



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
JUEGOS INFANTILES Y APRENDIZAJE MATEMÁTICO
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 42 DE SOLLOCOTA
AZÁNGARO 2023

PRESENTADO POR:

DELIA PASCUALA ARPI QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**JUEGOS INFANTILES Y APRENDIZAJE MATEMÁTICO
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 42 DE SOLLOCOTA
AZÁNGARO 2023**

**PRESENTADO POR
DELIA PASCUALA ARPI QUISPE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO : 
Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON

MIEMBRO DEL JURADO : 
Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON

MIEMBRO DEL JURADO : 
Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

LINEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG18



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 504-2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 15 de noviembre del 2024

VISTO:

El Expediente N°2024-011822 de la Egresado (a): **ARPI QUISPE DELIA PASCUALA** con DNI N°40506065 y Código N°1810100425 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL** Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **ARPI QUISPE DELIA PASCUALA** Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;
Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - **NOMBRAR** a los miembros de Jurado que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a): **ARPI QUISPE DELIA PASCUALA** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL** en la Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Primer Miembro	:	Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON
Segundo Miembro	:	Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

SEGUNDO. - **DETERMINAR** que LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	martes 19 de noviembre del 2024
Hora	:	10:00 am
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - **AUTORIZAR** la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Leopoldo Velásquez Velásquez
DIRECTOR (a)

Cof. Rev. EPG-2024 (02)
CARGO (01)
LWDC/mhe



JUEGOS INFANTILES Y APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 42 DE SOLLOCOTA AZÁNGARO 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

15%

★ Submitted to Universidad Andina Nestor Cáceres

Velasquez

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Apagado

Exclude assignment template

Activo

Excluir bibliografía

Activo

Excluir coincidencias


< 10 words



METADATOS COMPLEMENTARIOS – UANCV

TITULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	
JUEGOS INFANTILES Y APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 42 DE SOLLOCOTA AZÁNGARO 2023	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	DELIA PASCUALA ARPI QUISPE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40506065
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-1240-3038
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	NO APLICA
Tipo de documento de identidad	NO APLICA
Numero de documento de identidad	NO APLICA
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	29433035
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5849-7764
Miembro Del Jurado 1	
Nombres y apellidos	RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	29565004
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4274-3040



Miembro Del Jurado 2	
Nombres y apellidos	RICHARD CONDORI CRUZ
Tipo de documento	DNI
Numero de documento de identidad	02442917
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2566-3735
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>País: Perú Departamento: Puno Provincia: Azángaro Distrito: San José Centro poblado: Sollocota</p> <p>Coordenadas Latitud: 14°43'45.3"S Longitud: 70°07'12.8"W</p> <p>URL maps: https://tinyurl.com/28hwba68</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	15 diciembre 2023 – 19 noviembre 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html#3.02.00	<p>Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
 ESCUELA DE POSTGRADO
 Dr. Ramiro Amílcar Bolaños Calderón
 DIRECTOR
 DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Delia Pascuala Arpi Quispe identificado con DNI
Nro. 40506065 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

Educación Inicial

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico
denominada:

"Juegos infantiles y aprendizaje matemático en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 42 de Sallacota Azángaro 2023"

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 12 de mayo del 2025

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis queridos padres, por inculcarme valores, esfuerzo y perseverancia, y por ser siempre mi ejemplo a seguir. Gracias por su amor incondicional y por enseñarme que los sueños se alcanzan con dedicación y trabajo arduo.

A mi esposo, mi compañero de vida, gracias por tu paciencia, comprensión y apoyo constante. Tu confianza en mí me ha dado la fuerza para superar cada obstáculo y continuar adelante.



AGRADECIMIENTO

A la Escuela de Posgrado de la Segunda Especialidad de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. Gracias por la oportunidad de crecer académicamente, por el apoyo de sus docentes y autoridades, y por fomentar un ambiente de aprendizaje y desarrollo constante. Su entrega y compromiso con la educación han sido cruciales para alcanzar este hito.



ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
ÍNDICE.....	v
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título del trabajo académico	11
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta.....	11
1.1.2. Duración	11
1.1.3. Grado sección y número de alumnos.....	11
1.2. Justificación del trabajo académico	12
1.3. Descripción del problema	12

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo General	14
2.2 Objetivos específicos	14

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Bases Teóricas.....	15
3.1.1. Materiales didácticos.....	15
3.1.4. Características de los materiales didácticos en general.....	16
3.1.5. Importancia de los materiales didácticos.....	17
3.1.6. Consejos para la elaboración de materiales didácticos.....	18
3.2. Teorías pedagógicas de los materiales didácticos	20



3.2.1. Juan Amos Comenio 20

3.2.2. María Montessori..... 21

3.2.3. Características de los materiales, según Montessori 22

3.2.4. Jean Piaget 22

3.2.5. Federico Froebel 24

3.2.6. Jean Jacques Rousseau 25

3.2.7. Clasificación, según Rousseau 26

3.2.8. Henry Pestalozzi 27

3.2.9. Aportes a la educación de Pestalozzi..... 28

3.2.10. Material didáctico estructurado..... 29

2.2.10.1. Ventajas del material estructurado 29

3.2.4. Material didáctico no estructurado..... 33

3.2.4.1. Definición..... 33

3.2.4.2. Importancia del uso del material estructurado..... 33

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

4.1. Planificación 35

4.2. Desarrollo de las actividades..... 36

UNIDAD DE APRENDIZAJE..... 36

CONCLUSIONES 53

RECOMENDACIONES 55

REFERENCIAS 56

ANEXO N°1: EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DEL TRABAJO ACADÉMICO..... 60



RESUMEN

El trabajo académico tiene como **título**: JUEGOS INFANTILES Y APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 42 DE SOLLOCOTA AZÁNGARO 2023. **Objetivo**, Analizar el impacto de los juegos infantiles en el aprendizaje matemático de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 42 de Sollocota Azángaro durante el año 2023, mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje basadas en canciones, adivinanzas y cuentos. **Planificación**, se planifico en tres fases inicial, intermedia y finales. **Resultado**, cada una de las sesiones contribuyó de manera significativa al desarrollo de habilidades matemáticas básicas, la mejora del pensamiento lógico, y el fomento de la creatividad y la expresión oral en los niños de cinco años. **Conclusión**; en el trabajo académico se determinó el impacto significativo de las canciones, adivinanzas y cuentos infantiles en la noción y aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de cinco años de la IEI 42 de SOLLOCOTA. Es decir, los juegos infantiles integrados en el currículo educativo han sido fundamentales para mejorar el aprendizaje matemático en los niños de cinco años, creando un ambiente educativo positivo y enriquecedor. **Recomendación**, se recomienda al director de la Institución Educativa Inicial 42 SOLLOCOTA; y comunidad educativa tomar en consideración la importancia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de las matemáticas y seguir aplicando los juegos infantiles en la enseñanza de los niños.

Palabras claves. Material didáctico, aprendizaje, pensamiento lógico, estrategias didácticas.



ABSTRACT

The academic work is titled: CHILDREN'S GAMES AND MATHEMATICAL LEARNING IN FIVE-YEAR-OLD CHILDREN AT THE INICIAL EDUCATIONAL INSTITUTION 42 DE SOLLOCOTA AZÁNGARO 2023. Objective: Analyze the impact of children's games on the mathematical learning of five-year-old children in the Institution Initial Educational 42 of Sollocota Azángaro during the year 2023, through the application of learning sessions based on songs, riddles and stories. Planning, it was planned in three initial, intermediate and final phases. As a result, each of the sessions contributed significantly to the development of basic mathematical skills, the improvement of logical thinking, and the promotion of creativity and oral expression in five-year-old children. Conclusion; In the academic work, the significant impact of songs, riddles and children's stories on the notion and learning of mathematics in five-year-old boys and girls of the IEI 42 of SOLLOCOTA was determined. That is, children's games integrated into the educational curriculum have been fundamental to improve mathematical learning in five-year-old children, creating a positive and enriching educational environment. Recommendation, it is recommended to the director of the Initial Educational Institution 42 SOLLOCOTA; and educational community take into consideration the importance of mathematical games in learning mathematics and continue applying children's games in teaching children.

Keywords. Didactic material, learning, logical thinking, teaching strategies.



INTRODUCCIÓN

El trabajo segunda especialidad, referido a los juegos infantiles para el aprendizaje matemático en niños de cinco años en la IEI 42 SOLLOCOTA en Azángaro 2023. Desarrolla la capacidad la implementación de juegos, a través de recursos no estructurados para el aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas.

Es muy importante utilizar los materiales didácticos, para salir una rutina docente que no sólo se enfrasquen en un dictado en llegar a explicar el tema con ayuda del pizarrón o sea que aparte de eso emplean un material didáctico que también les va a servir para desarrollar su creatividad. Pero, también a los niños y niñas les ayudará para favorecer el aprendizaje. El material didáctico es una alternativa que uno como docente la puede utilizar, pero al mismo tiempo lleva otra intención que es lograr aprendizajes en los alumnos. El uso de los recursos didácticos varía según cada docente, ya que sus estilos y personalidades únicos se harán evidentes en el entorno del aula. No obstante, es fundamental centrar el proceso en el estudiante.

Este trabajo académico se estructura en tres capítulos, cada uno de los cuales presenta diferentes actividades para cumplir los objetivos del proyecto. El capítulo I abarca elementos esenciales, la institución donde se utilizaron los instrumentos, las contribuciones del estudio y los objetivos planteados. El capítulo II establece el marco teórico, basado en los principios educativos de destacados académicos sobre recursos de enseñanza y aprendizaje. El capítulo III profundiza en diversos elementos, como la planificación del trabajo, la implementación y los resultados de las actividades. El estudio concluye presentando el diseño de las sesiones educativas, analizando su implementación y ofreciendo reflexiones y recomendaciones finales.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título del trabajo académico

JUEGOS INFANTILES Y APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA IEI 42 DE SOLLOCOTA DE AZÁNGARO, 2023.

1.1.1. *Institución educativa donde se ejecuta*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 42 DE SOLLOCOTA DEL DISTRITO DE SAN JOSE, PROVINCIA DE AZANGÁRO, 2023.

1.1.2. *Duración*

Se comenzó : 3 abril 2023

Fecha de término : 18 mayo 2023

Responsable : Delia Pascuala Arpi Quispe

1.1.3. *Grado sección y número de alumnos*

Grado y sección : 5 años.



Estudiantes : 8 niñas y 5 niños.

Total : 13 niños y niñas.

1.2. Justificación del trabajo académico

El trabajo se justifica en merito a mejorar las estrategias didácticas de los docentes de nivel inicial, a través del diseño, elaboración y uso de figuras didácticas, a partir de recursos no estructurados. Debido a que, actualmente existen muchos objetos reciclables, que pueden fácilmente cumplir funciones didácticas, en instituciones donde se carece de recursos y falta de materiales concreto o estructurados. Tiene una justificación práctica, porque ayuda no solo a elaborar recursos didácticos a través del reciclaje, sino que también, además de promover una educación dinámica, en ese mismo sentido se protege el medio ambiente.

1.3. Descripción del problema

La primera etapa de la educación embarca un rol trascendente en el crecimiento general de los niños, estableciendo las bases esenciales para sus futuras actividades académicas. En este sentido, es esencial abordar de manera efectiva la relación entre los juegos infantiles y el aprendizaje matemático en niños de cinco años en la IEI 42 de Sollocota, Azángaro, durante el año 2023. Si bien la trascendencia del juego en la educación es ampliamente reconocida, es fundamental explorar cómo ciertos juegos pueden influir en el fortalecimiento de las habilidades matemáticas en los niños de esta edad. Es fundamental explorar



cómo ciertos tipos de juego pueden mejorar la comprensión de conceptos matemáticos fundamentales, como contar, clasificar, reconocer patrones y habilidades básicas para la resolución de problemas.

Además, es fundamental considerar el contexto específico de la Institución Educativa Inicial 42 de Sollocota, Azángaro, incluyendo factores socioeconómicos, culturales y de infraestructura que puedan influir en la implementación efectiva de actividades de juego y enseñanza de matemáticas. Por lo tanto, el presente estudio se propone investigar cómo los juegos infantiles pueden ser utilizados como herramientas efectivas para fomentar el aprendizaje matemático en niños de cinco años en la mencionada institución educativa durante el año 2023. Esto incluirá la identificación de los tipos de juegos más adecuados para promover el desarrollo de habilidades matemáticas específicas, así como la evaluación de la efectividad de estas actividades en el contexto particular de la Institución Educativa Inicial 42 de Sollocota, Azángaro.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivos

2.1.1. *Objetivo General*

OG. Analizar el impacto de los juegos infantiles en el aprendizaje matemático de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 42 de Sollocota Azángaro durante el año 2023, mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje basadas en canciones, adivinanzas y cuentos.

2.1.2. *Objetivos específicos*

OE1. Evaluar la eficacia de las canciones infantiles en el reconocimiento y memorización de los números del 1 al 10.

OE2. Evaluar el desarrollo del pensamiento lógico y la ampliación del vocabulario matemático a través de adivinanzas sencillas.

Oe3. Determinar la efectividad de los cuentos como herramienta para enseñar secuencias numéricas y fomentar la expresión oral y la creatividad.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. BASES TEÓRICAS

3.1.1. *Materiales didácticos*

Orozco (2013) “Son herramientas esenciales creadas por personas responsables para potenciar y asegurar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente diseñadas para tal fin” (p. 101). Como, por ejemplo, si una maestra diseña dentro de la iniciación de clases, trabajar sobre un tema específico, la maestra al finalizar la clase, usando estos materiales se debe asegurar que el aprendizaje haya sido asimilado.

3.1.2. *Definición*

Franco & Solís (2013) lo denomina como, “recursos educativos que el instructor utilizará para involucrar y motivar a los estudiantes en el aula” (p. 25). Estos materiales se pueden mostrar en formato físico, como carteles, imágenes o una pizarra, o en formato digital, incluyendo plataformas, diapositivas, videos y más.



3.1.3. Función

Velandia et al., (2011) el objetivo principal de estos recursos es enriquecer el contenido de la lección mediante medios visuales y auditivos. El contenido conectará con los estudiantes, haciéndolos relevantes y aplicables a sus experiencias cotidianas. Para lograrlo, los educadores pueden utilizar recursos auténticos como revistas, periódicos, artículos reciclados o diversos materiales que los estudiantes puedan encontrar fácilmente en su entorno cotidiano.

Madrid (2001) Un desafío importante para los educadores es la tendencia a caer en la monotonía al depender exclusivamente de la pizarra y adherirse a métodos de enseñanza convencionales. Esto no implica que la pizarra no pueda ser una herramienta valiosa; al contrario, no debería ser el método exclusivo para impartir la clase. Este enfoque a menudo resulta en estudiantes desmotivados, caos y una gestión ineficaz del grupo, independientemente de la asignatura o el nivel educativo (pp. 213-216).

3.1.4. Características de los materiales didácticos en general

Según Espinosa et al., (2008) efectúa algunas características que deben mostrar los materiales, en relación al aprendizaje.

- ✓ La primera, es que tiene que estar contextualizado, conocer las características de los niños y niñas con los que voy a trabajar.



- ✓ Tiene que estar adecuado a la edad de los niños con los que se trabajara, por ejemplo, al trabajar con pequeños de inicial, se puede trabajar con materiales conocidos o estructurados como bloques lógicos, el ábaco, rompecabezas, etc. Que permiten trabajar con los más pequeños, porque dentro de su proceso del desarrollo cognitivo están en una edad donde ellos necesitan ser más concretos. El docente, no puede expresar más de lo que los niños conocen; además es necesario que los niños, manipulen dichos objetos para su aprehensión.
- ✓ Debe motivar el desarrollo de la sesión, es la función de un material didáctico, donde los docentes tienen que prepararlo, e incluso se ha vuelto hasta obligatorio que todas las clases se deba llevar materiales con mayor importancia, si se trabaja con niños y niñas, porque es una forma de asegurar tiempos. (pp.81-105)

3.1.5. Importancia de los materiales didácticos

López & Urquiza (2019) La educación ha experimentado transformaciones significativas a lo largo de los años. Diversos programas han requerido que los docentes actualicen constantemente sus conocimientos para diseñar eficazmente sus clases, al igual que la naturaleza cambiante de los propios programas. La dinámica entre docentes y estudiantes se ha transformado drásticamente. Al principio, la educación se centraba principalmente en el docente, y los estudiantes participaban únicamente escuchando y memorizando información, sin posibilidad de expresar su desacuerdo. En las últimas décadas, esta perspectiva ha comenzado a



evolucionar. Gradualmente, se ha incrementado el enfoque en el rol del estudiante, a medida que se hizo evidente que los estudiantes son responsables de construir su propia comprensión utilizando sus habilidades y los recursos disponibles.

Como resultado, los educadores se convierten en facilitadores y promotores de entornos que mejoran el aprendizaje, guiando a los estudiantes a lo largo de este proceso. Esto abarca el desarrollo y la implementación de diversos recursos o materiales educativos, aplicables a diferentes asignaturas y niveles educativos. Los recursos educativos desempeñan un papel crucial en el desarrollo de entornos propicios para el aprendizaje. Si bien los educadores reconocen la importancia de los recursos didácticos, con frecuencia carecen de los medios para integrarlos eficazmente en sus aulas (pp. 98-100).

3.1.6. Consejos para la elaboración de materiales didácticos

Según, López (2011) a través de sus estudios, efectúa algunas pautas para la elaboración de los materiales didácticos.

1. Comprenda el propósito de la clase y sus objetivos de enseñanza, ya sea ayudar al estudiante a comprender un nuevo concepto, fomentar la interacción y la comunicación, facilitar la práctica o usar el material principalmente como apoyo visual o auditivo. La calidad visual de los materiales es fundamental. Independientemente de si son digitales o físicos, es crucial evaluar su atractivo, claridad, simplicidad y capacidad de



- motivación. Para lograrlo, puede combinar diversos colores, texturas, formas, tamaños y materiales.
2. Comprender las preferencias e intereses de los estudiantes puede mejorar significativamente su participación y fomentar una conexión más sólida con su entorno. De esta manera, los estudiantes pueden conectar los conceptos con algo que ya conocen, mejorando así su experiencia de aprendizaje.
 3. La gestión eficaz de recursos es crucial, especialmente en el entorno digital. Esto se hace para demostrar seguridad o garantizar su disponibilidad cuando sea necesario. Por ejemplo, es importante determinar si el recurso necesita conexión a internet o si la iluminación y el entorno físico son adecuados para su implementación. Una clase exitosa no significa saturar a los estudiantes con información excesiva; es posible lograr un aprendizaje efectivo incluso con recursos limitados. Sin embargo, al considerar los puntos mencionados anteriormente aumenta la probabilidad de que sean significativos (pp. 132-134)

El enfoque revisado de los materiales didácticos variará según cada docente, ya que el estilo, los objetivos y la personalidad únicos de cada educador se harán evidentes en sus aulas. Es fundamental priorizar a los niños en el proceso, ya que el objetivo es fomentar su participación.



3.2. Teorías pedagógicas de los materiales didácticos

3.2.1. *Juan Amos Comenio*

Comenio, citado por Ocaña (2013) Fue uno de los primeros en crear libros ilustrados para niños con personajes animales que realizaban diversas actividades, desde actividades fáciles hasta actividades complejas. Facilitó la comprensión de las ideas por parte de los estudiantes y creó una nueva forma de enseñar que combinaba métodos de enseñanza con técnicas de aprendizaje (pp. 41-47).

Martínez & Echaury, (2011). El método de Comenius se centraba en fomentar la curiosidad de los niños y convertirla en el eje central de su estilo de enseñanza. En su teoría, Comenius combinó elementos importantes como el objeto, el método y el tiempo, afirmando que todos debían trabajar juntos hacia un objetivo común. Además, su método de enseñanza muestra maneras de ayudar a los niños a comprender, recordar y practicar lo aprendido. Esto fortalece su confianza en sus profesores y les ayuda a aprender mejor juntos (pp. 120-125).

Gracias a los esfuerzos de Comenius, las oportunidades educativas están al alcance de todos, sin discriminación por raza, género ni origen social. Gracias a sus ideas innovadoras y solidarias, las instituciones educativas deberían incorporar patios, jardines y espacios abiertos. Además, los niños deberían crecer en un ambiente positivo que los inspire a buscar una educación de mayor calidad (Ocaña, 2013).



3.2.2. *María Montessori*

Blanco & Quitora (2000) Examina la perspectiva del educador, enfatizando que los niños cultivan su sentido de seguridad de maneras distintivas, que se desarrollan en diversas etapas. Una vez que alcanzan cierto nivel de seguridad y confianza en sí mismos, ya no sienten la necesidad de buscar la aprobación de los demás. Montessori reconoció que los niños absorben el conocimiento con facilidad, aplicando lo aprendido en sus experiencias cotidianas. Sus conceptos se basaban en un profundo respeto por la capacidad innata de los niños para aprender. Afirmaba que los niños no deben ser moldeados rígidamente; en cambio, los educadores sirven como mentores que los empoderan, los alientan a afrontar desafíos y los ayudan a desarrollar las habilidades de pensamiento crítico necesarias para afrontar y superar los obstáculos que enfrentan (p. 10).

Martín (2011) El método de Montessori, tiene como característica promover un ambiente preparado, donde cada elemento en función al todo, tiene una función para el desarrollo de los niños, con este método quiere que los niños de forma natural, desarrollen la socialización, el respeto y la solidaridad. Además, "sobre los materiales didácticos, no son juguetes, sino, son mecanismos de promueven el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos, con un único fin de desenvolver la motricidad" (p. 45)



3.2.3. Características de los materiales, según Montessori

- ✓ Son hábiles en la manipulación, lo que implica que los niños adquieren conocimiento mediante experiencias táctiles.
- ✓ El término sensorial se refiere a la forma en que adquieren conocimiento mediante el uso de sus sentidos.
- ✓ Actividades atractivas que combinan el disfrute con el proceso de aprendizaje.
- ✓ Repetitivo, lo que indica que adquieren habilidades mediante la práctica continua de tareas específicas (Martín, 2011, p. 45).

Martín (2011) Los maestros y maestras, “deben ser las guías de los niños y niñas; a través de metodologías para desarrollar sus habilidades, estimularlos. Ayudarlos a socializar, aprender a aprender, a quererse a sí mismo y ayudarlo a desarrollar su confianza y disciplina”. (p. 47)

3.2.4. Jean Piaget

Piaget destaca que los materiales de aprendizaje ayudan a los niños a crecer emocional, física, mental y socialmente. En otras palabras, las herramientas o materiales educativos apoyan su desarrollo integral. Además, Piaget analizó el desarrollo de los procesos cognitivos a través del juego simbólico, un concepto innovador en su época, y cabe destacar que muchas de sus teorías siguen siendo relevantes en el debate contemporáneo. Además, tiene el potencial de mejorar las habilidades lingüísticas, así como las habilidades pictóricas y la imaginación visual. El juego es un enfoque atractivo



que fomenta las capacidades cognitivas, sociales, creativas e imaginativas del niño (Ocaña, 2013, p. 45).

Blanco (2010) Piaget destaca que interactuar con materiales educativos tanto estructurados como no estructurados permite a los niños combinar la actividad física con el procesamiento cognitivo, fomentando su curiosidad y al mismo tiempo permitiéndoles compartir experiencias, emociones e incluso sus necesidades.

Algo importante, que los materiales o recursos didácticos, ayuda en el niño, que comiencen hacer y desarrollar su autonomía, autoconfianza; dentro del aula con sus compañeros. Dando oportunidad a capacidades innatas como el observar determinados objetos, redescubrir aspectos relativos a su interés escolar e indagar nuevas procedimientos o partes esenciales de su desarrollo, siempre apoyado en recursos; sean con visión vanguardista o para una determinada sesión (Martín, 2011).

Ocaña (2013) Por consiguiente, el uso de recursos educativos abarca las dimensiones cognitiva, psicomotora y socioemocional. Fomenta la creatividad y fomenta una mentalidad positiva tanto en los niños como en los educadores preescolares. Por ello, la elección de los materiales es crucial, ya que debe tener en cuenta las preferencias y necesidades tanto de los niños como de los educadores.



3.2.5. *Federico Froebel*

Alba & Integrados (2000) Froebel fue pionero en los jardines de infancia, promoviendo el crecimiento infantil mediante el uso de herramientas y recursos educativos. Para este educador, el propósito del maestro no es imponer creencias al niño, sino fomentar su capacidad de expresarse a través del juego y las actividades de ocio. Gracias a sus observaciones, comprendió que los niños pueden participar en actividades durante el juego que no realizarían si se les obligara (p. 23).

Froebel enfatizó la importancia de los materiales didácticos en su teoría educativa. Desarrolló recursos didácticos diseñados para educar a bebés en un orden de aprendizaje sistemático.

- Diseñó, produjo y elaboró recursos educativos para niños que inicialmente podían armar y luego desarmar.
- Utilizó diversos métodos, como colores, poesía, trabalenguas, adivinanzas infantiles, debates o dramatizaciones, canciones infantiles y juegos al aire libre, tanto estructurados como no estructurados, con o sin materiales educativos.
- ✓ En el ámbito del razonamiento matemático, utilizó formas tridimensionales, bloques geométricos, patrones y superficies, entre otras herramientas (García, 2016, p. 19).

La metodología Froebel transformó significativamente la educación temprana en su época, y su influencia aún es evidente en las aulas preescolares



actuales. Este enfoque constituye un recurso vital para los educadores, ya que permite a los niños interactuar y explorar diversos materiales, ayudándoles a descubrir y comprender el mundo que los rodea (Alba & Integrados, 2000).

3.2.6. Jean Jacques Rousseau

Según Rousseau, la infancia posee sus perspectivas, pensamientos y emociones únicas, y es totalmente erróneo intentar sustituirlas por las nuestras (Citado por Cobo & Bedía, 1995).

Rousseau (1750), Fue pionero del enfoque lúdico en la educación infantil temprana. Rousseau desarrolló una filosofía educativa que prioriza la comprensión perdurable sobre la mera expresión, con el objetivo de cultivar pensadores equilibrados e independientes en los niños. En su teoría, abogó por métodos innovadores que garantizan la calidad y el aprendizaje a través del juego interactivo, enfatizando un enfoque progresivo del desarrollo psicológico. Parte de la creencia de que la naturaleza es inherentemente positiva y que los niños prosperan cuando pueden aprender de forma autónoma en un entorno relajado. En esencia, desde este punto de vista, los niños adquieren habilidades y desarrollan motivaciones personales para sus acciones. Rousseau enfatiza la importancia de reevaluar varios enfoques de enseñanza que tratan a los niños como si fueran adultos al presumir que poseen los mismos intereses, habilidades, necesidades y capacidades. Finalmente, enfatiza que pasar por alto las distinciones esenciales entre niños y adultos puede resultar en dos errores importantes para los educadores (De Soria, 1997, pp. 57-58).



- ✓ Esto implica atribuirle al niño conocimientos que en realidad no posee, lo que da lugar a discusiones o debates sobre temas que no puede fundamentar, incluso empleando una lógica incomprensible.
- ✓ Se anima al niño a aprender mediante motivaciones que le resultan confusas o poco claras (Rousseau, 1821).

3.2.7. Clasificación, según Rousseau

El docente actúa como organizador y facilitador de experiencias de aprendizaje, creando recursos educativos. Esto debería contribuir al crecimiento físico, mental y cognitivo del niño. Asimismo, la función del docente va más allá de la mera transmisión de conocimientos; también implica facilitar el aprendizaje de los estudiantes mediante la interacción continua con ellos y su entorno (De Soria, 1997, pp. 58-59).

En definitiva, es crucial reconocer que un elemento clave en la educación es la contextualización y la adaptación a diversas circunstancias. Se trata de un enfoque estructurado de escalas ascendentes que permite al estudiante definir su propia realidad, ampliar sus experiencias y enriquecer su aprendizaje mediante recursos tangibles e intangibles, siempre que estos tengan un propósito claro.

Rousseau se dedica a cultivar la esencia de la infancia, a la vez que se opone a la autocomplacencia descuidada que suelen exhibir los adultos. Entre las numerosas contribuciones de Rousseau, un punto particularmente pertinente para este estudio es su afirmación sobre las distinciones



fundamentales entre la naturaleza de los niños y las formas en que su pensamiento difiere del de los adultos. También condenó toda forma de educación tradicional, que opera bajo el principio de autoridad que suprime la autonomía del niño en favor de la del maestro.

3.2.8. Henry Pestalozzi

En su filosofía educativa, Pestalozzi adoptó una perspectiva holística sobre los niños, enfatizando su intrincada conexión con el mundo natural y las influencias culturales. Su investigación se centra en los aspectos sociales que rodean a los niños, enfatizando la importancia de fomentar su desarrollo en un entorno mentalmente sano. Este enfoque busca fomentar la educación cooperativa, a la vez que busca eliminar el individualismo (De Soria, 1997).

García (2016) indica que su enfoque educativo se basaba en la educación primaria, comenzando con una observación minuciosa de los intereses, experiencias y actividades de aprendizaje de los niños. Según la filosofía de Rousseau, no se debe instruir a los niños en conceptos que no puedan percibir o con los que no puedan interactuar directamente. Su objetivo principal no era simplemente impartir conocimientos o creencias, sino ayudar a los niños a interactuar con su entorno de forma holística. Además, promovía el cultivo de la creatividad en los niños, haciendo hincapié en las emociones y los valores éticos. Asimismo, enfatizaba la importancia de priorizar estos elementos por encima de la imposición de métodos educativos aburridos y convencionales.



3.2.9. Aportes a la educación de Pestalozzi

En 1810, Pestalozzi comenzó a ver a los niños desde una nueva perspectiva, destacando la relación interconectada y en constante evolución entre la naturaleza y la cultura. Fue uno de los primeros en reconocer la importancia del desarrollo social infantil, abogando por que las escuelas fomentaran el sentido de comunidad en lugar de promover el individualismo o imponer limitaciones a los estudiantes. Estaba convencido de que los estudiantes adquirirían los conocimientos fundamentales esenciales mediante la colaboración. Fomentó significativamente el uso, la modificación y la creación de diferentes manualidades, consideradas como aspectos de la adquisición de habilidades. Fomentó la confianza en el dibujo, considerándolo un medio para mejorar las habilidades motoras de los niños. Sirvió de base para que los niños comenzaran su camino hacia la preescritura. Destacó los beneficios de integrar las actividades físicas con la música e instruyó en el lenguaje mediante diálogos básicos, lo que finalmente allanó el camino para el surgimiento de la escritura (Martín, 2011, pp. 49-52).

Pestalozzi, como lo mencionan Martínez y Echauri (2011), abogó por reconocer la individualidad de cada niño y enfatizó la importancia de la socialización. Creía que los docentes debían estar capacitados no solo con conocimientos para impartir a los estudiantes, sino también con habilidades para fomentar una experiencia educativa más liberadora, centrada en el juego y las actividades prácticas. Además, destacó la importancia de la expresión verbal, fomentando las interacciones conversacionales que mejorarían la



comunicación y el desarrollo del lenguaje en los niños. Al participar en actividades sencillas, podemos fomentar habilidades más complejas como la escritura, el desarrollo del lenguaje y la interacción social en los niños. Pestalozzi creía en fomentar la naturalidad y la libertad de cada niño en sus diversas formas de expresión (pp. 125-126).

3.2.10. Material didáctico estructurado

Requena (2000) define los materiales estructurados o juguetes educativos como aquellos que.

2.2.10.1. Ventajas del material estructurado

1. Facilita el logro de los objetivos propuestos.

Sierra (2018) destaca que, una vez finalizado el proceso de planificación educativa, se establecen los objetivos educativos y se identifican los materiales didácticos, independientemente de su posterior implementación. Una vez establecidos los objetivos, resulta más fácil seleccionar los materiales didácticos adecuados, lo que a su vez mejora su eficacia durante la instrucción. El educador debe maximizar la eficacia de los recursos didácticos para alcanzar los objetivos educativos establecidos (p. 30).

2. Favorece la vinculación de conocimientos adquiridos con los nuevos.

Esto se relaciona con la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, en particular con la relación entre el conocimiento existente y la información recién adquirida. En esencia, los materiales didácticos pueden integrar



eficazmente estas dos áreas de conocimiento. Antes de desarrollar materiales didácticos, el estudiante debe poseer una comprensión básica o conocimientos previos que faciliten la adquisición de nueva información. Por ejemplo, ciertos recursos educativos diseñados para dominar la suma. Es esencial que los estudiantes posean una comprensión básica de los números y los símbolos que denotan operaciones como la suma, la resta y la división. Sin embargo, teniendo esto en cuenta, también podríamos contar con recursos educativos centrados en los números que incluyan lecciones sobre la suma. Por lo tanto, se puede inferir que el estudiante posee conocimientos previos de los números. Con esto como base, y considerando el material didáctico utilizado por el estudiante, así es como adquirirá habilidades de suma, ya que ya domina los números. No obstante, los recursos educativos que obtenga le permitirán adquirir nuevos conocimientos (Espinoza et al., 2008, pp. 81-82).

3. Estimula la transferencia de conocimientos a situaciones diferentes.

Los materiales didácticos van más allá de la simple impartición de contenido específico. En cambio, prefieren restringir ese contenido, lo que permite su aplicación en contextos fuera del ámbito educativo. Un ejemplo claro es el de un niño que ya ha aprendido a restar; por ejemplo, cuando visita una tienda para comprar dulces y realizar un pago. En ese caso, el estudiante es consciente de la cantidad de cambio que debe dar o del total que debe pagar. Por consiguiente, los materiales didácticos facilitan su transición de una etapa de adquisición mínima de conocimientos a un entorno donde pueden aplicar activamente esos conocimientos, no solo una



vez, sino de maneras que les beneficiarán a lo largo de su vida. (López, 2018, p. 30-32)

4. Despierta el interés y atraen la atención de los estudiantes.

Una característica clave de los materiales didácticos eficaces es su capacidad para captar el interés mediante colores vibrantes, texturas diversas y formas atractivas. Como resultado, el material educativo captará la atención del niño eficazmente. Al encontrarlo, despertará su curiosidad y lo animará a interactuar con él, no necesariamente con la intención de aprender, sino más bien para reconocerlo y percibirlo como un juego. Independientemente de su motivación inicial, el material captará su interés, incitándolo a explorarlo más a fondo. Sin embargo, el estudiante desconoce que este material didáctico está diseñado con objetivos educativos; por lo tanto, debe ser vibrante, resistente y visualmente atractivo para captar la atención de los niños eficazmente. También debe incluir diversas formas y texturas (Orozco & Henao, 2013, pp. 103-104)

5. Proporcionan experiencias; facilitando su aprendizaje.

En otras palabras, los recursos educativos específicos y el conocimiento que los estudiantes adquieren con esta herramienta pueden ser beneficiosos en su vida diaria. Por ejemplo, los recursos didácticos diseñados para enseñar a los niños a restar pueden utilizarse eficazmente una vez que han comprendido el concepto y aprendido a aplicarlo. En situaciones prácticas, cuando un niño realiza actividades como comprar, vender o realizar un pago, comprenderá cuánto cambio dar. Dado que estos recursos educativos son los que les inculcaron la comprensión de las operaciones, es esencial que



posean cualidades específicas adaptadas a las necesidades del niño. Deben traducir este conocimiento en aplicaciones prácticas y cotidianas que el niño pueda utilizar a lo largo de su vida (Bedoya, 1990, pp. 113-115).

6. Evita actividades que estimulan sólo la retención y repetición.

Los recursos didácticos ofrecen una alternativa educativa; sin embargo, los educadores suelen recurrir a métodos como el dictado y la memorización en sus aulas. Por otro lado, los materiales didácticos constituyen una opción educativa diferenciada, mientras que otros recursos que emplean los educadores promueven la memorización y la práctica. Los recursos educativos potencian la comprensión, el razonamiento, el pensamiento lógico y otras cualidades y habilidades esenciales para el desarrollo infantil (Espinosa, 2008, p. 82).

7. Proporciona la creatividad.

Si un estudiante se encuentra con un material didáctico sin que el profesor le dé instrucciones sobre su propósito, al principio podría percibirlo como un simple juego. Si no está familiarizado con su uso, podría percibirlo como un desafío o un obstáculo. Posteriormente, intentará comprender su funcionamiento. Puede que desconozca el propósito del material o el conocimiento que ofrece. Sin embargo, buscará la manera de utilizarlo. Este enfoque fomenta la creatividad. Además, utilizar materiales que ofrezcan diversas experiencias sensoriales potenciará la creatividad de los estudiantes (Orozco & Henao, 2013, pp. 103-104).



3.2.4. Material didáctico no estructurado

Ayala (2018) Los materiales didácticos son recursos diseñados para mejorar la experiencia educativa, involucrando los sentidos y promoviendo el desarrollo de habilidades y competencias al tiempo que fomentan actitudes y valores positivos (p. 19).

3.2.4.1. Definición

Se han preparado materiales estructurados con antelación, pero es responsabilidad del docente crear o diseñar una estrategia para involucrar eficazmente al niño y facilitar su comprensión y asimilación de conocimientos. El docente debe comprender y adaptarse a las perspectivas de los niños para facilitar experiencias y actividades similares, utilizando al mismo tiempo los recursos disponibles (Muñoz, 2022).

3.2.4.2. Importancia del uso del material estructurado

Los materiales desempeñan un papel crucial en todos los aspectos, ya que la falta de recursos adecuados puede provocar la pérdida de interés en el niño. Es necesario desarrollar un método o enfoque para captar el interés de los niños. Independientemente del recurso, es ampliamente reconocido que los niños aprenden principalmente a través del juego; adquieren muchos más conocimientos y habilidades en entornos lúdicos. Por lo tanto, independientemente de si el enfoque está organizado o no, si el educador no se esfuerza o carece de las habilidades necesarias para utilizar los materiales



eficazmente, estos no cumplirán su propósito previsto. Independientemente del material empleado, requiere mejoras para involucrar eficazmente al público y promover el aprendizaje.



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. Planificación

MES	Lo que se realizó	TIEMPO
INICIAL		
Abril	Fue fundamental organizar las sesiones de acuerdo al programa original, lo que permitió la emisión de un documento formal para obtener el permiso necesario para las actividades en la Institución de Educación Inicial 42 de Sollocota de Azángaro, año 2023.	2 horas, 20 min.
INTERMEDIA		
Mayo	Las actividades programadas se implementaron a través de juegos infantiles para fortalecer las habilidades matemáticas de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 42 de Sollocota de Azángaro en el año 2023.	5 horas, 30 min.
FINALES		
Mayo	Las actividades se llevaron a cabo con éxito, lo que permitió obtener un diagnóstico preciso basado en los conocimientos adquiridos durante las mismas.	30 Horas

Nota. Programa propuesto



3.2. *Desarrollo de las actividades*

El objetivo de este proyecto académico es mejorar y fomentar las habilidades matemáticas y de aprendizaje de niños de cinco años. Por lo tanto, su implementación se basa en actividades educativas y juegos interactivos. El docente diseñó estas actividades con sutileza, ajustándose a los objetivos establecidos en los materiales no especificados. Además, para fortalecer su aprendizaje, los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 42 de Sollocota de Azángaro fueron evaluados regularmente a lo largo de 2023.

UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : AZÁNGARO
- 1.2 . I.E.I. : 42 DE SOLLOCOTA - AZÁNGARO
- 1.3. DOCENTE : Delia Pascuala Arpi Quispe
- 1.4. SECCION : Única

2.- **NOMBRE DE LA UNIDAD:** "Aprendemos la numeración a través los juegos infantiles"

3.- **DURACION:** Del 03 de abril - 18 mayo 2023.

4.- SITUACIÓN DEL CONTEXTO:

Los niños y las niñas, de la IEI 42 DE SOLLOCOTA – AZÁNGARO, en pro de facilitar el aprendizaje de las matemáticas, realizan juegos infantiles.

5.- PRODUCTOS:

- Elaborar y utilizar medios juegos infantiles; y promover las matemáticas.
- Diseñar recursos, a través del reciclaje de objetos.



6.- SESIONES DE APRENDIZAJE:

FECHA	SESIÓN	DENOMINACIÓN
03-04-2023	N°1	- ¡Canciones infantiles!
18-04-2023	N°2	- ¡Realizamos adivinanzas sencillas!
18-05-2023	N°3	- ¡Nos expresamos a partir de cuentos!

SESIÓN 1: CANCIONES INFANTILES

DATOS INFORMATIVOS			
IE	JARDIN 42 DE SOLLOCOTA		
NIVEL	INICIAL 5 AÑOS		
DOCENTE	DELIA PASCUALA ARPI QUISPE		
AREA	MATEMÁTICAS		
FECHA	03-04-2023		
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
<p>Se muestra en la pizarra diversos materiales didácticos, no estructurados, con el propósito de representar canciones infantiles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce objetos en la pizarra. - Infiere información a partir de recursos. - Reflexiona sobre el significado de las imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica claramente los recursos no estructurados plasmados en el pizarrón, y lo relaciona con canciones infantiles como, la gallina turuleca. Además, señala correctamente los personajes pegados en el pizarrón, y diseñados a partir de objetos reciclables. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujos diseñados a partir de cartones. 	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica claramente objetos, elaborados a partir de cartones, representando a la gallina turuleca.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo



ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
- Enfoque inclusivo	
MATERIALES / RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Cartones reciclados - Plumas - Radio - Plumón - Pegamento - Cinta 	
MOMENTOS DE LA SESIÓN	
INICIO	20 min.
<ul style="list-style-type: none"> - Surge un saludo a los niños y niñas, existe un comentario, se le propone aprender canciones. A partir, de la elaboración de recursos reutilizables como los cartones y las botellas. - Salimos todos al patio de la institución. - Antes de iniciar, pedimos a los niños y niñas, formar un circulo, e imaginarse una gallina. - La maestra, ingresa al circulo realizado por los estudiantes, y empieza a explicar, el significado de una gallina turuleca. - La maestra, luego de la explicación, utilizando los ademanes correctamente, empieza a cantar la canción designada, modulando la voz y en tono fuerte. - Para continuar, con la sesión, se le pide a los niños y las niñas, ingresar al salón. Donde se pega diseño de gallina junto a huevos; los recortes de la gallina, es a partir de cartones y botellas. - Comentan sobre la dinámica, realizada en el patio de la institución ¿sus emociones? - Se le muestra las siguientes imágenes. 	



¿Qué observan en la pizarra

PROPOSITO DE LA SESIÓN

- Avisarles el objetivo de la sesión: Este día aprenderemos la canción de la gallina turuleca, pero, primero internalizaremos las imágenes, para que, la canción sea más fácil de aprender.
- Establecemos niños, niñas y maestra algunas normas, para desarrollar la sesión.

DESARROLLO

60 min.

ANTES

- Indicamos a los niños y niñas, observar detenidamente a los dibujos en el pizarrón. Luego, pedimos, que respondan:
 - ¿Qué figuras se encuentran en el pizarrón?
 - ¿conocen alguna canción relacionada a gallinas o los huevos?
 - ¿les gusta cantar?
 - ¿Qué canciones conocen?
- Los niños y las niñas atentos, escuchan las respuestas de sus compañeritos.

DURANTE

- Encendemos la radio y empezamos a repetir la canción.

CANCIÓN

*“Yo conozco una vecina,
Que ha comprado una gallina,
(...)
Tiene patas de alambre.
Porque pasa mucha hambre*





(...)

La gallina turuleca,

Ha puesto un huevo,

Ha puesto dos,

(...)"

- Los niños escuchan detenidamente la canción. Para luego, repetirla.

¿Qué les pareció la canción?

¿Cómo se imaginan a la gallina turuleca?

DESPUÉS

- Pedimos a los niños y las niñas, puedan cantar la canción.
- Empiezan a cantar, sin la ayuda de la maestra, ni la radio.
- Pedimos a los niños, que canten solos en la pizarra.

CIERRE

10 min.

- Metacognición

¿Qué canción aprendimos hoy?

¿Qué dificultad tuviste para aprenderla?

¿importancia de la canción?

- Tarea

Crear en su casa cualquier imagen, relacionado a una canción, a partir recursos no estructurados.

Nota. Diversificación del DCN.



RESULTADOS LOGRADOS EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

¡Canciones infantiles!

En la primera sesión de aprendizaje, se utilizó la canción "La gallina turuleca" para introducir a los niños al reconocimiento y conteo de números. Los resultados obtenidos fueron muy positivos. Los niños participaron activamente, cantando y moviéndose al ritmo de la canción. Esta actividad lúdica facilitó el reconocimiento de los números del 1 al 10, ya que los niños repetían los números mencionados en la letra de la canción. La repetición y el ritmo musical ayudaron a mejorar la memoria auditiva de los niños, permitiéndoles retener mejor la secuencia numérica. En resumen, la sesión demostró que las canciones infantiles son una herramienta efectiva para la enseñanza de los números, proporcionando un ambiente de aprendizaje divertido y motivador.



SESIÓN 2: ¡Realizamos adivinanzas sencillas!

DATOS INFORMATIVOS			
IE	JARDIN 42 DE SOLLOCOTA		
NIVEL	INICIAL 5 AÑOS		
DOCENTE	DELIA PASCUALA ARPI QUISPE		
AREA	MATEMÁTICAS		
FECHA	03-04-2023		
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
<p>Reconoce los diversos objetos, elaborados a partir de imágenes de su entorno, y diseñados en medios no estructurados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información de los gráficos. - Deduce información de los gráficos - Evalúa el contenido de los gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica recursos diseñados a partir de medios no estructurados. Y, elaborados a partir de objetos reciclables como botellas, y latas de leche. - Relaciona los objetos-gráficos, con adivinanzas. 	Elaboración de gráficos.	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Reconoce e identifica los gráficos, por medio del cual se proponen algunas adivinanzas.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	- Lista de cotejo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES		
- Enfoque intercultural.	- Los niños y las niñas, desarrollan de manera integral la su autoestima y su creatividad.		

MATERIALES / RECURSOS

- Latas de leche
- Botellas descartables
- Pegamento
- Plumón
- Pizarrón

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

20 min.

- Saludos integro
- Propuesta de dinámica, se le efectúa adivinanzas sencillas a partir de animales de la zona.
- La maestra, enseña una dinámica para despertar los ánimos de los niños y las niñas. Por lo tanto, pedimos, salir al patio.
- Comentarios de la dinámica.
- Colocamos los diseños de una mesa ubicada al centro, para que los niños puedan observarlos.



- ¿Qué animales puedes observar



PROPOSITO DE LA SESIÓN:

- Ponemos en conocimiento de los niños, el objetivo de la sesión del día de hoy: en este día los niños y las niñas, adivinarán a partir de objetos, representados por animales.
- Aprueban en conjunto algunas normas destinadas a mantener la tranquilidad en el salón, y evitar la desatención de los niños.

DESARROLLO

ANTES

- Pedimos a los niños y niñas observar los gráficos.
- Luego. Responden las interrogantes
 - ¿Qué animales puedes identificar?
 - ¿sabes que representan los gráficos?
 - ¿te gusta adivinar?
- Todos atentos, escuchamos las respuestas de los niños y niñas.

DURANTE

- Les realizamos una adivinanza, relativo a la mariposa.

*“Volando en el aire
Y besando las flores
Se pasa su vida
De luz y colores”.*



*“En todas partes
En cualquier momento
Un amigo incondicional, y
el mejor amigo del hombre,
que no puedan identificar su nombre”.*

- Los niños y las niñas, escuchan la adivinanza, para luego, responder al acertijo.
- ¿qué será, que será?

DESPUÉS

- Pedimos a los niños que elaboren algunos animales, a partir de maples de huevo.
- Una vez elaborado el dibujo, pedimos que puedan crear adivinanzas.



- Luego, pedimos que se efectúen grupos de dos, para que puedan realizarle una adivinanza a su compañerito.

CIERRE

- Metacognición
 - ¿Qué entiendes por adivinanza?
 - ¿pudiste diseñar correctamente la figura?
 - ¿para que sirve lo que aprendiste?

Nota. Diversificación del DCN.



RESULTADOS LOGRADOS EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

“REALIZAMOS ADIVINAZAS SENCILLAS”

La segunda sesión se centró en la resolución de adivinanzas sencillas, lo cual fomentó el desarrollo del pensamiento lógico en los niños. Los resultados mostraron una mejora significativa en su capacidad para resolver problemas y pensar de manera lógica. Además, los niños ampliaron su vocabulario relacionado con los números y conceptos matemáticos básicos a través de las adivinanzas. La participación colaborativa fue notable, ya que los niños trabajaron juntos para encontrar las respuestas, lo que fortaleció sus habilidades sociales y de comunicación. Esta sesión destacó la eficacia de las adivinanzas como herramienta educativa, no solo en el ámbito matemático, sino también en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.



SESIÓN 3: ¡Nos expresamos a partir de cuentos!

DATOS INFORMATIVOS		
IEI	JARDIN 42 DE SOLLOCOTA	
NIVEL	INICIAL 5 AÑOS	
DOCENTE	DELIA PASCUALA ARPI QUISPE	
AREA	MATEMÁTICAS	
FECHA	03-04-2023	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escuchan y entienden textos referidos a cuentos de la zona. - Reconocen el contenido del texto. - Entienden el contexto del cuento. - Reflexionan sobre el desenlace del cuento.	- Identifican los niños y las niñas correctamente la trama del cuento en base al inicio, desarrollo y desenlace. Así mismo, interpretan y reflexionan correctamente, sobre el contenido del cuento.	- Figuras diseñadas a partir de recursos no concretos.
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
		- Identifica los personajes y reflexiona sobre el contenido de los mismos.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		- Lista de cotejo
TRANSVERSALIDAD	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque interculturalidad	- Los niños y las niñas desarrollan autoconfianza y autoestima equilibradamente.	
MATERIALES / RECURSOS		

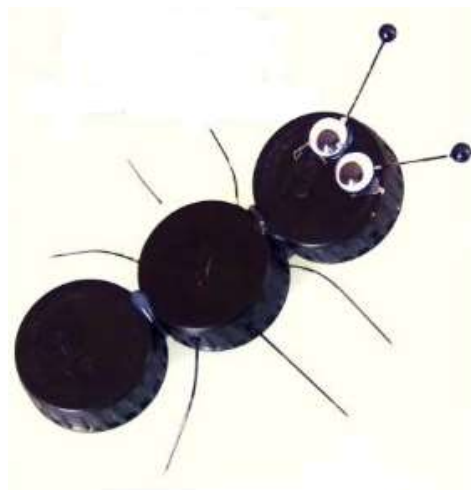


- Chapitas de botellas de vidrio
- Cintas color rojo
- Temperas
- Plumones
- Pegamento
- Botones
- Caito
- Ojitos

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

- Antes del inicio, se efectúa un saludo cordial a los niños y las niñas.
- Salimos al patio de la IE.
- Iniciamos con una dinámica, sobre el rey pide.
- Una vez realizado un poco de ejercicio y ganar la confianza de los niños, para que se suelten y no sean tímidos.
- Comentan respecto de la dinámica.
- Ingresamos nuevamente al salón, y les mostramos algunos gráficos.



- ¿Qué figuras puedes identificar?



PROPOSITO DE LA SESIÓN

- Se les hace saber: hoy se expresarán a partir del cuento de la hormiga.
- Establecen normas de participación.

DESARROLLO

ANTES

- Pedimos a los niños y las niñas, observar las imágenes. Al terminar, formulamos algunas interrogantes.
 - ¿de qué creen que tratará el cuento?
 - ¿saben qué es un cuento?
 - ¿conocen algún cuento?
- Todos en conjunto, sin perturbaciones, escuchamos las respuestas de los niños y niñas.

DURANTE

- Leemos el cuento, para ello, les pedimos que presenten atención y se acomoden, para que no se distraigan.

La hormiga y los números

Teo, era una hormiga, siempre muy inquieto, le gustaba los retos. Y siempre quería innovar o buscar nuevas formas de trasladar sus alimentos. para ello, inventaba diversos instrumentos. En vez, de ser aplaudido y vanagloriado por sus hermanos y la reina, quedaba mal frente a ellos por que casi nunca funcionaba sus inventos. Un día, cansado de tantos fracasos, se encontró con unas plantas de cinco hojas. Esa planta era considerada como un amuleto dentro del bosque, ya que cuando te lo encontrabas, podías pedir un deseo. Y Teo, al ver a la planta de cinco hojas. Pidió su deseo, ser el mejor inventor de entre todos sus hermanos. Y su deseo fue concedido. Al regresar a su hogar, con la frente en alta, quiso inventar nuevamente un instrumento, que les ayude a todos a volar. Sin embargo, otra vez su invento no funciona. Porque, lo que pidió en su deseo fue, ser el mayor inventor y listo de entre todos sus hermanos, pero, en realidad ninguno de sus hermanos, nunca fueron inventores, por lo que, su deseo fue desechado. Y aprendió que, en realidad las cosas no se obtienen con deseos, sino a través del trabajo arduo y mucha preparación. Y empezó aprendiendo a

contar primero la numeración del uno al cinco como la planta de cinco hojas. Posteriormente, la numeración del uno al diez. Así sucesivamente hasta convertirse en un gran matemático e inventor de todos los tiempos.

- Los niños escuchan entretenidamente el cuento.

¿qué trata el cuento?

¿Cómo es la personalidad de la hormiga Teo?

¿qué nos quiere expresar el cuento?

DESPUÉS

- Pedimos a los niños que puedan crear un cuento
- Les facilitamos algunas figuras para ayudar a su creatividad.



- Posteriormente, indicamos que lo expresen o cuenten a sus compañeros.
- Ficha de aplicación.

CIERRE

- **Metacognición**

¿Qué cuento aprendimos hoy?

¿qué dificultades se presentaron?

¿les gusta expresarse?

TAREA:

Elaborar cualquier figura con palitos de helados; luego creamos un cuentito.

Nota. *Diversificación del DCN.*

.....
Delia Pascuala Arpi Quispe
DOCENTE



RESULTADOS LOGRADOS EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

“Nos expresamos a partir de cuentos”

En la tercera sesión, se utilizó el cuento "La hormiga y los números del 1 al 10" para enseñar números y secuencias. Los resultados mostraron que los niños mejoraron su comprensión narrativa y la secuencia de eventos del cuento. La actividad permitió a los estudiantes asociar los números del 1 al 10 con imágenes y situaciones concretas presentadas en el cuento, reforzando así su comprensión numérica. Además, la narración fomentó la creatividad y la expresión oral, ya que los niños participaron activamente contando partes del cuento y relacionándolas con los números. Esta sesión demostró que los cuentos son una herramienta eficaz para enseñar conceptos matemáticos, estimulando la imaginación y mejorando la retención y comprensión de los mismos.

RESULTADOS GENERALES LOGRADOS EN LA APLICACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

Mediante la ejecución y el perfeccionamiento continuo de las actividades, de acuerdo con los horarios y objetivos preestablecidos de las sesiones, pudimos observar de cerca el progreso de los niños en sus habilidades de comunicación oral. Su participación mejoró considerablemente su capacidad de expresión, tanto frente a sus compañeros como en privado. Los niños de JARDÍN 42 DE SOLLOCOTA - AZÁNGARO disfrutaron con entusiasmo de las diversas actividades, demostrando creatividad en su aprendizaje utilizando canciones, cuentos y adivinanzas como herramientas de enseñanza. Utilizaron materiales didácticos tangibles, a menudo



denominados recursos educativos, que, estructurados y dirigidos adecuadamente, pueden cumplir eficazmente una función pedagógica.

Para alcanzar los objetivos, se realizó una evaluación mediante la observación y la aplicación de una lista de verificación. Además, a lo largo de las diversas actividades, se observó una participación activa de los niños, expresando libremente sus pensamientos y creatividad, lo que condujo al logro de los objetivos. La incorporación de elementos lúdicos como canciones, adivinanzas y cuentos en el currículo de matemáticas ha demostrado ser muy eficaz en la Institución Educativa Inicial 42 de Sollocota Azángaro en 2023.

Cada sesión fue crucial para fortalecer las habilidades matemáticas fundamentales, impulsar el razonamiento lógico y fomentar la creatividad y la expresión verbal en niños de cinco años. Estos enfoques no solo mejoraron la comprensión y la memorización de conceptos numéricos, sino que también fomentaron un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante, crucial para el desarrollo integral de los estudiantes.

EVALUACIÓN: Inicio, durante el proceso y al finalizar las actividades.

TÉCNICA: Observación.

Instrumento: Ficha de observación, lista de cotejo.

Azángaro, 18 mayo 2023.



CONCLUSIONES

PRIMERA: En el trabajo académico se determinó el impacto significativo de las canciones, adivinanzas y cuentos infantiles en la noción y aprendizaje de las matemáticas en los niños y niñas de cinco años de la IEI 42 de SOLLOCOTA. Es decir, los juegos infantiles integrados en el currículo educativo han sido fundamentales para mejorar el aprendizaje matemático en los niños de cinco años, creando un ambiente educativo positivo y enriquecedor. Este enfoque lúdico y participativo no solo ha facilitado la adquisición de conocimientos matemáticos, sino que también ha contribuido al desarrollo integral de los estudiantes, preparando una base sólida para su futura educación.

SEGUNDA: La implementación de canciones infantiles, como "La gallina turuleca", demostró ser una estrategia efectiva para el reconocimiento y memorización de los números del 1 al 10 en niños de cinco años. Los estudiantes mostraron una notable mejora en su capacidad para identificar y recitar números, beneficiándose de la repetición y el ritmo musical que facilitan la retención de la secuencia numérica.

TERCERA: Las adivinanzas sencillas resultaron ser una herramienta valiosa para el desarrollo del pensamiento lógico y la ampliación del vocabulario matemático. Los niños no solo mejoraron en su habilidad para resolver problemas lógicos, sino que también enriquecieron su lenguaje matemático, lo cual se evidenció en su uso de términos numéricos y conceptos básicos durante las actividades.

CUARTA: Utilizar cuentos como "La hormiga y los números del 1 al 10" fue una metodología eficaz para enseñar secuencias numéricas, además de fomentar la



expresión oral y la creatividad en los niños. A través de la narración y discusión del cuento, los estudiantes pudieron asociar números con imágenes y situaciones específicas, lo que facilitó la comprensión y retención de conceptos matemáticos básicos. La participación activa en la narración también promovió el desarrollo de habilidades de comunicación y expresión creativa.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda al director de la Institución Educativa Inicial 42 SOLLOCOTA; y comunidad educativa tomar en consideración la importancia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de las matemáticas y seguir aplicando los juegos infantiles en la enseñanza de los niños.

SEGUNDA: Se sugiere al personal docente de la Institución Educativa Inicial 42 SOLLOCOTA; seguir integrando canciones infantiles en el currículo de matemáticas para preescolares, ya que esta metodología no solo mejora la memorización y el reconocimiento de números, sino que también crea un ambiente de aprendizaje divertido y motivador.

TERCERA: Se sugiere al personal docente de la Institución Educativa Inicial 42 SOLLOCOTA; incluir regularmente adivinanzas matemáticas en las actividades diarias puede continuar desarrollando el pensamiento lógico y el vocabulario matemático de los niños. Es importante variar las adivinanzas para mantener el interés y desafiar las habilidades cognitivas de los estudiantes.

CUARTA: Se sugiere al personal docente de la Institución Educativa Inicial 42 SOLLOCOTA; utilizar cuentos como una herramienta constante para enseñar conceptos matemáticos, ya que los cuentos no solo ayudan en la enseñanza de secuencias numéricas, sino que también desarrollan la creatividad y habilidades de expresión oral. Los maestros pueden crear o adaptar cuentos que incorporen diferentes conceptos matemáticos, ajustándose a las necesidades de aprendizaje de los niños.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba, E. et al. (2000) *Froebel y la educación en México*. In XI Congreso Nacional de Investigación Educativa.
- Ayala R, C. (2018). *Los materiales didácticos no estructurados en el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial*.
- Ballester V, A. (2005). *El aprendizaje significativo en la práctica*. V Congreso Internacional Virtual de Educación.
- Bedoya, M. N. (1990). *El juego como recurso didáctico: una reflexión educativa*. Tabanque: Revista Pedagógica, pp. 113-122.
- Blanco, A., & Quitora, L. C. (2000). *Los modelos pedagógicos*. Revista del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad de Tolima, pp. 1-10.
- Cobo, R., & Bedía, R. C. (1995). *Fundamentos del patriarcado moderno: Jean Jacques Rousseau*. Universidad de Valencia.
- de Soria, A. B. M. (1997). *Educación del carácter-educación moral. Propuestas educativas de Aristóteles y Rousseau*. Universidad de Navarra.
- Delgado, J. L., & Quimí, Y. L. (2023). *Recursos didácticos no estructurados en el cuidado y protección del medio ambiente en los niños de 4 a 5 años*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Espinosa, M. P. P., Sánchez, F. M., & Porlán, I. G. (2008). *Producción de material didáctico: los objetos de aprendizaje*. RIED, pp. 81-105.
- Franco, F. L. F., & Solís, M. M. S. (2013). *Materiales didácticos innovadores estrategia lúdica en el aprendizaje*. Revista ciencia UNEMI, pp. 25-34.



- García, M. (2016). *Federico Froebel y el surgimiento del Jardín de Niños durante el Porfiriato*.
- López B. M., & Urquiza, A. Y. (2019). *Recursos didácticos, habilidades cognitivas y rendimiento académico en niños de edad pre escolar*.
- López, M. G. (2011). *El video como recurso didáctico en la educación infantil*. Pedagogía Magna, pp. 132-139.
- López, Z. (2018). *El diseño de materiales didácticos sobre TIC para una enseñanza universitaria inclusiva y online*. Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo, pp. 30-41.
- Madrid, D. (2001). *Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación*. Revista de Enseñanza Universitaria, pp. 213-232.
- Martín F, B. (2011). *Teorías educativas que subyacen en las prácticas docentes*.
- Martínez, V. G., & Echauri, A. M. F. (2011). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje en la educación a distancia*, pp. 120-131.
- Muñoz, R. J. (2022). *Uso de material didáctico no estructurado en la noción de fracciones en estudiantes de una institución educativa en Ica*.
- Ocaña, A. O. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Ediciones de la U.
- Orozco, A. M. M., & Henao, A. M. G. (2013). *El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos*. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, pp. 101-108.
- Orozco, A. M. M., & Henao, A. M. G. (2013). *El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos*. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, pp. 101-108.



Rousseau, J. J. (1821). *Emilio* (Vol. 1).

Sierra, J. C. (2018). *Factores de uso en la práctica pedagógica de materiales didácticos manipulativos estructurados y no estructurados para la enseñanza de la suma de cantidades de una y dos cifras.*

Velandia, M. A. A., Morales, F. H. F., & Duarte, J. E. (2011). *Utilización de material didáctico para la enseñanza de los conceptos de ciencia y tecnología en niños.* Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, pp. 35-43.



ANEXOS



ANEXO N°1: EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 12-05-2025

I. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Delia Pascuala Arpi Quispe
 Dirección: Jr. Renovación S/A
 DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40506065
 Teléfono: 967846274 email: deliaa92020@gmail.com
 Nombres y Apellidos: _____
 Dirección: _____
 DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
 Teléfono: _____ email: _____
 Facultad y/o Escuela de Posgrado: Programa de Segunda Especialidad Profesional
 Escuela Profesional o Mención: _____
 Título o Grado Académico a optar: segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial
 Asesor: _____
 Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
 Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico
 Título: Juegos infantiles y aprendizaje matemático en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial 42 de Sollacota Azángaro 2023
 Palabras claves, (3 a 5 términos): _____
 ¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?
2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.
² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, talos como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: Gestión de la Educación - SEG 18

Firma de Autor



huella digital

12-05-2025

Fecha