molestar.	Imágenes
	SABERES PREVIOS	¿Qué tenían que hacer los niños? ¿Qué se manchó Antonella? ¿De qué mancho su polo Antonella? ¿Te has manchado alguna vez pintando con témperas?	
	PROPOSITÓ	Hoy, crearemos los colores secundarios a traves de la combinacion de los colores primarios reconociendolos en la realidad de nuestro entorno.	Maestra y niños.
DESARROLLO	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Ana es una niña de 3 años que ama pintar. Un día, mientras juega en el jardín, ve una hermosa mariposa con alas de color naranja. Emocionada, corre a buscar sus pinturas para dibujarla, pero se da cuenta de que no tiene pintura naranja. Solo tiene rojo,	Niñas Imágenes de témperas

CIERRE	+	amarillo y azul. Ana se siente frustrada porque no sabe cómo crear el color naranja que necesita para pintar las alas de la mariposa ¿Cómo podemos ayudar a Ana a crear el color naranja para pintar la mariposa? ¿Qué colores creen que podríamos mezclar para obtener naranja? ¿Conocen otros colores que no estén en las pinturas de Ana? ¿Cómo creen que podríamos crearlos? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas mezclan todos los colores para ir creando los colores mediante el ensayo y el error. VIVENCIAL: La maestra les explica que jugarán al jardín mágico de colores, donde les brindara colores para mezclar: rojo, azul y amarillo, tendrán que crear los colores para colorear las frutas y las verduras que ya conocen: peras, naranjas y uvas. CONCRETO: La maestra les informa que jugaran al tren de los colores, la maestra les dice que tendrán que seleccionar colores verdes, anaranjado y morado y tendrán que colocar dentro de su vagón correspondiente. PICTORICO: El niño dibuja libremente utilizando un pincel y los colores secundarios que creo. GRÁFICO: La maestra coloca un gráfico con los colores secundarios y tendrán que buscar objetos con esos colores y colorear la cantidad en el gráfico. SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos que están dentro del grafico de barra de cada color y colocan la cantidad con palotes.	Ideas y opiniones de los niños témperas cajas de colores Objetos del salón Hoja bond Lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Con que colores se pueden crear los colores secundarios? ¿Menciona cuáles son los colores que creaste al mezclar? ¿Has observado esos colores en tu entorno?	

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 03/05/2024			
ACTIVIDAD: Nos divertimos creando colores secundarios						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño crea colores secundarios mezclando colores primarios, y al hacerlo, comunica de manera sencilla sus ideas sobre los colores y las cantidades, utilizando el conteo o la comparación para describir cuántos colores ha creado.			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella				✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre			✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila				✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel			✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael			✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska			✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra				✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús				✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa			✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo			✓		
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres			✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso			✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth				✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años " ELEFANTES"
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 07/05/2024
7. Duración : 45
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Creamos colores intermedios y jugamos
11. Propósito de la sesión : Hoy, crearemos los colores intermedios (marrón, celeste y rosado, mezclando colores primarios y secundarios para reconocerlos en el entorno.

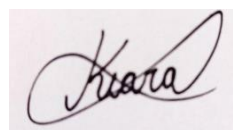
II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características (los colores primarios)	El niño crea colores intermedios al mezclar colores primarios y secundarios, y comunica de manera sencilla cuántos colores ha creado, utilizando el conteo y describiendo sus mezclas con palabras simples sobre los colores y las cantidades.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra pone una canción de los “colores” https://www.youtube.com/watch?v=58_dP4pgZnM ¿Qué colores nombra la canción? ¿Conoces algunos colores?	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN SABERES PREVIOS PROPOSITO	Los niños de 3 años del aula elefantitos, se estaban preparando para el concurso de pintura y dibujo, la maestra les brindo témperas y se pusieron a pintar, cuando Aaron se paró de casualidad tiro toda la pintura en la ropa de su compañera Shanthall, ella estaba triste porque su ropa se manchó. ¿Qué aula estaba practicando para el concurso? ¿Qué material estaban utilizando? ¿Qué accidente ocurrió? ¿Quién de casualidad tiro la témpera? ¿A quien mancho? ¿Alguna vez se te a caído la témpera? Hoy, crearemos los colores intermedios (marron, celeste y rosado, mezclando colores primarios y secundarios para reconocerlos en el entorno.	Maestra y niños.
DESARROLLO	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA En el rincón de juegos de la clase, hay tres ositos de peluche: uno marrón, uno celeste y uno rosado. Un día, la maestra Kiara los esconde y en su lugar deja tres tarjetas con manchas de color: una marrón, una celeste y una rosada. Cuando los niños llegan, se dan cuenta de que sus ositos no están. La maestra Kiara les dice: "Los ositos están jugando a las escondidas. Para encontrarlos, necesitamos crear cada color de las tarjetas ¿Qué colores ven en las tarjetas que dejaron los ositos? ¿Qué colores mezclamos para crear los colores que nos piden? ¿Pueden encontrar algo en la clase que sea del mismo color que cada tarjeta?	Ideas y opiniones de los niños

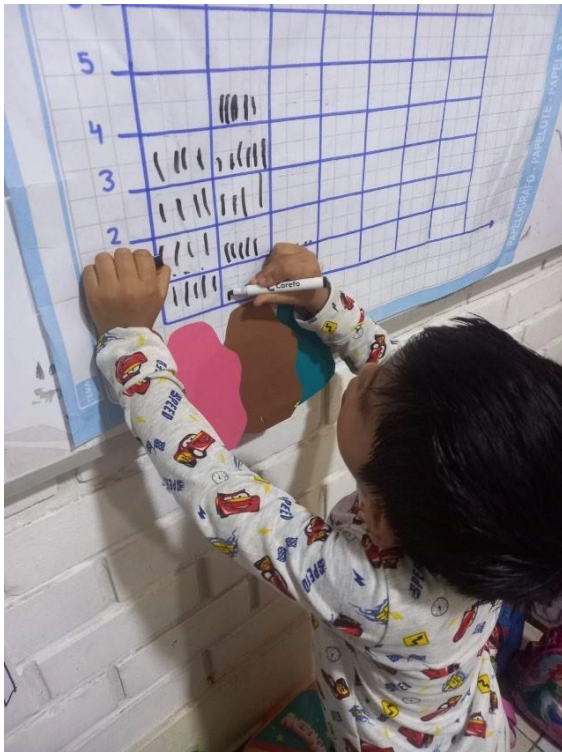
CIERRE	REPRESENTACIÓN	¿Cómo podríamos describir cada color para ayudarnos a recordarlo? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas se ponen a seleccionar los colores que deben de mezclar para tener los colores que se piden y poder encontrar a los ositos. VIVENCIAL: Los niños primero seleccionaran que color crea tal color luego correrán y se pegaran cada uno con su color correspondiente, marrón con marrón, celeste con celeste y rosado con rosado. CONCRETO: La maestra les brinda plastilina de colores para que puedan mezclar y crear los colores que les pide la maestra. PICTORICO: El niño dibuja un objeto que sea de color marrón, celeste y rosado, y lo colorea de su respectivo color. GRÁFICO: La maestra coloca un gráfico con los colores marrón, celeste y rosado, y tendrán que buscar objetos con esos colores y colorear la cantidad en el gráfico. SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos que están pintados en el gráfico de barras y colocan la cantidad con palotes.	Niños Objetos del salón Hoja bond Lápiz Manchas de colores Plastilinas Hojas bond y lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Conoces objetos en el entorno que tengan esos colores?	



FIRMA DE ESTUDIANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 07/05/2024		
ACTIVIDAD: Creamos colores intermedios y jugamos					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de cantidad		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño crea colores intermedios al mezclar colores primarios y secundarios, y comunica de manera sencilla cuántos colores ha creado, utilizando el conteo y describiendo sus mezclas con palabras simples sobre los colores y las cantidades.		
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella			✓	
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓	
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela		✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael			✓	
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra			✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús		✓		
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo		✓		
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓		
15	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 10/05/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Conociendo los colores blanco y negro
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos los colores blanco y negro en los objetos mediante el juego para identificarlos y diferenciarlo en el entorno.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

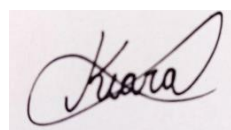
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVAKUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características (blanco y negro)	El niño identifica y usa los colores blanco y negro en actividades prácticas, relacionando estos colores con cantidades simples, como contar cuántos objetos blancos o negros hay, y comunicando de manera sencilla sus observaciones sobre estos colores y las cantidades	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra coloca como motivación https://www.youtube.com/watch?v=IPP93KsU4HU ¿De que colores habla la canción?	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Hoy era hora de limpiar el salón de clases, Miss Kiara les pidió que tengan cuidado al momento de pintar ciertos objetos con las témperas que se pueden caer y manchar, Gael y Rodrigo pasaron corriendo y las botaron al piso haciendo que ese se manche de esos colores. ¿Qué estaban haciendo los niños? ¿Qué botaron Gael y Rodrigo? ¿Qué se manchó de esos colores? ¿Has visto algún objeto con esos colores?	
DESARROLLO	SABERES PREVIOS	Hoy, identificaremos los colores blanco y negro en los objetos mediante el juego para identificarlos y diferenciarlo en el entorno.	Maestra y niños.
	PROPOSITO		
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Miss Kiara estaba recogiendo su ropa del cordel (prendas blancas y negras), cuando de pronto se le cayó la tina y toda la ropa se mezcló. ¿Cómo podemos ayudar a miss Kiara a ordenar su ropa? ¿tienes alguna ropa de ese color? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA	

CIERRE	REPRESENTACIÓN	Los niños y niñas separan las prendas según su color. VIVENCIAL: La maestra le da a cada niño una mancha de un color (blanco o negro) les informa que al sonar el silbato tendrán que agruparse por colores. CONCRETO: La maestra les pide que seleccionen manchas de color blanco y negro y que los coloquen en sus respectivas cestas. PICTORICO: El niño dibuja un objeto que es de color blanco y otro que sea negro. GRÁFICO: Los niños colocan dentro del cuadrado objetos de color blanco y negro SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos que están dentro del cuadro de doble entrada y lo representa mediante palotes.	Manchas de colores Cestas Objetos del salón Hoja bond Lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Conoces objetos de color blanco y negros?	



FIRMA DE ESTUDIANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 10/05/2024		
ACTIVIDAD: Conociendo los colores blanco y negro					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática		Resuelve problemas de cantidad			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		El niño identifica y usa los colores blanco y negro en actividades prácticas, relacionando estos colores con cantidades simples, como contar cuántos objetos blancos o negros hay, y comunicando de manera sencilla sus observaciones sobre estos colores y las cantidades.			
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓		
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓		
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila		✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela		✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael		✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓		
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra			✓	
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓	
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓		
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo		✓		
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓		
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓		
15	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :04/06/2024
7. Duracion 45
8. N° de niños 15
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Jugamos con el círculo y el cuadrado
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos el círculo y el cuadrado en los objetos de la reales, mediante el juego seleccionaran y diferenciaran según sea cada figura.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Resuelve de diversas Maneras, situaciones de ubicación y desplazamiento del espacio.	El niño identifica y usa formas geométricas como el círculo y el cuadrado para modelar objetos, orientándose en el espacio al ubicarlas, y comunica de manera sencilla sus ideas sobre las formas, reconociendo las diferencias entre el círculo y el cuadrado	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

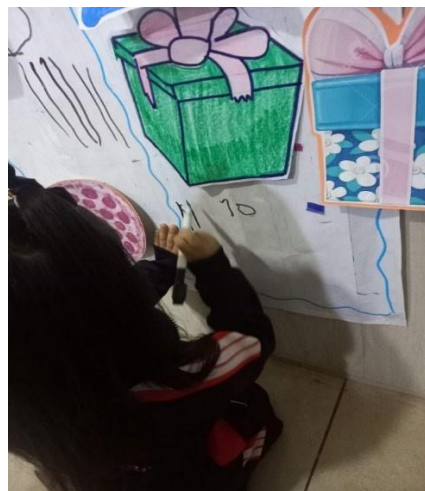
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra inicia colocando en la pizarra la canción de las figuras geométricas: https://www.youtube.com/watch?v=2wVvWIKRvHM	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Miss Kiara estaba entrando al salón con dos rompecabezas, cuando no se dio cuenta y se tropezó y se desarmaron la rompecabeza, al momento que los niños se pusieron a armar se dieron cuenta que estaban incompletas. ¿Qué se le cayó a la miss? ¿Qué paso cuando se armó el rompecabezas? ¿Lograste identificar algún dibujo o figura en la rompecabeza? ¿Conoces esa figura?	Rompecabezas niños
DESARROLLO	SABERES PREVIOS		
	PROPOSITO	Hoy, identificaremos el círculo y el cuadrado en los objetos de la reales, mediante el juego seleccionaran y diferenciaran según sea cada figura.	
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Antonella trajo al colegio figuras que se arman para poder jugar, cuando de pronto se les cayo al suelo y se desarmaron. Antonella se puso a armar sus piezas, pero no cuadraban una con otra.	Maestra y niños figuras.

CIERRE	REPRESENTACIÓN	¿Qué ocurrió con las piezas de Antonella? ¿Crees que todas estén donde corresponden? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas deciden que ayudaran a Antonella a armar las figuras de forma correcta. VIVENCIAL: La maestra les informa que saltaran según la figura (círculo y cuadrado) que les toco, así hasta terminar el camino sin saltar en ninguna otra figura. CONCRETO: La maestra le brinda a cada niño rompecabezas desarmada y tiene que armar y descubrir que figura le toco. PICTORICO: Los niños observan en el salón figuras que tengan formade circulo y de cuadrado y las colocan en las cestas según su forma. GRÁFICO: La maestra les muestra un cuadro de doble entrada donde tiene un círculo y un cuadrado, tendrán que colocar las figuras que tienen en la cesta en el cuadro según su forma. SIMBOLICA: los niños cuentan cuantas figuras han colocado en cada parte del cuadro y ponen el número y también palotes.	Ideas y opiniones Imágenes de figuras rompecabezas
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Conoces objetos que tengan forma de cuadrado o de círculo? ¿Cuántas líneas tiene el cuadrado? ¿El circulo esta creado por líneas?	

FIRMA DE ESTUDIANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 0406/2024			
ACTIVIDAD: Jugamos con el círculo y el cuadrado						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño identifica y usa formas geométricas como el círculo y el cuadrado para modelar objetos, orientándose en el espacio al ubicarlas, y comunica de manera sencilla sus ideas sobre las formas, reconociendo las diferencias entre el círculo y el cuadrado			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella			✓		
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel			✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael			✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra			✓		
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓		
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo			✓		
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso			✓		
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
 2. Profesor : Carmen Perez Carranza
 3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
 4. Grado y sección :3 años “ ELEFANTES”
 5. Área : Matemáticas
 6. Fecha :07/06/2024
 7. Duracion 45
 8. N° de niños 14
 9. Turno : Mañana
 10. Título de la sesión : Conociendo el triangulo
- Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos el triangulo en los objetos reales, mediante el juego seleccionaremos y reconoceremos en el entorno.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Resuelve de diversas Maneras, situaciones de ubicación y desplazamiento del espacio.	El niño o la niña identifica, señala y selecciona objetos con forma de triángulo en su entorno, utiliza formas geométricas para modelar figuras simples, y comunica de manera sencilla su comprensión del triángulo, reconociendo sus características y posicionándose correctamente en el espacio al relacionarlo con otros objetos.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

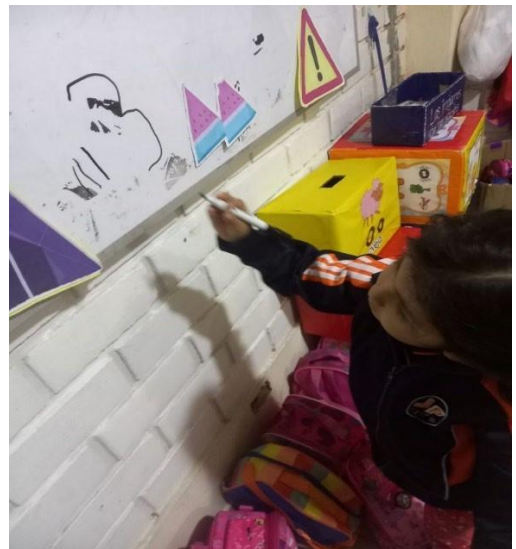
III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra inicia colocando la canción del triangulo https://www.youtube.com/watch?v=3mZV-TD_wmo	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Miss Kiara estaba entrando al salón con un rompecabezas, cuando estaba entregándolo a los niños se tropezó y se desarmo la rompecabeza. ¿Qué trajo la miss? ¿Qué paso cuando se armó el rompecabezas? ¿Lograste identificar algún dibujo o figura en la rompecabeza? ¿Conoces esa figura?	rompecabezas
	SABERES PREVIOS		
	PROPOSITO	Hoy, identificaremos el triangulo en los objetos reales, mediante el juego seleccionaremos y reconoceremos en el entorno.	
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La maestra les mostro un barquito el cual iban a utilizar para jugar, cuando se dio cuenta que sus velas no estaban y que sin él no podía navegar, la maestra les dijo	Maestra y niños.

DESARROLLO	REPRESENTACIÓN	que en su mesa había tres modelos de velas y que solo uno servía. ¿Qué le faltaba al barco? ¿Qué modelo de vela crees que es el correcto? ¿Qué forma tiene la vela? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas deciden practicar con cada una de las velas para ver cuál es la correcta. VIVENCIAL: La maestra los agrupa de 3 y les pide que hagan un triángulo en el piso. CONCRETO: La maestra le brinda a cada niño bajalenguas y arman sus triángulos personales. PICTORICO: Los niños observan en el salón figuras que tengan formade triangulo y las colocan en las cestas. GRÁFICO: La maestra les pide que mencionen los objetos que han encontrado con forma triangular y crean una lista en la pizarra. SIMBOLICA: los niños cuentan cuantas figuras han colocado en la lista y escriben el número y los palotes.	Ideas y opiniones de los niños Niños Baja lenguas objetos
	EVALUACIÓN		
CIERRE		RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Conoces objetos que tengan forma de triangulo? ¿Cuántas caras tiene el triángulo?	

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 07/06/2024		
ACTIVIDAD: Conociendo el triángulo					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática		“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		El niño o la niña identifica, señala y selecciona objetos con forma de triángulo en su entorno, utiliza formas geométricas para modelar figuras simples, y comunica de manera sencilla su comprensión del triángulo, reconociendo sus características y posicionándose correctamente en el espacio al relacionarlo con otros objetos.			
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓		
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre	✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila		✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela		✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓		
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael		✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska	✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra		✓		
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús		✓		
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa	✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo	✓			
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres	✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso	✓			
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth		✓		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 02/07/2024
7. Duracion : 45
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Vamos a medir
11. Propósito de la sesión : Hoy, aprenderemos a medir diferentes cosas utilizando partes de su cuerpo y objetos. mediante el juego para reconocer las longitudes de los objetos reales.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.	El niño utiliza diferentes partes de su cuerpo (como las manos, los pies o los brazos) para medir objetos o distancias, reconociendo y comunicando de manera sencilla las relaciones espaciales, mientras explora su entorno de forma activa.	Registro de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

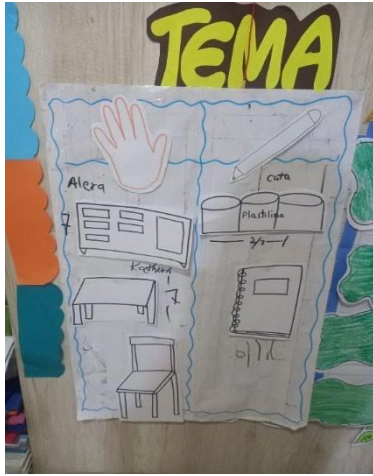
III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra coloca la canción: Gusanito medidor https://www.youtube.com/watch?v=op79G8k7u1M	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Un día Miss Kiara se paro al costado de Helen, cuando los niños notaron que había alguna diferencia de tamaños y querían saber de cuanto es la diferencia.	
	SABERES PREVIOS	¿Miss Kiara será del mismo tamaño que Helen? ¿Qué podríamos hacer para saber por cuanto varía el tamaño de ambas? ¿Con que podremos medirlas?	
	PROPOSITO	Hoy, aprenderemos a medir diferentes cosas utilizando partes de su cuerpo y objetos.mediante el juego para reconocer las longitudes de los objetos reales.	
		COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La maestra les explica que para poder diferenciar algunos tamaños y longitudes existen tipos de unidades de medidas, pero nosotros los niños podemos utilizar algunas medidas arbitrarias como	Maestra y niños.

DESARROLLO		partes de nuestro cuerpo y también objetos a los cuales le podemos dar grado de medidas. ¿Qué parte de nuestro cuerpo podemos utilizar? ¿Cómo podemos utilizar esas partes? ¿Qué objetos del salón o casa podemos utilizar? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas brindan sus opiniones y ejemplos. VIVENCIAL: La maestra les dice a los niños que midan el ancho de la mesa utilizando la palma de su mano. CONCRETO: La maestra le brinda a cada niño un plumón grueso y les dice que medirán el alto de la silla de donde se sientan. PICTORICO: El niño dibuja el objeto con que más le gusto medir. GRÁFICO: La maestra les brinda diferentes objetos como pizarra, cuaderno, escritorio, aro, tapete para que lo puedan medir utilizando alguna parte de su cuerpo y algún objeto como plumón, borrador y lo colocamos en el cuadro de doble entrada. SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos que colocaron en el cuadro de doble entrada y hacen la cantidad correspondiente y los palotes de representación.	Ideas y opiniones de los niños
	Proceso didáctico REPRESENTACIÓN		
CIERRE	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario reconocer las medidas de los objetos? ¿Qué partes de tu cuerpo has utilizado? ¿Ya sabes cuando mide cada objeto de tu salón?	

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 02/07/2024			
ACTIVIDAD: Vamos a medir						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño utiliza diferentes partes de su cuerpo (como las manos, los pies o los brazos) para medir objetos o distancias, reconociendo y comunicando de manera sencilla las relaciones espaciales, mientras explora su entorno de forma activa.			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella			✓		
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓			
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael		✓			
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexandra			✓		
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓		
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo		✓			
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓			
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años “ ELEFANTES”
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 09/07/2024
7. Duración : 45 minutos
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : ¿Quién es grande y quien es pequeño?
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos los objetos reales que son grandes y pequeños, a través del juego seleccionaran y compararan según sus tamaños.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.	El niño identifica y compara objetos según su tamaño (grande o pequeño), utilizando formas geométricas simples y orientándose en el espacio para ubicarlos correctamente, mientras comunica de manera sencilla cuál es grande y cuál es pequeño.	Ficha de observación

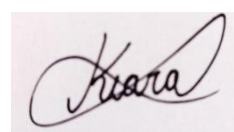
Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN PROBLEMATIZACIÓN SABERES PREVIOS	ADIVINANZA Es grande si lo inflas y mas pequeño si lo desinflas. ¿Qué será? ¿Les gusto la adivinanza? ¿De quien trata la adivinanza? ¿Cómo se pone el objeto cuando lo inflas? Zuley y Shanthall fueron con sus mamás al parque de diversiones, cuando llegaron vieron un juego que a Zuley le encanto, quisieron subir cuando de pronto el jefe del juego le dijo niña eres muy pequeña para este juego solo entran los que pasen la talla, la otra niña si es grande y puede pasar. ¿A dónde fueron las niñas? ¿Zuley pudo subir al juego? ¿Por qué no pudo subir Zuley al juego? ¿Shantal logro subir al juego? ¿Por qué crees que Shanthall si pudo subir? ¿Alguna vez te paso lo que a ellas?	Panderetea Música Imágenes Maestra y niños.

DESARROLLO	PROPOSITO	Hoy, identificaremos los objetos reales que son grandes y pequeños, a través del juego seleccionaran y compararan según sus tamaños.	
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Lionel y Aron estaban en el recreo y querían jugar futbol, cuando al buscar la pelota encontraron 2 de diferentes tamaños. ¿Con que pelota pueden jugar futbol? ¿Se puede jugar futbol con la pelota grande? ¿Crees que es mejor jugar futbol con la pelota pequeña? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas ponen a prueba con cual de las dos pelotas pueden jugar al futbol. VIVENCIAL: La maestra les pide que e agrupen de dos, uno de niños grandes y otro de niños pequeños. CONCRETO: La maestra les pide que encuentren en es salón objetos grandes y pequeños. PICTORICO: El niño dibuja un objeto grande y uno pequeño. GRÁFICO: Los niños resuelven la hoja de aplicación coloreando los objetos grandes y encerrando los objetos pequeños. SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos grandes que colorearon y pesados que seleccionaron en la hoja de aplicación y los dibujan mediante palotes.	Ideas y opiniones de los niños Niños Objetos del salón Hoja bond Lápiz
	CIERRE	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL	

	EVALUACIÓN	METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario reconocer la diferencia de los tamaños?	
--	------------	--	--



ESTUDIANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 09/07/2024			
ACTIVIDAD: ¿Quién es grande y quien es pequeño?						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño identifica y compara objetos según su tamaño (grande o pequeño), utilizando formas geométricas simples y orientándose en el espacio para ubicarlos correctamente, mientras comunica de manera sencilla cuál es grande y cuál es pequeño.			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓			
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓			
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael			✓		
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra			✓		
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓		
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo		✓			
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓			
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años "ELEFANTES"
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 02 /08/2024
7. Duracion : 45 minutos
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Jugamos a ubicarnos arriba y abajo
11. Propósito de la sesión : Hoy, reconoceremos las ubicaciones arriba y abajo, a través del juego con objetos reales para identificarlos en el entorno.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	El niño se ubica correctamente en posiciones de "arriba" y "abajo", utilizando estas nociones espaciales para orientar objetos o moverse en el espacio, y comunica de manera sencilla su comprensión de estas posiciones a través de su lenguaje y acciones.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra pone una canción: https://www.youtube.com/watch?v=1cFQmnh4Pj4 ¿Les gusto la canción? ¿A quiénes menciona la canción? ¿Quién está arriba? ¿Quién esta abajo?	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Susana Juagaba a tirar los juguetes en su estante, cuando al tirar el peluche se quedó arriba del estante y al tirar su carrito se quedó abajo muy cerca al piso.	juguetes
	SABERES PREVIOS	¿A que jugaba Susana? ¿Estaba bien que tirara los juguetes? ¿Qué juguete se quedó arriba del estante? ¿Qué juguete se quedó abajo? ¿Alguna vez has tenido algún juguete arriba de un estante? ¿Lograste agarrar ese juguete?	Maestra y niños.
	PROPOSITÓ	Hoy, reconoceremos las ubicaciones arriba y abajo, a traves del juego con objetos reales para identificarlos en el entorno.	
DESARROLLO	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Aaron y Rodrigo estaban en el salón de clases jugando cuando de pronto vieron debajo de la	

CIERRE	REPRESENTACIÓN	mesa un libro de colores el cual querían decorar con unas masitas que vieron arriba del estante, el cual no lograron alcanzar. ¿Qué encontraron Aaron y Rodrigo? ¿Dónde se encontraban las masitas de colores? ¿Dónde se encontraban los libros para colorear? ¿Crees que lograron alcanzar las masitas de colores? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas buscan la manera de alcanzar las masitas de colores. VIVENCIAL: La maestra les pide que se coloquen arriba de la silla y debajo de la mesa. CONCRETO: La maestra pide que observen cosas en el salón y encuentren objetos arriba de otros y objetos de bajo de otros, PICTORICO: El niño se dibuja arriba y abajo de la mesa. GRÁFICO: Los niños colorean el animal que esta arriba de las mesas y marcan con una x el que esta abajo de la mesa. SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de niños que están arriba de la silla y de niños que están debajo de la mesa.	Ideas y opiniones de los niños Sillas niños Objetos del salón Hoja bond Lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario reconocer la diferencia de los tamaños?	

FICHA DE EVALUACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 02/08/2024			
ACTIVIDAD: Jugamos a ubicarnos arriba y abajo						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño se ubica correctamente en posiciones de "arriba" y "abajo", utilizando estas nociones espaciales para orientar objetos o moverse en el espacio, y comunica de manera sencilla su comprensión de estas posiciones a través de su lenguaje y acciones.			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓			
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela		✓			
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓			
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael		✓			
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra		✓			
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús			✓		
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo					
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓			
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años "ELEFANTES"
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 06/08/2024
7. Duración : 45 minutos
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Conociendo la ubicación dentro y fuera de un espacio
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos las ubicaciones dentro y fuera de los objetos reales mediante el juego reconociéndolas y mostrando dichas ubicaciones en el entorno.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "dentro" y "fuera", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	El niño identifica y muestra la ubicación de objetos o personas dentro y fuera de un espacio, utilizando términos sencillos como "dentro" y "fuera", y comunica su comprensión de estas posiciones a través del lenguaje y su acción al mover objetos o a sí mismos dentro del área	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

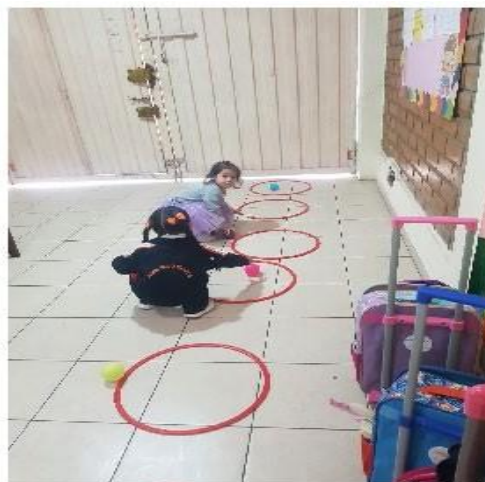
III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra pone una canción https://www.youtube.com/watch?v=GDKpsPji2I4 Luego les pregunta lo siguiente: ¿Qué palabras se mencionan más? ¿Sabes como es dentro? ¿Sabes cómo es fuera?	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Gael estaba jugando a las escondidas con Lionel cuando de pronto la puerta del salón se cerro y Gael quedo encerrado en el salón y Lionel fuera de él. ¿A que jugaban Gael y Lionel? ¿Quién quedo dentro del salón? ¿Quién se quedo fuera del salón? ¿Alguna vez te has quedado dentro del salón? ¿Cómo solucionarías una situación así?	
DESARROLLO	SABERES PREVIOS	Hoy, identificaremos las ubicaciones dentro y fuera de los objetos reales mediante el juego reconociendolas y mostrando dichas ubicaciones en el entorno.	Maestra y niños.
	PROPOSITO		
	Proceso didáctico	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Miss Kiara presto una caja de cubos, al finalizar el recreo se dio cuenta que dentro de la caja no solo había cubos y que fuera de ella había mas cubos tirados.	

CIERRE	REPRESENTACIÓN	¿Qué juguete les presto la miss?? ¿Dentro de la caja debe de haber diversos juguetes? ¿Qué tipo de juguetes se quedaron fuera de la caja? ¿Crees que esta bien entregar la caja desordenada y con piezas faltantes? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas ubican correctamente dentro de la caja los cubos y ponen fuera los juguetes que no van. VIVENCIAL: La maestra les pide que se ubiquen dentro de los aros al escuchar un aplauso y fuera de el al escuchar dos aplausos. CONCRETO: La maestra les pide que coloquen dentro de la cesta una pelota y fuera de ella una bajalengua. PICTORICO: El niño dibuja una carita feliz dentro del cuadrado y fuera del coloca un palote. GRÁFICO: Los niños resuelven la hoja de aplicación pegando dentro de la casa al niño y fuera a la mascota. SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de objetos que están dentro y fuera de la cesta y lo representa mediante líneas y números.	Ideas y opiniones de los niños Aros Pelotas Niños Objetos del salón Hoja bond Lápiz
	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Por qué creen que es necesario reconocer las ubicaciones dentro y fuera?	

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA				
EDAD: 3 AÑOS						
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza						
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 06/08/2024			
ACTIVIDAD: Conociendo la ubicación dentro y fuera de un espacio						
AREA Y COMPETENCIA: Matemática			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			El niño identifica y muestra la ubicación de objetos o personas dentro y fuera de un espacio, utilizando términos sencillos como "dentro" y "fuera", y comunica su comprensión de estas posiciones a través del lenguaje y su acción al mover objetos o a sí mismos dentro del área			
ESTUDIANTES			Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella		✓			
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre		✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila			✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela			✓		
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel		✓			
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael		✓			
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska		✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra		✓			
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús		✓			
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa		✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo		✓			
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres		✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso		✓			
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth			✓		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

III. DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección :3 años " ELEFANTES"
5. Área : Matemáticas
6. Fecha :03/09/2024
7. Duracion 45
8. N° de niños 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Nos ubicamos delante y detras
11. Propósito de la sesión : Hoy, identificaremos las ubicaciones delante y detrás, nos ubicaremos mediante el juego en diferentes situaciones reconociendo las posiciones delante y detrás.

IV. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como delante y detrás.	El niño se ubica correctamente delante o detrás de objetos o personas, utilizando las nociones espaciales de "delante" y "detrás" y comunicando sus ideas sobre estas posiciones a través de su lenguaje corporal y verbal.	Ficha de observación

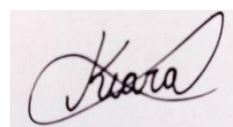
Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque Ambiental	
-Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra les pide que salgan fuera del salón y colocamos la siguiente canción: “Tris, tras, tris, tras El que esta delante corre mucho El que está detrás se quedará Tris, tras, tris, tras” Pedimos a los niños y niñas que se formen en tren uno detrás del otro. Nombran al compañero que tienen delante y al que tienen detrás, ingresan cantando la canción.	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Alexa. Alessia y Antonella jugaban en el salón a las escondidas, cuando Alexa termino de contar empezó a buscar a Alessia y Antonella, al buscar en la puerta observo a Antonella detrás de la puerta y a Alessia parada delante de la silla molesta porque no pudo esconderse bien	niños
	SABERES PREVIOS	¿A que jugaban las 3 niñas? ¿Has jugado alguna vez a las escondidas? ¿Dónde se escondió Antonella? ¿Dónde se escondió Alessia?	Maestra y niños.
	PROPOSITO	Hoy, identificaremos las ubicaciones delante y detrás, nos ubicaremos mediante el juego en diferentes situaciones reconociendo las posiciones delante y detrás.	Títere de gato Objetos
DESARROLLO			

	Proceso didáctico REPRESENTACIÓN	COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Miss Kiara estaba ingresando al salón y al llegar a su escritorio se tropezó y cayó al suelo, al momento de levantar sus cosas empezó a colocar, perro, gatos, pato y mariposa delante de ella y al tucán, loro, periquito y culebra detrás de ella explicando que los animales que caminan están delante de ella en la mesa y los que vuelan detrás de ella. BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas se dan cuenta que la miss a colocado mal algunos animales y le nombran el animal que tienen que ubicar delante y el que va detrás ¿Qué animales coloca la maestra delante de ella? ¿Qué animales coloco la maestra detrás de ella? ¿Están bien colocados todos los animales? ¿Qué animal no va delante de la miss? VIVENCIAL: La maestra les explica que cuando escuchen el silbato se colocaran delante de la silla y cuando escuchen un aplauso detrás de la silla. CONCRETO: La maestra coloca un árbol en medio del salón y les pide que coloquen el peluche de conejo delante del árbol y el peluche de pato detrás del árbol. PICTORICO: El niño dibuja el objeto que esta delante del árbol. GRÁFICO: Con la ayuda del cuadro de doble entrada, la maestra les pide que coloquen donde corresponde la imagen de los animales según las ubicaciones donde los colocaron SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de animales que colocar según el cuadro y colocan palotes.	Ideas y opiniones de los niños Cinta de embalaje Imágenes El cuerpo del niño Objetos Papel, lápiz Silbato Sillas Imagen de un árbol Peluche de conejo Lápiz y hojas bond
--	--	---	---

CIERRE	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más?	
--------	------------	---	--



ESTUDIANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón			FECHA: 03/09/2024		
ACTIVIDAD: Nos ubicamos delante y detras					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática		"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		El niño se ubica correctamente delante o detrás de objetos o personas, utilizando las nociones espaciales de "delante" y "detrás" y comunicando sus ideas sobre estas posiciones a través de su lenguaje corporal y verbal.			
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella	✓			
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre	✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila		✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela	✓			
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel	✓			
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael	✓			
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska	✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra	✓			
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús		✓		
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa	✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo	✓			
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres	✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso	✓			
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth		✓		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

I.DATOS INFORMATIVOS

1. Institución Educativa : I. P Juan Pablito Kids
2. Profesor : Carmen Perez Carranza
3. Practicante : Kiara Mirella Villanueva Carbajal
4. Grado y sección : 3 años " ELEFANTES"
5. Área : Matemáticas
6. Fecha : 08/10/2024
7. Duracion : 45
8. N° de niños : 14
9. Turno : Mañana
10. Título de la sesión : Me muevo hacia adelante y hacia atrás
11. Propósito de la sesión : Hoy, nos desplazaremos hacia adelante y hacia atrás a través del juego para experimentar y explorar los movimientos que realizan en el entorno.

II.PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse	El niño se desplaza hacia adelante y hacia atrás utilizando el lenguaje, para describir su movimiento, mostrando comprensión sobre la relación espacial y utilizando palabras simples como "adelante" y "atrás" al hablar de su ubicación y movimientos.	Ficha de observación

Enfoque Transversal	Acciones Observables
Enfoque al bien común	
Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades. Asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	MOTIVACIÓN	La maestra coloca la canción: Yo me muevo https://www.youtube.com/watch?v=6jNwZ_oeU4	Panderetea Música Imágenes
	PROBLEMATIZACIÓN	Un día los niños hicieron un gusanito para poder observar la actuación que se estaba realizando por el día de la primavera, al terminar la maestra les dijo que tenían que avanzar hacia delante de forma ordenada sin perder la forma del gusanito, pero los niños no hicieron caso y se dispersaron por todo el patio.	niños
	SABERES PREVIOS	¿Qué hicieron los niños para poder salir? ¿Qué orden dio la miss para poder avanzar? ¿Los niños siguieron la indicación?	
	PROPOSITO	Hoy, nos desplazaremos hacia adelante y hacia atrás a través del juego para experimentar y explorar los movimientos que realizan en el entorno.	
		COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA La maestra los había llevado a un parque de diversiones donde jugarían tuister donde tenían	Maestra y niños.

DESARROLLO		que seguir indicaciones para avanzar, cuando les tocaba jugar a Antonella y Rodrigo les decía un pie hacia adelante y ambos no supieron a donde ir ¿De qué trataba el juego? ¿Supieron hacia dónde avanzar? BÚSQUEDA DE LA ESTRATEGIA Los niños y niñas brindan sus opiniones y refuerzan sus movimientos. VIVENCIAL: La maestra les dice a los niños avancen hacia adelante con un pie hasta llegar al aro. CONCRETO: La maestra creo un caminito donde tendrán que participar 2 títeres, cuando tire el dado y salga con la flecha roja el títere avanza hacia delante y si sale la flecha azul avanza hacia tras PICTORICO: El niño dibuja el títere que logro avanzar más hacia adelante y llego a la meta. GRÁFICO: La maestra crea una lista con los títeres que ganaron el juego y con quienes no SÍMBOLICA: Cuentan la cantidad de títeres que ganaron el juego de ir hacia adelante y lo representa mediante número y palotes.	Ideas y opiniones de los niños Aros Títeres Hojas y lápiz
	Proceso didáctico REPRESENTACIÓN		
CIERRE	EVALUACIÓN	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué actividades realizamos? ¿Qué actividad les agrado más? ¿Ya sabes ubicarte hacia adelante? ¿Sabes ubicarte hacia atrás?	

FICHA DE OBSERVACIÓN

SECCIÓN: ELEFANTES		TURNO: MAÑANA			
EDAD: 3 AÑOS					
PROFESORA: Carmen Pérez Carranza					
DIRECTOR: Ricardo De los Santos Marrón		FECHA: 08/10/2024			
ACTIVIDAD: : Me muevo hacia adelante y hacia atras					
AREA Y COMPETENCIA: Matemática		"RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN"			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		El niño se desplaza hacia adelante y hacia atrás utilizando el lenguaje, para describir su movimiento, mostrando comprensión sobre la relación espacial y utilizando palabras simples como "adelante" y "atrás" al hablar de su ubicación y movimientos.			
ESTUDIANTES		Logrado A	Proceso B	Inicio C	No Observado
1	ALBURQUEQUE ZAPATA, Alessia Anthonella	✓			
2	CABRERA SABOGAL, Lionel Andre	✓			
3	CAMACHO JUSTO, Ana Camila		✓		
4	CASTAÑEDA CHAVEZ, Cataleya Julia Gabriela	✓			
5	CHAVEZ SANCHEZ, Alexa Massiel	✓			
6	GOMEZ BERNAL, Rodrigo Nael	✓			
7	GUERRERO SANCHEZ, Antonella Valeska	✓			
8	LUCIANO GARCIA, Katherin Alexansra	✓			
9	MARCELO ESPINOZA, María Jesús	✓			
10	URBINA MONTILLA, Shanthall Alexa	✓			
11	VASCONES ARENZA, Gael Facundo	✓			
12	VELOZ GUZMAN, Aaron Andres	✓			
13	VITE DELGADO, Matteo Alonso	✓			
14	ZURITA JULCA, Helen Elizabeth		✓		

